

## ***Etres-en-tr...*, Une création en image de synthèse**

**Anne Sarah Le Meur**

in *Spatialisation en art et sciences humaines*, direction Marcin Sobieszczanski  
Peeters Publishers, 2004, p. 171-210.

Au cours de nos différents travaux en image de synthèse (ou « image 3D ») depuis 1989, nous nous sommes confrontée à l'espace dit tridimensionnel derrière la vitre de l'ordinateur. Nous avons essayé de comprendre la particularité de cet espace/processus, et de pousser à l'extrême les relations qui pouvaient exister entre la façon de travailler (le langage mathématique) et ce qu'on pouvait y produire (ces images/espaces). Comment crée-t-on avec ce nouveau « matériau », et peut-il amener à créer, à rêver différemment, et donc éventuellement à renouveler la pensée de la création artistique ?

Nous avons produit des images, animées ou fixes, et nous sommes actuellement en cours de réalisation d'un environnement virtuel *Au creux de l'obscur*<sup>1</sup>, où les interactions valorisent la contemplation sur l'action, tout en reprenant une esthétique qui nous est propre : une abstraction sensuelle mêlant matières et surfaces. C'est l'approche de notre troisième et avant dernier travail, *Etres-en-tr...* (Brouillard Précis/Paris 8, 1994, 7'50''), que nous proposons de faire ici<sup>2</sup>, en une présentation de sa lutte contre la perfection froide de l'image de synthèse (et notamment dans certaines réalisations en « vie artificielle<sup>3</sup> »). Après un rappel de nos anciens travaux et une présentation de ce projet passé, nous montrerons comment *Etres-en-tr...* expérimente et valorise les matériaux ou éléments constitutifs de l'image de synthèse, notamment l'espace et la temporalité. Nous analyserons aussi comment il s'engage dans la suggestion de la vie, donnant la sensation que ce qui est visible pourrait être vivant.

### **1. Présentation du projet**

Pour bien comprendre notre démarche, il faut d'abord saisir comment l'espace de synthèse est construit.

---

<sup>1</sup> Voir le site : <http://aslemeur.free.fr/>. S'y trouvent également des textes.

<sup>2</sup> Ce texte est un extrait, un peu modifié, de notre thèse : « Création artistique en image de synthèse : expression de la corporéité », soutenue en 1999 à Paris 8, Département des Arts Plastiques, direction d'E. Couchot.

<sup>3</sup> Le domaine de la « vie artificielle » concerne la création de créatures plus ou moins autonomes, capables d'apprendre, d'évoluer, de se reproduire, etc. dans un milieu informatique, selon les règles données par le programmeur.

## 1.1. L'espace dit tridimensionnel

L'espace des images de synthèse est particulier : formé d'un repère orthonormé selon trois axes (x,y,z), son aspect tridimensionnel résulte en grande partie de l'automatisation de règles géométriques associées à celles de l'optique, toutes formalisables en termes mathématiques. Les formes qu'on y affiche sont elles-mêmes décrites en formules. Ainsi, à un phénomène correspond un processus sous-jacent, invisible dans l'image, et assez complexe : les couleurs sont engendrées via du calcul par du langage.

L'état d'origine de l'espace de synthèse correspond au vide. Il n'y a rien de « déjà là » visuel. Avant toute construction, aucune forme n'existe. C'est à l'artiste/auteur de construire ses éléments, ses repères et d'une certaine façon son espace, où il peut éventuellement se déplacer. Il crée donc les conditions de sa propre expérimentation de l'espace. Il crée l'espace qu'il explore, sans plus aucune des anciennes contraintes du monde physique — s'il le souhaite.

Or, ce que nous percevons de cet espace s'affiche sur une surface bidimensionnelle, la surface de l'écran. A la forme 3D virtuelle, inexistante matériellement en tant que telle, est associé un plan de projection, où la forme apparaît, visible mais aplatie. Pourquoi, dès lors, considérer que les images de synthèse doivent être exclusivement tridimensionnelles ? Pourquoi valoriser le phénomène sur le processus ? La caractéristique majeure et particulièrement dynamisante — voire heuristique, amenant à des questions, des repositionnements — de l'image de synthèse ne pourrait-elle se situer non pas tant dans son aspect volumique que dans son processus de création : la formalisation mathématique et tous les jeux avec les paramètres qu'elle offre ; la création d'un espace complexe, hétérogène, potentiellement inédit ; la distanciation du corps et sa façon de réintégrer l'image, etc. La création en image de synthèse dépasserait alors de loin le seul aspect volumique et donc figuratif, voire réaliste. Nos différentes réalisations, et notamment *Etres-en-tr...*, cherchent cette autre forme d'espace.

## 1.2. Rappel des anciens travaux

*Aforme et Horgest :*

Notre recherche plastique en image de synthèse a été influencée par une culture picturale abstraite, où le plan du tableau possède énormément d'importance, et par un goût

pour la relation entre des contraintes formelles et des significations métaphoriques. Progressivement une réflexion sur le processus de création a pris forme.

Dans notre première réalisation, *Aforme, Un peu de peau s'étale encore* (2'/30'', Paris 8, 1990, réalisé conjointement avec Françoise Raulo, *Infini Millimètre*, Jeanvier Payrard, *Trames*, chaque animation dure 30''), nous avons choisi d'aplatir l'espace, en animant des grilles dans une zone peu profonde parallèle à l'écran et occupant tout l'espace. La caractéristique tridimensionnelle perdure, mais toute en nuance, en douceur. Si les formes obstruent l'horizon et limitent la mise en perspective si appréciée dans ce domaine, elles ouvrent en contrepartie l'espace du dedans de la surface, l'espace insondable et subjectif — inquantifiable — des textures, tout en mettant le spectateur dans un face à face. Le choix de formes simples, minimales, dites primitives car directement accessibles dans le logiciel, permet d'évacuer la phase de modélisation (création des modèles, ou structures sous-jacentes) si laborieuse, pour se consacrer essentiellement à la recherche de texture, de lumière et de mouvement. Des textures filaires, fibreuses et rouges, fragiles, ont fait surface, très organiques, puis de plus en plus corporelles, amenant à réfléchir sur la relation que cette technologie entretient ou n'entretient pas avec le corps de l'artiste en phase de création.

(Illustration enlevée : *Aforme, Un peu de peau s'étale encore*, 1990.)

Pour prolonger cette relation au corps (ou plus exactement à la corporéité ou façon d'être du corps), notre deuxième travail, *Horgest* (séries d'images fixes, 1991-1993, LCPC/Paris 8) s'est attelé à réunir de façon contradictoire le processus et sa manifestation, l'attitude analytique nécessaire à la programmation et les effets gestuels engendrés par un geste qui n'a pas eu lieu mais que le spectateur ressent. En exploitant des formes tubulaires, cabossées et texturées, une image naît comme tracée par la main d'un peintre en pleine action. Au fil des trois années de travail, les effets picturaux se sont liés aux effets « synthésiques<sup>4</sup> » : volume, transparence, formes filaires<sup>5</sup> mélangées aux formes tubulaires, etc. Le travail en image fixe, seul possible à l'époque pour des raisons d'accès à du matériel, a permis de développer des affichages successifs d'un même groupe de formes selon différents points de vue. Cette stratification de l'espace a fait germer l'idée initiale d'*Etres-en-tr...* : mise en image dans le temps du travail d'*Horgest*.

---

<sup>4</sup> Nous utiliserons « synthésique » plutôt que synthétique pour qualifier les images dites de synthèse, afin d'éviter toute polysémie trop péjorative.

<sup>5</sup> Le filaire ou « fil de fer » est le premier aspect du modèle, avant le rendu ou remplissage des surfaces.

D'*Horgest* à *Etres-en-tr...*

Le concept d'*Etres-en-tr...* prend sa source dans la pratique même. Si *Horgest* spéculait sur la pratique, confrontant la gestualité de l'image à l'a-gestualité de la programmation en une ironie rhétorique, *Etres-en-tr...* est, si on peut dire, dans l'innocence même de l'acte de créer, et dans la conscience de la difficulté à le faire. La pratique de création devient matière à réflexion sur le développement de l'image. Parce que la création se tisse de multiples allers retours entre ce qui est fait et ce qui est à faire, entre le souvenir et la tentative, entre le passé et le futur, elle devient métaphore de toutes les évolutions possibles, dans quelques domaines que ce soit. Nous verrons que de nombreuses analogies entre élaboration plastique, organique et psychique sont sous-jacentes.

Le projet *Etres-en-tr...* a pris forme très progressivement au cours d'*Horgest*. Je commençais à me sentir très frustrée de ne pas pouvoir animer des images qui portaient tant de suggestions de mouvement en elles, et dont la nature technique contenait tout pour l'animation.

Par ailleurs, au fur et à mesure que je m'appropriais *Horgest*, la complexification spontanée de certaines images m'a amenée à en stocker différentes étapes. Lorsque l'image me paraissait avoir atteint un seuil correct de « finition », au lieu de continuer et de risquer de la détruire par un affichage malencontreux, je l'enregistrais, et continuais mes transformations. Je préservais ainsi la qualité obtenue auparavant, pouvant toujours y revenir, sans pour cela m'imposer de ne pas essayer d'aller plus loin, et ce, aussi longtemps que souhaité. Cela revient à exploiter les multiples images sous forme de terrain, ou terreau, pour un travail dans le temps. Une même image donnera une série, et même parfois différentes séries, comme un tronc unique peut donner différentes branches. L'image fixe finale était donc déjà comprise dans un montage d'étapes successivement passées, dans un lent mouvement d'engendrement. Le temps la déploie, et si l'image est « bien » faite, les précédentes couches y sont visibles rétrospectivement.

Simultanément, dans la rêverie d'un possible prolongement de *Horgest*, ces tranches ou images successivement stockées ont pris une autonomie : chacune devenait potentiellement « animable » indépendamment des autres. Une forme pouvait être considérée clonée par autant de ses positions temporelles, qui, au lieu de suivre le mouvement global et le temps unique de leur originale, se décaleraient dans le temps, comme si elles étaient des formes séparées, et, prenant leur « envol », traceraient dans l'espace des mouvements distincts, mais constitutifs d'une image à venir. J'ai donc eu le désir de pouvoir animer diverses tranches d'image, séparément mais dans une relative progression, afin d'indiquer que chacune d'elles participait

à la création progressive de l'image finale, en déposant des sortes de traces ou engrammes dans la mémoire de l'artiste et dans l'image. La vie de l'image y serait ainsi dépliée.

L'ensemble du film, en raison de sa monotonie de scénario, devait pouvoir être réalisé par un unique programme. Le placement et le dosage des paramètres devaient permettre de réutiliser constamment la même boucle. L'expérience a montré que c'était trop ambitieux. Le même programme a été constamment réutilisé dans une logique de recyclage (capacité de « variatique » — notre propre terme — ou variations infinies sur une unique procédure), mais les « manipulations » entre différentes boucles gérant les petits événements ont dû être « manuellement » apportées, faute de maîtriser suffisamment l'écriture programmatique.

Ces animations concourantes, simultanément indépendantes dans leurs mouvements locaux, mais proches parentes dans leur esprit, me permettaient, tout en composant un hymne aux détours de la création, d'évoquer la vie cabossée et difficile, m'opposant ainsi au fini de l'image de synthèse, à son manque de traces de durée, à son trajet trop droit, à sa vision de la vie si sûre d'elle-même.

Face à ces diverses intentions, liées à l'espace, au temps et à la métaphore avec le vivant, il fallait trouver un titre qui les condense sans trop y insister. Initialement *Genèse récurrente*, le projet s'est finalement appelé *Etres-en-tr...*

### 1.3. Le titre : *Etres-en-tr...*

*Etres-en-tr...* s'entend d'abord plus qu'il ne se lit. C'est presque un bruit. Les consonnes y sont fortes, les voyelles étouffées. Ni *a* ni *o* comme dans *Aforme*, ni *è*, comme dans *Horgest*. Le titre râpe la gorge, sec, frottant de ses *r* — non roulés : à la française — répétitifs et rythmés, comme dans le travail de matériaux bruts.

Ses lectures sont variées. Quelqu'un me l'a dit comme *être-en-t-r*, *être-en-té-èr*, être en terre, enterré. D'autres ont insisté sur la dernière syllabe : *tr* devient treu, tr'eux, être entre eux. Il s'entend plus généralement comme *être entre*, et possède ainsi d'abord une signification spatiale ou topologique, qui indique une situation particulière, non autonome, relative à d'autres éléments, entre lesquels on se trouve. Le repère n'est pas absolu, mais se base sur ce qui se trouve dans les alentours de la chose étudiée. Il faut donc qu'il y ait là quelque chose : lorsqu'on est seul dans un espace vide, impossible d'être entre deux éléments. Le titre indique ainsi par sa phonétique une mise en relation spatiale.

La façon dont il est écrit, surprenante, propose ensuite de couper le terme *entre* en *en* et *tr*, séparés puis associés, réunis, rafistolés par des tirets et munis de points de suspension. Le mot *tr*, forme inconnue dans la langue française, est donc tronqué. On y a retranché

quelque partie, ou bien on n'a pu le *transcrire* en entier. Il est inachevé. Apparaît alors la notion de temps. Le titre présente donc une forme non finie, mal finie, en cours d'écriture. Il suggère peut-être quelque chose qui finalement ne veut pas être dit. A chacun de compléter avec ce que bon lui semble : *trait*, *tranche*, *transe*, *transparent*, *transpercer*, *trame*, *travers*, *traverse*, *tremblement*, *trou*, *trouble*, *tréponème*<sup>6</sup>, etc., ou *triturer*, ou *train*, ce véhicule de transport sur chemin de *fer* qui nous donne quelques belles expressions : *train de vie*, grand *train*, le *train-train* quotidien, ou être en *train* de faire quelque chose. On a commencé mais on n'a pas encore fini. La forme non finie entrerait en redondance avec un de ses sens potentiels : être en *train* de... Au positionnement dans un intervalle spatial se colle ainsi un intervalle temporaire. Lapalissade que nous estimons pourtant bonne à indiquer ici : on se *trouve* toujours *entre* ce qui précède et ce qui va arriver. Mais, ici, l'idée est d'insister sur la valeur de l'intervalle et sur les multiples influences qui *s'étalent* en dehors des catégories temporelles, à *travers* les intervalles.

Enfin, dernier élément important révélé par l'écriture, que l'oreille ne peut percevoir, et qui demande beaucoup d'attention de la part du spectateur : s'il a la possibilité de bien lire le titre, il s'aperçoit que le premier terme, *Etres*, utilisé comme verbe jusqu'à présent dans nos interprétations, se termine par un *s*, marque du pluriel. Il passe alors du statut de verbe à l'infinitif, invariable, à celui de substantif, variable : l'être, les êtres. *Etres-en-tr...* évoque des êtres. Qu'est-ce qu'un être ? Ce n'est pas seulement un être vivant, il y a des êtres mathématiques. La référence à quelque chose de difficilement nommable se fait jour. L'indétermination d'essence rejoint celle d'espace et de temps.

Nous constatons donc en fin d'analyse de titre que ses diverses significations sont singulièrement cohérentes : des êtres indéfinis sont dans un intervalle mal situé, en train de faire quelque chose. La distinction entre ce qui est entendu et ce qui est lu permet de réunir sous une même expression différentes significations, ou polysémie, dont prend conscience le spectateur, et qui, vraisemblablement, le préparent à regarder les images dans un état de questionnement.

*Etres-en-tr...* poursuit donc nos questionnements sur le matériau numérique posés dans *Aforme* et *Horgest* : qu'amènent de nouveau les éléments utilisés, quelle peut être la profondeur de l'espace de synthèse, quelle est la nature esthétique de l'image synthétique ? Mais en même temps, et comme *Horgest* par rapport à *Aforme*, *Etres-en-tr...* approfondit le thème du corps face à la création en synthèse d'image : après le corps comme surface sensible,

---

<sup>6</sup> Micro-organisme mobile présentant des *spires*, parasite de l'homme et des animaux, dont plusieurs espèces sont pathogènes.

et le corps comme source d'énergie, nous rencontrons le corps comme devenir incertain. *Etres-en-tr...* évoque le corps par sa physiologie et son évolution — et non pas seulement par son aspect ou son attitude. Mais l'angle de vue évolutif est ici bien particulier. S'il n'est pas strictement d'inspiration scientifique, comme pour beaucoup des réalisations artistiques de la vie artificielle, il s'oppose volontairement à la linéarité et à la puissance exposées dans nombre d'entre elles : *Etres-en-tr...* témoigne de formes fragiles, précaires, dont l'évolution reste difficile, faite de retours dans l'espace et dans le temps. Le parallèle entre le développement plastique et le développement psychique est alors évident. Nous serons confrontés, avec *Etres-en-tr...*, en sus de la mise en valeur d'un matériau brut, à une réflexion sur la temporalité, plus approfondie que dans les travaux précédents, et à une mise en relation avec la vie intérieure.

## 2. Valorisation des matériaux

Sans doute parce que l'image de synthèse en est encore à ses débuts, mais aussi en raison de ma culture picturale et du goût que j'en ai, je vais m'attacher à analyser, à décortiquer, à éprouver et à valoriser les constituants de base de la substance<sup>7</sup> synthétique. Les matériaux propres à l'image de synthèse sont ici d'abord constitués par ce qui existe avant la « solidification » d'une image. Le filaire et le pixel (point élémentaire de l'image) y tiennent donc grande place, mais leur exploitation systématique sans mappe (ou texture) diffère de celle des projets antérieurs. S'y ajoutent les affichages progressifs du modèle en ses facettes, et de quelques séquences en des images séparées, éléments discrets qui échappent à la perception de l'animation finie. Enfin, le matériau constitutif de l'image de synthèse est en fait l'espace lui-même. Montrer de quoi une image est faite, c'est montrer aussi ses relations à l'espace, ou comment elle joue avec lui.

### 2.1. Le filaire systématisé

---

<sup>7</sup> Notre conscience de la substantialisation des formes doit beaucoup aux ouvrages de Bachelard sur l'imagination matérielle (*L'eau et les rêves, L'air et les songes*, etc., José Corti, 1942, 1943).

*Etres-en-tr...* est une systématisation de l'usage du filaire, initié dans *Aforme*, développé dans *Horgest*. C'en est, si on peut dire, l'apothéose. Il devient le matériau quasi unique de toute l'animation. Le rendu (ou remplissage des facettes) ne semble être appelé que, pour en retour, valoriser le filaire et sa propension à la propagation.

L'aspect filaire est encore assez rarement utilisé en image de synthèse. Il renvoie au premier état des formes, avant le rendu des surfaces. Econome en calcul, il ne constitue pas un effet technique valorisant. Il passe pour « technologiquement incorrect ».

En raison de sa minceur de trait, le filaire brut, non transformé par la mappe, reste peu facile d'exploitation en image lumineuse animée. Il saute, tremble ou grésille (flickage). Des traitements d'image permettent de l'épaissir, évacuant ainsi les problèmes de perception et apportent simultanément des changements de couleurs inattendus dont je tire profit.

Alors que dans *Horgest*, le filaire était essentiellement mappé, ou disposé par derrière, dans le fond de l'espace, ici, il va se libérer du modèle tuteur, et sera utilisé tel quel, dépourvu d'effets de reflet ou de transparence. Il ne peut pas se dissimuler derrière des variations de couleur. Il est très brut, très grossier.

D'abord utilisé avec une « extension » (ajout de points secondaires entre les points de contrôle d'une droite, et permettant sa courbure), le filaire apparaît souple, et surtout dense, fort. Son maillage est parfois si serré qu'il en devient opaque, et constitue ainsi des surfaces, nécessaires pour éviter une monotonie plastique. Très dynamique, il réussit à prendre l'ensemble de l'image, tel un filet envahisseur. Il sera aussi parfois utilisé comme dans *Aforme* et *Horgest* en tant que mappe trouée et grenue.

Mais la différence avec les précédents travaux apparaît lorsque le filaire perd son extension, la dernière des séductions, des consensus accordés à la perfection de la forme modélisée. Si la forme est une grille, les facettes sont alors visibles en tant que telles : carrés rigides, car aucun point subdivisant leur géométrie ne leur permet de se courber. D'autres formes comme des débris agglomérés, des brins de pailles cassés, balayés en tas et laissés à leur sort apparaissent au début de l'animation. La forme, issue de cassures, pliures, et angles aigus, apparaît grossière, sans unité, sans organisation homogène, sans liant, composée d'éléments disparates juxtaposés pour un temps. Rien ne peut définir cet agrégat de traits. Le concept de modèle tridimensionnel idéal est ainsi visuellement destitué (le modèle mathématique reste de toute façon nécessaire à la forme affichée).

Outre ses qualités graphiques de courbure ou de rudesse, le filaire est aussi exploité par dessus d'autres formes, et fonctionne alors en un brouillage de la netteté ou d'identité. Une même forme peut être ainsi affichée deux fois ou plus par image, les distinctions dans l'extension et dans les positions de l'« œil », ou caméra virtuelle, permettent aux clones de ne



pas recouvrir complètement — ni donc de masquer — l'originale déjà affichée. Lorsque la deuxième forme possède la couleur du fond, elle fonctionne comme si elle lui appartenait, et gratte, enlève de la couleur, fait des trous dans la surface. Différentes configurations sont possibles. Si la première forme est affichée en rendu et la seconde en filaire noir, toutes deux sans extension et selon le même point de vue, l'ensemble prend alors un aspect de vitrail aux cernes sombres. Si la seconde possède une extension, elle devient plus dense, et plus ronde. Elle creuse ou vide ainsi les pleins, aère les surfaces, fait circuler les couleurs les unes dans les autres, ou coupe les traits. Une forme pourra ainsi être une simple facette, dont le contour est ouvert, cassé ; elle est alors animée, comme clopinant : guenilles de filaire — qui déjà était guenille de technologie. A l'effet d'évidement ou de gommage, succède parfois un effet paradoxal de remplissage : selon l'unité et la densité des deux formes l'une sur l'autre, et surtout si la deuxième est plus petite que la première (d'où l'importance des points de vue), la deuxième forme peut devenir visible. En effet, bien qu'elle soit de la même couleur que le fond, elle s'en trouve séparée par la densité et la continuité de la première forme qui en révèle le contour, la rendant visible. Le creux devient ainsi matière, et le plein, fond. Lorsqu'elles sont toutes deux de couleurs distinctes de celle du fond, et bien que de formes identiques, leur différence de couleur les singularise, chacune d'elles prend alors une identité propre. Une même forme filaire peut donc avoir de multiples aspects et fonctions, juste en jouant avec ses paramètres d'extension et son affichage sous différentes caméras.

Ces superpositions de formes filaires invisibles, lorsqu'elles sont très nombreuses, permettent de couper en divers endroits un même trait, faisant apparaître des points, grossis par les traitements d'image. Isolés, « discrets », ils sont réunis par le mouvement du modèle sous-jacent. Ils semblent grouiller, trembler ensemble. Lorsque le filaire est marron, cette agitation, ce frémissement évoque très fortement un sol terreux sous la pluie, où les impacts de gouttes d'eau se font ressentir après coup et sans qu'on réussisse à les situer, à les percevoir plus précisément. L'éclatement des points ressemble à un jaillissement, un grouillement naturel, un mouvement très difficile à faire volontairement. L'animation de pixels distincts peut ainsi se faire à partir du modèle filaire suffisamment déformé, égrené, sans utiliser des fonctions plus complexes d'animation de « particules ». Les moyens utilisés dans *Etres-en-tr...* sont toujours minimaux, d'apparence brute.

Mais davantage, le filaire provoque un entre-deux entre le volume et le plan de l'image. Filaires, ou constituées de points éparpillés, les formes sont de fait très aplaties. Les traitements d'image réduisent aussi énormément les volumes. La valorisation du filaire et du pixel passe ainsi par la dévalorisation et la destruction partielle du volume et par la

désorganisation de l'espace en perspective. Rejet de perfection et refus du rendu tridimensionnel sont ici issus d'une même attitude.

Les sensations d'espace se complexifient. L'œil du spectateur ne sait pas très bien s'il voit du volume, ou si c'est une illusion d'optique. Quelques sensations de relief existent, mais restent fugaces. En tournant, brusquement, un filaire donne l'impression de s'approcher de nous. Des volumes localisés s'incrudent, s'introduisent dans ce qui est plat et questionnent l'identité de ce qui est vu. On ressent plus qu'on ne constate.

La dévalorisation du fini du modèle va contaminer le fini de l'animation. En sus des affichages filaires et de l'ostentation des pixels, vont arriver des effets visuels liés à la non existence de l'affichage « temps réel ».

## 2.2. Le « non temps réel »

Nous appelons « non temps réel » la durée d'affichage temporelle, non instantanée, d'une forme, et donc a fortiori d'une image. Son verso est le « temps réel » ou absence de délai perceptible dans la réponse de l'ordinateur à une instruction, si complexe soit elle. Cet affichage progressif correspond cependant à l'affichage réel vu par l'artiste au moment où il crée<sup>8</sup> : la venue progressive au visible du virtuel. S'y montrent l'affichage par facettes successives ainsi que la chaîne discontinue d'images. Ce non temps réel ouvre l'image sur ce qui se passe avant sa « concrétion » dans son état final. Au même titre que le filaire, le « non temps réel » appartient aux dessous cachés de l'image. Ce temporaire du virtuel disparaît dans l'image finie, il n'y est jamais montré.

Cet échafaudage éphémère n'existe pas en soi comme matériau de construction, il dépend seulement du temps d'affichage propre au couple logiciel/matériel informatique. Les machines devenant toujours plus rapides, ces éléments sont en voie de disparition même pour l'artiste. Les montrer participe donc à une sorte d'écologie de la synthèse d'image, prônant la variété des formes.

Comme tout ce qui est vu à l'écran, cela fait partie des particularités de l'image de synthèse et peut amener à une prise de conscience du dialogue avec la machine. Cela inscrit le modèle dans le temps de perception du créateur, et réciproquement, le temps de création dans l'image.

---

<sup>8</sup> En 1994, j'attendais une demi-heure par image, soit vingt quatre heures pour deux secondes d'animation. Actuellement, les logiciels 3D temps réel sont plus répandus.

## L'affichage par facettes

En phase de création, à cette époque, la visualisation en temps réel d'un volume complexe « colorié », texturé, est encore peu fréquente. Le rendu de chaque facette prend quelques secondes, voire quelques minutes selon les logiciels et la complexité de la surface et matière, car, dans une facette, il y a de nombreux pixels dont il faut calculer chaque couleur selon la position par rapport à la lumière et les coefficients de rendu du volume.

La perfection des facettes dans leur affichage progressif de constitution de la forme m'a longtemps fascinée. Débutante (en 1988), je restais devant l'écran regarder ce remplissage méticuleux et lent. J'ai même surpris certains de nos camarades, œil fixe et bouche ouverte, devant ce spectacle parfait. Jamais une face ne dérogeait à la loi de contiguïté relativement à ses voisines. Jamais une ne manquait à l'appel. Jamais un pixel n'était oublié. L'ordinateur faisait son travail sans se tromper, irrémédiablement.

La restitution dans l'animation de cet affichage linéaire réclame de le sectionner afin de le répartir sur plusieurs images, dont le nombre est fonction de la durée d'étalement voulue. On peut ainsi en reconstituer artificiellement la progression de l'affichage sur une séquence de quelques secondes.

Son usage doit être bien dosé. Selon la rapidité de l'affichage, ou la fixité de l'objet, il peut devenir très péremptoire, univoque. Je l'ai excessivement exploité dans *Etres-en-tr...*, mais cela ne se voit que très partiellement. Il faut le masquer par d'autres éléments, éventuellement des accidents de matière, ou une richesse du mouvement. Seul, il n'est pas intéressant, trop lié à une temporalité mécanique.

## L'arrêt sur image

De la même façon, chaque image, une fois calculée, discrète, se fond et disparaît dans le flux de l'animation. Le mouvement d'ensemble les condense et interdit toute contemplation sur chacune d'elles. On en oublierait même leur existence discontinue.

Cependant, le créateur en synthèse d'image travaille encore rarement en « mouvement réel ». Au cours de la préparation d'un film, l'affichage successif d'images séparées par plus de quelques minutes (voire une demi heure) casse le mouvement, en empêche la lecture continue. Il projette son intuition du mouvement à partir de quelques images. Il ne voit du mouvement que des étapes, les images, et les écarts entre les images. Ce morcellement, que le créateur a vu, reste inaccessible au spectateur.

Décomposer le principe d'animation pour montrer des images fixes dans une animation permet ainsi d'indiquer leur existence, leur préexistence, essentielles au mouvement perçu, à l'illusion du mouvement. L'œil respire un peu. La fascination du mouvement laisse un peu de place à la contemplation de l'espace, à la valorisation de l'image. Faut-il arrêter le temps pour prendre conscience de l'espace ?

Une autre relation à l'image fixe peut se faire tout en continuant l'animation des formes. Une image de la chaîne est fixée comme fond au cours du temps. Les formes qui l'ont produite continuent leur chemin, tandis que ce fond immobile s'estompe peu à peu. Il peut être interprété comme une trace, une empreinte, ou une photographie sur laquelle les éléments continuent leur course. C'est un dépôt des formes dans l'espace. A la différence du « motion blurr », dont le principe est d'estomper les positions successives d'une forme pour en accentuer son mouvement, ici, les dépôts interviennent plutôt pour rompre le rythme, et produisent un effet plastique très intéressant.

L'affichage par facette et l'arrêt sur image, ingrédients du non temps réel, permettent ainsi de questionner le temps, notamment le temps de la création et de la perception. Ils donnent de la valeur à ce qui disparaît : l'avant-image, l'avant-film, tous ces instants préalables. Ils indiquent que le matériau de l'image n'est pas seulement matériel, visuel, il est aussi de l'ordre du temporel, du mouvement d'apparition et disparition de l'image.

Cela s'oppose nettement aux principes d'animation mis en œuvre par l'image de synthèse. Celle-ci est systématiquement recalculée jusqu'à l'obtention de la meilleure qualité technique. Ce procédé ne laisse pas de traces des tests successifs. L'image apparaît parfaite sans rien dire de son trajet.

Choisir d'y laisser les traces de la genèse de l'œuvre est assez difficile. En image fixe, cela semble possible en maintenant le « Z-buffer » actif entre les essais. Cette « mémoire de la profondeur » permet de continuer à travailler dans la même perspective, sinon les objets sont affichés les uns par dessus les autres sans tenir compte de leurs positions respectives d'une couche à l'autre. Il faut ensuite pouvoir apprécier l'influence des transparences. Il y a donc de nombreux paramètres à prendre en compte, qui se multiplient en animation. Montrer la genèse en synthèse d'image relève donc de l'artifice.

Dans ce domaine technologique, le temps n'est qu'un facteur économique. Plus l'image est rapidement calculée, meilleur c'est. La vitesse peut même devenir un critère d'évaluation du logiciel et de la machine. Ralentir ou déployer le temps va à l'encontre de toute recherche technologique. Ce serait presque dévalorisant pour l'œuvre.

Cependant, dans le domaine pictural, le déploiement du temps a été exploité. Les remords s'inscrivent parfois dans la toile et c'est au peintre à les cacher ou à les laisser. Ils enrichissent la perception et l'interprétation de l'œuvre. Dans certaines peintures futuristes ou cubistes, quelques artistes (Balla, Duchamp) ont même représenté plusieurs étapes du mouvement d'une forme.

Le déploiement du temps de création de l'image de synthèse s'inscrit donc simultanément contre le procédé technique et dans une tradition picturale, valorisant l'influence des moyens de réalisation sur la conception de l'œuvre.

Or, si le filaire tend à aplatir l'espace et si le temps se décompose, un processus inverse de mise en valeur de l'espace va prendre forme.

### 2.3. L'espace et l'écran

Le refus du réalisme tridimensionnel s'est constitué en une présentation des moyens de représentation. Le filaire, le pixel, l'affichage par facette et l'animation à base d'image unitaire ont déjà été exploités. Certes, l'espace est bien un matériau essentiel à la création en synthèse d'image, mais comment le valoriser sans retomber dans l'usage du volume ?

#### Les dimensions de l'espace

Une première valorisation de l'espace se fera de façon assez traditionnelle, plastique, moins « matérialiste », et concerne en fait ses dimensions, sa taille.

L'usage de petites formes, et quelle que soit leur nature, réunies au centre de l'image, agrandit l'espace alentour. Elles ne sont pas seulement petites, elles sont éloignées de nous, donc situées dans un espace lointain, esseulées dans ce vaste univers. Leurs petits mouvements à le parcourir, d'autant plus rapides qu'il est grand, insistent sur son étendue.

Au contraire, l'usage d'autres formes, visibles seulement par intermittences en bordure d'écran, suggère que l'espace que l'on peut voir s'ouvre en réalité bien au delà de ce qui est montré : un hors champ prend naissance, dans lequel existent d'autres formes, dont nous ne

verrons que les extrémités. Ce qui n'est pas vu acquiert plus d'importance que ce qui est vu. Le spectateur se questionne sur ce qui déborde de l'écran, et cherche à voir à côté des bords, au delà des bords matériels.

Enfin, l'absence de décor matériel (mur, sol) et la profondeur de la couleur noire du fond rendent l'espace potentiellement infini.

L'espace vu est donc très grand : il peut s'étendre en profondeur et latéralement loin de nous. Cependant, si l'espace peut être mis en valeur par ses contenus spatiaux, il peut l'être également par la mise en évidence de ses bordures, et notamment celle qui nous le montre : l'écran.

### La mise en évidence de l'écran

La mise en évidence de l'écran comme limite de l'espace va permettre d'augmenter la profondeur de l'espace perçu.

La première solution m'a été donnée par un « bug » de « clipping ». Le logiciel identifie, via ce procédé, et selon la manière dont son concepteur l'a programmé, les formes qui doivent ou ne doivent pas être affichées dans l'image courante, à l'écran, et donc en somme, celles que la caméra voit ou ne voit pas. Ces limites de vision sont autant latérales que sagittaires. Le cône de vision — ou volume de vue affiché — détermine donc à partir de quelle profondeur et proximité la caméra ne voit plus. Or, selon cette proximité, il arrive qu'un objet soit partiellement visible. Il est moitié dedans, moitié dehors. Le logiciel le coupe en deux. Une partie seulement n'est pas affichée. Dans *Anyflo*, logiciel que j'utilise alors, développé par Michet Bret à Paris 8/ATI, lorsqu'un objet se trouve trop près de la caméra, ou que sa forme rentre puis sort puis re-rentre dans le champ de vision, il arrive que le logiciel cafouille, se trompe, et transforme l'objet en autre chose que ce qui aurait dû apparaître. Cette erreur de programmation ne se voit pas en filaire, mais seulement en rendu, ce qui est d'autant plus inattendu. Des éclats de facette sont arrivés lorsque la forme en rendu se trouvait proche de la caméra.

Ce voisinage de caméra correspond en fait au voisinage de l'écran. Tout se passe comme si un morceau du volume ricochait, non contre la caméra, mais contre l'écran, et s'éclatait ensuite dans l'image, en repartant du point d'impact (toujours en bas à gauche) vers l'intérieur. La vitre n'est plus seulement transparente, invisible, elle est devenue dure, on s'y fracasse, on ne peut pas ne pas la voir. Elle est ainsi frappée de matérialité. La vitre passe

d'une fonction de transparence, de vision où elle permet au regard de passer, à celle de séparation où elle interdit à la forme de traverser. Elle s'adresse ainsi au spectateur et se met en relation avec lui.

L'impact amène de plus une prise de conscience de la profondeur comprise entre les éclats et le reste qui ne se cogne pas. Cette mise en valeur de la limite littérale de l'espace visuel fonctionne paradoxalement comme un faire valoir de la caisse enfoncée qui s'y trouve.

Une autre façon de montrer l'écran sera apportée de façon très discrète, mais d'autant plus saisissante, par l'affichage de filaires noirs sur d'autres formes, et notamment sur des rendus plus clairs et transparents. L'image est alors assez complexe, de nombreux mouvements s'y trouvent réunis. Des formes filaires aux mouvements lents sont recouvertes par de larges surfaces en rendu transparent, dont certaines, rapides, saccadées, cognent au carreau, elles-mêmes recouvertes par quelques filaires sombres sans rapport de structure. Or, si la surface colorée se creuse sous le grattage du filaire lorsqu'il est dense, elle le projette en avant — vers nous — lorsqu'il est sans extension, fin et plat. Ces traits noirs, vraisemblablement en raison de leur lenteur, et parce qu'ils se trouvent sur les éclats, donc « au dessus » du plan littéral de l'espace, fonctionnent alors comme des espèces de formes qui flotteraient par hasard, en une ultime couche, au dessus de l'image mais sous une vitre, évoquant celle de la plaquette qu'on pose sous le microscope.

Si rendre la vitre visible enlève de sa transparence au procédé de représentation, cela montre aussi la liaison entre le réel et le virtuel, et les rattache l'un à l'autre. Voyant la vitre, le spectateur ne peut pas éviter de se mettre en relation avec l'espace qui se trouve derrière. Voir la séparation accentuerait-il le sentiment de présence ?

### L'espace entre les strates

Ayant aiguisé son œil devant certaines séquences, le spectateur prend conscience que chaque strate d'image s'autonomise, s'écarte des autres. Les lits des filaires, des surfaces trouées et des formes transparentes s'entremêlent et s'ouvrent à la fois. S'intercalent des espaces, comme béants, qui nous attirent, nous aspirent. Ces vides engendrent des distances irrationnelles, hors de toutes échelles de mesure. L'image s'épaissit alors que chaque couche reste sans épaisseur.

Les perspectives s'inversent localement. Certaines formes semblent être plus proches que celles qui se situent pourtant devant elles. Ce qui est affiché devant paraît être plus

éloigné. Le flou et le net des strates jouent avec les distances sans respect de l'ordonnance habituelle. L'espace se complexifie, se stratifie, en une représentation difficile à saisir, mais hypnotique.

Le processus rationnel, mathématique de création a permis de structurer un espace chaotique, brinquebalant, où ce qui est derrière passe devant, et réciproquement, où ce qui est entre et invisible prend de l'ampleur. Au gré du regard et des sensations, l'espace fait l'acrobate.

Dans ce tissage de diverses strates, où les volumes sont vus simultanément sous différentes perspectives, quelle pourrait être la représentation spatiale, globale, dans un repère unique, d'un tel ensemble ? Si les machines devenaient très puissantes, pourrait-on en proposer une interaction en environnement virtuel<sup>9</sup> ?

L'espace d'*Etres-en-tr...* se déploie donc selon diverses directions : de façon rationnelle, mesurable, en profondeur et sur les bords jusqu'au hors champ, jusqu'à rencontrer la vitre, séparation et réunion d'avec le spectateur, puis il se structure à l'intérieur de lui-même en un millefeuille beaucoup plus complexe.

La valorisation des matériaux inhérents à la création en image de synthèse va déborder le cadre de la stricte création.

## 2.4. Contamination de l'environnement

La valorisation des matériaux bruts, « à l'état naturel », s'est faite d'elle-même. Le filaire et le pixel m'avaient été donnés par l'affichage de l'image. De la même façon, le calcul des séquences de test m'a donné cette rudesse. Je n'ai jamais procédé au recalcul systématique — « recalculite » ? — d'une séquence afin d'en enlever une « erreur », ou une discontinuité dans certaines variations des paramètres. J'ai essayé au début de le faire, mais en fait, au fur et à mesure que je modifiais le programme qui avait engendré la séquence « erronée », me venaient des idées nouvelles, des curiosités plus fortes que le besoin ou l'utilité de seulement préparer la fin du projet en rendant impeccable la séquence en question. Je ne pouvais pas être seulement raisonnable, ç'aurait été perdre mon temps. Rien n'était plus urgent que de voir ce que telle ou telle intuition de programmation pouvait donner de nouveau, d'*invu*, en image. Les séquences ont ensuite été montées en vidéo, et rares sont celles qui n'ont pas été utilisées,

---

<sup>9</sup> Les logiciels de 3D temps réel imposent la logique et l'économie d'un affichage unique. Il faut donc ruser pour retrouver cette stratification, considérée comme irréaliste de la part de l'optique et des concepteurs de logiciel.



une seule a vu une de ses couleurs modifiée (pour enlever un bleu trop ciel). Le film se construit donc à partir de séquences brutes, telles que je les ai vues moi-même pour la première fois. Tendue par des semi-réussites sur l'exploration d'un matériau que je n'ai jamais su « finir », série d'improvisations, il est donc en fait très expérimental.

Cette « brutité » première, crudité ou ténacité de l'état naturel, cette synthèse pauvre, maigre, non grasse, va se propager à l'entourage du travail de création par ordinateur, à l'espace-temps en dehors de la machine : le montage vidéo, la mise en sons, et enfin, l'exposition de textes, bouts de programme et fragments sur ma vie quotidienne à cette époque.

Le montage vidéo paraît grossier. Les noirs sont parfois trop raides, abrupts, ou trop longs. On pourrait croire à des erreurs. Cela appartient à la symbolique d'ensemble du film. De trop bons passages au noir auraient été en contradiction avec l'expérimentation du matériau synthétique. De plus, leur brutalité a fonction de perturbation, et réveille éventuellement le spectateur qui, imperméable au langage de l'abstraction, peut se laisser bercer par certains mouvements. Le noir questionne par son vide. Il prend ainsi son autonomie, reste lui aussi indomptable. Il devient visible, signifiant, non seulement agent de transition entre des séquences, mais espace et matière en soi. Ce noir pourrait prendre valeur de repos visuel, ou d'oubli, nécessaire au travail de mémoire<sup>10</sup> et de création. Il insinue aussi peut-être que les séquences, mises en chaîne, en fait ne s'enchaînent pas dans un temps linéaire mais existent ensemble dans l'espace. La brutalité de l'enchaînement temporel des images insiste sur leur possible non-enchaînement temporel, sur leur simultanéité d'existence dans un autre espace, sur la discontinuité du temps.

La bande-son, réalisée par Jeanvier Payrard et moi-même, participe elle aussi de la rudesse de la présentation. Construite à partir de petits bruits de balais-brosses sur une moquette, de grésillements électroniques, de répétitions exaspérantes, elle incorpore tout autre élément accidentellement présent dans l'espace de projection. Quelques silences la ponctuent. Cette bande-son reprend la sonorité interne de l'image, faite de frottements, de « rapements », de cognements, de *tressaillements* d'êtres mi-concrets, mi-électriques.

Cette mise en existence des matériaux constitutifs de l'image ne pouvait oublier le programme lui-même. Si la vidéo et la musique enveloppent l'image finie, le programme est

<sup>10</sup> « Et malgré tout, s'il n'y avait ce vide et cet oubli, l'inoubliable ne pourrait pas croître. L'oublié porte l'inoubliable dans ses mains vides ». Hermann Broch, *Récit de la servante Zerline*, trad. de l'allemand, Gallimard, Paris, 1961, p. 23.

lui « géniteur » assistant. La juxtaposition de mots et de signes plastiques aurait peut-être pu se faire dans ces noirs en attente de quelque chose. Mais ç'aurait été là encore donner un emballage trop sophistiqué pour des images qui n'en voulaient pas. J'ai préféré le poser à côté de l'image, en un petit recueil de textes : *L'accélérateur de création*<sup>11</sup>, témoin de cette tranche de vie :

En trois pages se compose l'ambiance du travail de création en image de synthèse. La première expose un instant devant l'écran, l'artiste est face à la vitre et à l'image. La seconde présente un morceau du programme, et montre comment le langage sonore, rude (nub, fub, flug, paf, fap, etc.<sup>12</sup>), reprend son territoire dans l'interstice libre des noms donnés aux variables. La troisième envisage le temps plus long de la vie quotidienne du corps. En dehors de l'écran, il reste sous son influence, fatigué, préoccupé, puis il retourne devant l'écran, reprend son effort. Le corps demeure toujours partagé entre son rapport à l'image, son rapport au réel, et sa propre réalité organique. Ce contact-de-l'absence du corps en soi, ou de la souffrance du corps séparé de la matière de l'image, appartient aussi au matériau de la création synthétique.

La présence massive des matériaux bruts dans l'image signale l'importance de leur expérimentation et de l'expérience qu'en a l'artiste. Elle est la preuve d'un vécu en relation avec son matériau, dans le présent du matériau, dans ce qu'il donne, et non dans l'idée qu'on en aurait, ou qu'on voudrait en donner. La simulation d'un objet *absent* est remplacée par la *présence* de ses événements plastiques. L'image et l'imagination s'enrichissent de l'exploration des matériaux.

Après avoir décrit le projet selon le point de vue du créateur, nous allons maintenant adopter un autre point de vue, extérieur à la création en tant que transformation de matériau, mais analysant l'œuvre par rapport à ce qu'elle donne à voir, et notamment sa position sur la représentation de la vie.

*Etres-en-tr...* cherche à donner un pressentiment de la vie, à stimuler un

---

<sup>11</sup> Voir site.

<sup>12</sup> Les premières appellations se construisent souvent à partir des noms des fonctions appelées, comme il est d'usage dans *Anyflo* : nub contient le numéro de l'image courante. Cela permet de faire moins d'effort de mémoire pour trouver les fonctions correspondantes. Mais, ensuite, les noms évoluent entre eux, se forment par sonorités voisines, en chaîne d'onomatopées, d'allitérations, se mettent en verlan, en anagramme, etc., jouent de leur liberté de toute signification. D'où parfois ma propre difficulté à retrouver, par exemple (je simplifie), quelle variable gère la couleur du fond, et laquelle celle de la forme principale, laquelle supervise le compteur de nombre de formes, etc.

Notons aussi que, comme les titres de nos diverses recherches (*Aforme/Un peu de peau s'étale encore*, *Horgest*, *Etres-en-tr...*, *Là où cela veut poindre*, Cicv, 2001, 14') et celui notre projet actuel (*Au creux de l'obscur*), les variables n'ont pas de *i*.

questionnement sur des choses qu'on voit, parfois qu'on ne peut que mal percevoir, tant elles se cachent, leur identité formelle restant confuse, afin que le doute s'installe et que l'ambiguïté demeure. *Etres-en-tr...* ne cherche pas à prouver ni à démontrer, mais à faire ressentir.

### **3. Comportements des formes et relation à la vie**

Comment montrer la vie ? Montrer, tenter de représenter la vie implique de savoir à peu près ce à quoi elle ressemble, ou du moins, ce à quoi elle ne ressemble pas. Cela implique d'avoir pensé à sa définition, ou à son essence. Réagissant aux créations évolutionnistes, comportementales et génétiques, nous avons essayé de la montrer, mieux, de la faire ressentir, à partir, certes, de ses commencements et de sa croissance, comme première manifestation d'énergie vitale, mais également de sa capacité à déborder toute définition, ou classification, une insubordination fondamentale à toute conceptualisation. Enfin, cette vie, si elle souhaite correspondre à ce qui se passe dans le monde vivant réel, doit tenir compte de la relation qui existe entre la forme extérieure et la forme intérieure : le mouvement d'involution, local et global à tout le film, indique la présence d'une conscience intérieure intense, reliant l'évolution organique à une évolution psychique.

#### **3.1. Les débuts de la vie**

Les formes en elles-mêmes n'évoquent pas beaucoup les figures des débuts de la vie. Un fragment, un amas de traits blancs restent étrangers à ce thème, la seule évocation de la fragilité n'est pas suffisante. Sans connaître déjà l'ensemble du film, on y lirait difficilement la notion d'embryon. Les formes ont souvent trop d'angles pour être associées aux végétaux ou animaux. Certaines silhouettes allongées peuvent parfois rappeler un ver ou un serpent, mais ceux-ci très grossiers, sont peu ressemblants. De même, si l'on descend dans la hiérarchie du vivant, les figures d'*Etres-en-tr...* sont en fait déjà trop complexes pour suggérer une cellule ou un organisme unicellulaire. Les formes sont informes, mais en même temps complexes, c'est-à-dire qu'elles ont déjà leurs organes, si organes il y a, mais des organes sans dessus dessous.

Pour trouver l'évocation des débuts de la vie, il faut regarder au delà des formes, et observer leurs mouvements, leurs comportements de débutants. Ces comportements prennent

diverses formes. Certes, ils se manifestent dans la croissance, phase importante pour tous les petits ou rejetons pour atteindre le stade adulte. Mais les débuts de la vie se font ressentir également dans la présentation d'espèces très peu évoluées, aux mouvements minuscules, voire invisibles. Cette forme de vie bactérienne ramène à la notion de mort, qui participe aussi du commencement de la vie. L'obscurité, phase préalable à la lumière, permet la plus grande désorganisation, ou soupe inextricable.

## La croissance

La croissance des formes se trouve répartie à tous les niveaux : croissance des formes, croissance de chaque séquence, croissance de l'animation.

La croissance se manifeste dans les formes mêmes, affichées par accumulation de facettes (*supra*, Le « non temps réel »). Les éléments grossissent au fur et à mesure que le temps passe, et occupent de plus en plus d'espace, s'étalent.

Certaines de ces formes sont des amas de traits rouges. Ils semblent alors être des vaisseaux sanguins en croissance jusqu'à former un corps dans lequel ils pourraient enfin rester. Le corps est en formation, en tissage, il n'est pas encore fini. Ces filaires peuvent évoquer les statues d'écorchés. Les filaires rose-rouge évoquent le réseau sanguin, et leur acheminement de la vie dans le corps.

Chaque séquence est le lieu d'une progression. La surface du début n'est jamais comble, mais très peu remplie ; elle sort toujours du noir, puis s'éclaircit, et se remplit de couleurs, de formes, de mouvements ; les mouvements s'accélèrent, les changements se succèdent souvent de plus en plus vite.

Le film entier possède un début et une croissance. Elle n'est pas seulement en soi, comme dans tout film, parce que le temps objectif défile, elle est caractérisée par l'évolution des formes par delà les séquences : les nombreux commencements du début se font bientôt moins longs, puis disparaissent presque, tandis que l'intensité des séquences va globalement croissante. L'impression globale que donne le film est celle d'une marée montante.

A cette croissance omniprésente préexiste le noir, le presque vide, moment originaire avant l'apparition de la lumière : la lumière elle-même n'est pas initiale. Elle arrive tout doucement, par brins, au fur et à mesure que se créent les formes, structurant le noir. Puis les brins s'épaississent, constituant parfois des surfaces.

Ce temps de croissance est lent, doux. Une forme en commencement peut se déplacer tout en croissant, elle n'est pas emprisonnée dans sa croissance, ne lui est pas dédiée. Même parfois, son mouvement cache la croissance : elle apparaît se développer comme une mousse, qui croît sans qu'on comprenne d'où cela provient, comme par en dessous, sauf que cette forme est en constante danse. La croissance se fait indépendamment des activités. On ne va pas s'arrêter de vivre pour elle. Elle possède son temps propre, sa lenteur — vitesse somme toute ici perceptible à l'œil nu, donc différente de notre monde organique. Cette croissance ne se veut pas être une infraction dans l'espace. Elle n'est pas pressée d'arriver, elle se réalise en relation avec l'espace, qui a ses irritabilités, et avec la forme même qui la vit. La forme et sa croissance semblent jouer ensemble et apprécier ce moment de développement. L'une n'écrase pas l'autre. La forme pourrait même la posséder comme un objet et l'émettre comme on ouvre un éventail, d'un mouvement de bras. Elle fonctionne dans le temps comme une caresse (à la différence du temps du coup, de la gifle) afin de sentir le contact. Elle suit son rythme imperturbable et sûr, constant, d'où sa lenteur assurée.

Le presque rien central semble suivre les indications ou impulsions de ses membres naissants. Un déhanchement grossit le corps tout en l'entraînant de côté, permettant ainsi à la jambe de sortir à son tour, dégagée par le mouvement.

#### Les toutes premières formes de vie et leur substrat

Si la croissance des formes renvoie à la phase initiale de développement d'un individu, elle n'évoque pas de fait l'origine de la vie dans le temps absolu. Celle-ci réclame de petites formes, des êtres indifférenciés, sans organes.

Comment représenter de façon sensible ces premières formes de vie, bactéries ou larves minuscules ? Il va sans dire que notre méthode de création, volontairement rudimentaire, n'en permet pas une modélisation précise. De plus, l'exactitude mimétique, scientifique de leur forme n'induirait pas forcément le sentiment de leur caractère originel. Par contre, chacun de nous les imagine grouillant, fourmillant, et sent sa peau elle-même frissonner de concert. L'animalité de la forme peut ainsi naître du mouvement. Il y a « parenté dans le psychisme humain entre l'animal et son mouvement<sup>13</sup>. » Nous avons donc choisi d'évoquer les êtres sans organes des débuts de la vie, non en les montrant, mais en les suggérant par l'animation. Mais cette animation est très particulière. Elle doit être un commencement d'agitation intense et minuscule, un grouillement. « C'est ce mouvement

---

<sup>13</sup> Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Dunod, Paris, 1992, p. 76.

anarchique, qui, d'emblée, révèle l'animalité à l'imagination et cerne d'une aura péjorative la multiplicité qui s'agite<sup>14</sup>. » Où placer ce mouvement ? L'imagination localise ces bactéries, ces êtres élémentaires, dans des substances en putréfaction, donc mortes, ou dans des excréments. L'animation grésillante de leur substrat, de l'épaisse matière où elles résident, remplace ainsi la représentation de ces créatures.

Plusieurs séquences présentent ainsi une surface texturée, fibreuse, épaisse, comme pleine de nombreux replis, dans laquelle de vagues zones bougent, s'agitent plus ou moins vite, sans que soit possible de discerner d'où provient le mouvement, ni jusqu'où il se propage. Les surfaces, dans lesquelles ce mouvement siège, passent de la couleur rouge à la couleur vieux rose teinté de gris, virant parfois au marron. Si le rouge — très présent dans tout le film — renvoie à la vie, et peut, de par son agitation propre, évoquer le mouvement du sang, palpitant et s'agitant sous l'urgence d'être distribué partout constamment, évoquant l'agitation permanente de la vie cellulaire — la variation de sa couleur laisse envisager sa

(Illustration enlevée : *Etres-en-tr...*, 1994.)

modification interne, la disparition progressive de l'oxygène, une lente dérive vers l'inerte. Le marron, quant à lui, peut renvoyer au sol, à la terre, mais également à la boue, aux excréments. Le mouvement semble être intérieur à la surface elle-même, mais il indique bien aussi une vie par en dessous.

Que font donc ces bactéries pour provoquer une telle agitation ? Ces êtres peu évolués ont un comportement réduit et très finalisé : les mouvements grouillant des larves sont essentiellement nourriciers. Les occupations d'une larve consistent à survivre : manger pour que l'individu subsiste le plus longtemps possible, se reproduire pour que ne crève pas l'espèce. La bactérie phagocyte, englobe et dissout en elle. Si l'œuf trouve son subside à l'intérieur de sa coquille, donc dans lui-même, la larve, elle, mange, se gave, avale ce qu'elle trouve sous elle, autour d'elle. Et quoi de plus nourrissant que le corps d'un autre ou ses fèces ?

Evoquer les premières formes de vie revient donc à lier de façon indissociable l'alimentation, la reproduction, la mort et les excréments. Les premières fonctions vitales, l'alimentation et la défécation, possèdent toutes deux des suggestions ambivalentes. L'alimentation est une phase très importante dans la vie organique : sans elle, pas de survie. Elle relève, certes, de la dépendance des corps pour le monde vivrier environnant, et peut

---

<sup>14</sup> *Ibid.*

provoquer un comportement violent et féroce lorsque la faim grandit. Mais elle souligne la transivité de la vie : tu vis et meurs pour me faire vivre. La fonction potentielle de tout corps est de subvenir à la subsistance d'un autre. La vie ne peut être séparée de la mort. La défécation est la seconde fonction majeure des débuts de la vie, elle permet de se débarrasser des éléments non ingérés, dont le corps n'a pu tirer partie, liée en cela à l'alimentation. Sa valeur est également double. « Panacée médicamenteuse<sup>15</sup> », richesse — les excréments servent encore d'engrais, pour « nourrir » le sol, et, régulièrement, différents artistes les utilisent dans leurs œuvres — ou bien salissure et objet d'opprobre. La civilisation, l'éducation, tant de la société que de l'enfant, détourne de l'intérêt initial qu'on lui porte. Les mêmes orifices ou zones se retrouvent dans la reproduction et la défécation. Les orgies relient l'alimentation, la sexualité, et la mort (voir, entre autres, Sade, Bataille, et Pasolini). Evoquer la vie et la reproduction ne peut pas aller sans considérer l'alimentation, la mort et les excréments.

Ces deux éléments, s'ils sont essentiels dans la vie organique, sont remarquablement absents des films artistiques d'influence scientifique. L'impureté ou la souillure ne sont pas montrables en synthèse d'image, les concepts isolent et purifient tout. La pureté originelle des idées s'oppose à l'impureté originelle de la matière<sup>16</sup>. La vie représentée par cette technique langagière ne peut qu'être propre, noble, débarrassée de ses scories et crasses multiples, sans contact ni odeur.

Cependant, on aurait tort de croire que la technologie est seule responsable, c'est en fait un trait important de notre culture liée à notre histoire. Ce n'est pas seulement une question de morale, de pudeur et de savoir vivre, cela signale dans notre société actuelle une idéologie de la pureté, de l'hygiène, où les produits d'entretien ont une place de choix pour lutter contre la saleté — alors qu'eux-mêmes apportent leur pollution. Le « refus de la mort<sup>17</sup> » est sans doute plus globalement associé à ce désir d'être pure.

Le mouvement des formes en croissance et celui de minuscules êtres consciencieux paraissent toujours intérieurs. Ils ne sont pas induits par un choc extérieur, mais liés à la physiologie de la substance vivante. Chaque être le loge en lui, dans ses infimes parcelles. Jusqu'au fond qui varie lentement en couleur, passant par le noir, le rouge sang, l'ocre — vulgairement appelé dans le langage d'enfant : *caca* d'oie —, comme pour acquérir lui aussi une vie propre et accompagner l'ensemble de l'image. Chaque élément de matière produit un

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 301. Voir aussi Dominique Laporte, *Histoire de la merde (Prologue)*, Christian Bourgeois, Paris, 1978, p. 37.

<sup>16</sup> Mary Douglas, « La pureté du corps », in *Un corps pur*, Terrain 31, Ministère de la culture et de la communication, sept. 1998, p. 10.

<sup>17</sup> Philippe Ariès, *Essais sur l'histoire de la mort en occident. Du Moyen Age à nos jours*, Seuil, 1975, p. 60.

mouvement, que ce soit pour se déplacer, pour attraper les autres, se nourrir ou juste continuer à vivre. Tout est animé, tout est habité par un mouvement, même les plus petites parcelles de couleur.

Ce mouvement des choses appartient en fait à mon regard. C'est parce que je les imagine vibrantes que je les réalise telles. Mon désir de les voir bouger se manifeste dans toutes ces animations. Une sorte d'animisme règne. Mais ce sont elles qui me forcent. J'injecte du mouvement parce qu'elles ont la capacité à bouger. Les nombres grouillent.

Si la vie débute toujours de presque rien, elle atteint également des paroxysmes, des violences, des désorganisations que l'on peut rarement prévoir. Représenter de façon réaliste la vie ne peut faire l'économie de la « dépense », de l'insubordination à toute loi, dont notamment les réductions géométriques.

### 3.2. L'insubordination aux concepts géométriques

L'insubordination aux concepts géométriques, et à toute réduction des idées sur les choses, commence par l'indéfinition des formes et des mouvements : ceux-ci se situent toujours dans un entre-deux, entre différentes interprétations possibles, soit simultanément, soit successivement. La seconde façon d'éviter la réduction des idées consiste à soumettre la forme aux effets du temps ; si celle-ci se dégrade, sa précédente définition ne tient plus. Enfin, l'explosion, la décharge, couronne le tout.

#### L'entre-deux

*Etres-en-tr...* présente des formes indéfinissables. Non seulement elles sont abstraites, souvent constituées d'un amas de traits, mais elles se transforment, disparaissent, reviennent continuellement, instables dans le temps. Au contraire, leurs mouvements oscillent entre l'abstraction et la provocation d'impressions connues. Certains forcent le spectateur à envisager des espèces animales plus ou moins précises : une araignée aux longues pattes tisseuses, un chat se faufilant en souple ondulation, quelque rapide insecte ailé. D'autres mouvements, tel un tremblement, un tic, un frisson de surface, renvoient non plus à une espèce précise, mais à ce qui leur est générique, comme le mouvement de la peau (cf. *Aforme*) ou à un ruisseau qui *froissonne*. Ailleurs, on croirait voir les atomes et électrons s'activer.



Parfois l'identité reste très floue, le mouvement de glisse peut évoquer celui d'un voleur, longeant un mur, cherchant à ne pas être détecté. On est perpétuellement à se demander ce que cela est (*supra*, Le titre). La mémoire reste incertaine, elle reconnaît quelque chose sans en être sûre.

Différents procédés provoquent cette indétermination. La fugacité des mouvements et l'obscurité empêchent de penser distinctement les différentes identités simultanées. Mais également, de nombreux mouvements se situent hors du centre de l'image, et sont seulement perçus par la vision périphérique, peu précise, qui détecte plus qu'elle n'identifie.

Cette incertitude des êtres sera reprise dans l'installation présentant l'animation : des éléments représentatifs des divers mouvements et règnes seront disposés sur une petite étagère sous la fenêtre entrouverte, dans un recoin, comme en un cabinet de curiosités. Une boîte transparente contient des araignées — initialement vivantes —, des élastiques, des brindilles ; son sol est constitué d'une photo de gros gants gris. Une autre boîte, noire, opaque, abrite des petits bouts de papier transparent ou d'aluminium froissés — comme ces plastiques volants accrochés aux arbres de Marseille —, et une diapositive, un vitrail, collée à l'autre extrémité, prise dans la cuisine de l'atelier. Plus bas sur l'étagère, un petit moteur fait tourner verticalement deux photos collées dos à dos ; l'une est issue de l'animation, l'autre est composée d'ombres gris-jaune de feuillage. Un petit livre gris, un repos passager parmi ces objets malgré son titre : *L'accélérateur de création* (voir site), mêle lui-même prose et programme, attitude devant ou sans l'ordinateur, mouvements du corps dans l'espace et vie psychique. Sur un petit meuble, le long du mur voisin légèrement oblique, est installée une télévision présentant *Etres-en-tr...* Un verre incolore l'accompagne, pourvu d'une plante verte aux racines blanches bien fournies et s'entortillant. Mêlant diverses sortes de mouvements et d'états, créatures réelles et artificielles, végétaux réels ou présentés par la photographie de leur ombre — double transport de la lumière, double absence de l'objet —, l'installation refuse les catégories et incite aux rapprochements inattendus.

Cette volonté de sortir les choses de leur catégorie, de les mettre ensemble permet de se questionner sur leur essence véritable : et si les gants s'agitaient comme des mains, et si les gants se prenaient pour des araignées ? ou l'inverse ? Quelle est l'identité des ombres, si présentes malgré leur absence de matière ? Que sont ces gigotements dans l'image ? Par ces mélanges de sensations, par ces entre-sens, *Etres-en-tr...* cherche à « faire sortir légèrement [les formes] de leurs significations habituelles, les sortir de leur gonds pour ainsi dire, les déplacer, et forcer ainsi le [spectateur] à lui même déplacer son sens. Mais très légèrement<sup>18</sup>. »

<sup>18</sup> Louis Ferdinand Céline, *Le style contre les idées*, Gallimard, Complexe, 1987, p. 66.

L'incertitude de ce qui est montré dans l'animation devient une incertitude de perception, incitant le spectateur à s'interroger sur ce qu'il voit, non seulement dans l'image, mais également dans sa réalité quotidienne.

L'indétermination s'accroît dans les séquences où différents êtres sont réunis, sans que leurs mouvements ou comportements semblent le demander.

### L'hétérogénéité des mouvements

A l'indéfinition des identités d'*Etres-en-tr...* s'ajoute la confrontation des mouvements. Tous les types peuvent y être retrouvés : mouvement isolés ou en couple, indépendants des voisins ou animés en groupe, comme ayant un objet commun à discuter. L'immobilité, la lenteur ou la précipitation dans un trajet linéaire, comme l'oscillation d'un tremblement, et même la discontinuité de couleur dans le fond s'y présentent. Et tous parfois de se superposer dans une même séquence, continuant comme si de rien n'était, nullement gênés de cette promiscuité.

L'absence de but commun dans un mouvement de groupe peut renvoyer à la simple intention de montrer ce qui est là, en état. Ce qui est montré, c'est ce qui est là, les choses, les gens, étant déjà là avant nous. Aucune causalité à y déceler, c'est là, voilà tout. Les formes n'ont pas d'histoire à raconter, ne font pas d'histoires, elles se contentent d'être là, et c'est déjà pas mal. Cette indifférence variable des choses entre elles — et vis-à-vis de nous —, notre quotidien nous la présente si souvent. Il y a seulement l'aventure morne de la vie, sans rien à raconter sauf le passage du temps et son « nourrissage » — ou pourrissement — par des petits échecs et réussites successifs.

Mais *Etres-en-tr...* possède une énergie qui sourd. Cette concentration de mouvements divers, dont les formes continuent de croître, va petit à petit atteindre un paroxysme. Le débordement est une autre forme d'insubordination.

### Le débordement

L'insubordination mise en œuvre dans *Etres-en-tr...* n'est pas seulement un état, ou même un « entr'état », elle existe en tant que débauche d'énergie, comme un débordement en dehors de toute canalisation.

Un filaire commence, qui, sans en avoir l'air, remplit bientôt tout l'écran. Une roue orange triste, immobile, se laisse recouvrir ou manger par un flot de traits invisibles, tandis

qu'une autre forme orange, plus claire, prend possession de sa place, à droite. Tout bouge, s'agite, gigote, lance ses traits à droite, à gauche, en haut. La dernière des apparitions, bleu gris, plutôt sombre, monte comme une vague. Tout disparaît brusquement et revient plus fort, plus ample, plus lent, plus indiscernable que jamais. De larges lézardes jaunes zèbrent et lacèrent le bas de l'image, raides comme des coups de martinet. Les filaires s'épaississent. Le visible se cache derrière l'invisible. Le mouvement à son comble semble vouloir avaler l'espace. Le fond lui-même devient pourpre.

Les mouvements d'*Etres-en-tr...* sont tellement excessifs qu'ils traversent le cadre de la représentation. Ils rentrent dans les yeux, ils investissent la conscience. Un de mes étudiants m'avouera avoir vu ensuite partout et pendant plusieurs jours ce flux de mouvements incessants — ce que m'a de même confié un autre spectateur d'un colloque. L'agitation incontrôlée, le mouvement paroxysmique, ne peut se contenter d'être un caractère objectivement perçu. Il n'est pas seulement un thème à développer, à exploiter, ou à mettre à plat, il doit se faire ressentir en échappant au film. S'il est réussi, il doit sortir de ce qui a été vu, rentrer dans le spectateur, et l'habiter.

Ces summums de mouvement correspondent à des périodes où, ayant dépassé la phase de tâtonnement initiale, j'accumulais les formes, je jetais les paramètres dans les programmes, je tentais des variations de plus en plus fortes. Je me défaisais de toute méticulosité frileuse. Je voulais voir ce que la description de trajet pouvait montrer d'incompréhensible. Je jouais à décrire logiquement des mouvements pour qu'ils n'aient plus rien de logique et de rationnel une fois visualisés ensemble. « On n'a jamais réussi à faire *raisonnablement* un enfant. Il faut un moment de délire pour la création<sup>19</sup>. »

### La dégradation

Mais dans cette recherche d'insubordination, le débordement ne peut pas être le seul but. Il se dérobe lui-même. Un mouvement interne vient le perturber : les formes se dégradent.

Si jamais une forme pouvait être reconnue, identifiée, nommée, elle continuerait à échapper à cette description en se défaisant petit à petit, se décomposant en une infime poudre. Cette dégradation peut être l'effet du temps et de l'entropie<sup>20</sup>, détruisant tout ordre, mais elle peut être aussi le signe d'une énergie croissante et débordante, rejoignant de façon

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 124.

<sup>20</sup> Selon le deuxième principe de la thermodynamique : « dans une enceinte énergétiquement isolée, toutes les différences de température doivent tendre à s'annuler spontanément. » Jacques Monod, *Le hasard et la nécessité*, Seuil, 1970, p. 243. Ainsi, l'évolution d'un système tend à lui faire perdre son ordre, ses distinctions, ses formes. Le désordre augmente, dont la mesure s'appelle entropie.

surprenante le débordement.

Découverts dans *Horgest*, les grattements de matière vont être constamment explorés dans *Etres-en-tr...* selon différentes intensités. Les superpositions de filaires les uns sur les autres, avec le dernier de la même couleur que le fond, permettent de rendre discontinus les traits des facettes. Certaines formes apparaissent même comme un groupe de restes de points, encore ensembles, mais tenus pas des fils si fins qu'ils semblent sur le point de se rompre, les points disparaître. Le filaire est vieilli, il a beaucoup servi, il va bientôt casser, et détruire toute possibilité de forme.

Cette usure peut également attaquer les surfaces. Des pixels très grossis et sombres donnent parfois à un pan de volume une matière de loques. Tout se fragmente avant de disparaître complètement.

Certaines couleurs renforcent cette impression d'usure. Leur fréquente matité, l'absence de reflet, de scintillement suggèrent une patine. Le gris et le noir sont des couleurs peu intenses, passées, endormies par les ans. L'orange marron grenu rappelle la rouille qui affecte les vieux métaux<sup>21</sup>. Certaines formes voient ainsi leur teinte s'estomper au fur et à mesure que leurs ramifications filaires se développent. Enfin, le bleu parcimonieux de la séquence de fin, bleu jusqu'alors inexistant, possède une fluorescence étrange, et fait se souvenir des petites flammes bleues d'un âtre presque éteint. Les formes sont gangrenées par un feu intérieur qui va les amenuiser jusqu'à en faire des cendres. Elles semblent en train de disparaître.

Ces disparitions sont littéralement réalisées en fin de chaque séquence — exceptée la dernière — par un fondu au noir systématique. Il peut se répéter parfois, comme un hoquet, avant que la séquence suivante commence ; certains mouvements sont en effet trop alertes pour s'arrêter ainsi, il faut réussir à les sangler. Le noir dissout, défait chaque animation, même les plus fortes. Et dans l'obscurité, rien n'est discernable.

Mais cette fragmentation des formes peut avoir des significations différentes selon les couleurs et les mouvements. L'apparition de petites formes peut ainsi signifier un jaillissement, et évoquer, non pas le vieillissement des matières, mais leur jeunesse pétillante, d'autant plus intense que leur taille est petite. Ces grains contiennent alors un devenir, une capacité à se répandre, une énergie vitale.

Avant le milieu du film, une séquence de tons marrons, gris, rouges, sera

---

<sup>21</sup> J'ai un grand intérêt pour la décrépitude. Je photographie continuellement la matière des murs en train de se défaire et garde sur ma table des légumes pour apprendre comment ils se ratatinent.

momentanément lacérée de petits fragments vert cru. La petitesse des formes renforce l'intensité de la couleur. Son aspect affranchi de toutes les autres couleurs, sa surprise éclatante, sa fraîcheur végétale, quasi artificielle tant elle est crue, vivifient, fonctionnent comme un appel de sève.

L'indéfinition des formes, leurs superpositions hétérogènes, l'aspect débordant de leurs mouvements, ou même leur fragmentation, permettent donc de ne pas soumettre l'image à la réduction géométrique, et à la rationalité qui lui est attachée. *Etres-en-tr...* parle de ce qui se dérobe, de ce qui échappe au contrôle de la connaissance. Il cherche à évoquer l'infinie diversité de la vie, telle qu'elle existe avant que l'esprit ne l'autopsie. Il s'oppose donc ainsi à la modalité de l'observation scientifique : isoler pour mieux observer, puis classer selon les caractères et hiérarchiser. Dans ce système, les éléments répertoriés, réduits à leurs caractères objectifs, ne peuvent plus sortir de l'agencement, sauf si un chercheur en trouve un autre. L'insubordination à l'idée de la chose impose donc de superposer les genres, de les réunir, de les confronter, pour imposer le sentiment de l'insubordination de la chose vivante.

Pour bien faire ressentir au spectateur que ces êtres sont vivants, il n'est cependant pas suffisant de montrer leur croissance, et leur caractère insubordonné aux règles, insaisissable extérieurement, il s'agit aussi d'évoquer leur vie intérieure.

### 3.3. L'involution

Afin de suggérer la vie intérieure des silhouettes, nous avons choisi (plus inconsciemment qu'il n'y paraît ici) d'utiliser simultanément certains types de formes, de mouvements, et de faire se répéter les évolutions. Les formes circulaires et les mouvements involutés, roulés du dehors vers leur dedans, développent une tendance centripète. La répétition des actions, s'opposant à l'avancée linéaire du temps, amène un mouvement sur place et une prise de conscience de cette position. L'expression dans l'espace devient ainsi le signe d'un sentiment intérieur.

#### Les types de formes

L'involution des formes va s'appuyer sur la roue et la spirale. Leur signification symbolique est multiple (le cercle, le disque, la roue sont simultanément des symboles de

temps, d'espace et d'évolution) et *Etres-en-tr...* revendique cette ouverture. Cependant, il nous a semblé que leur valeur principale pouvait être, dans ce film particulier, et compte tenu des autres symboles utilisés, celle du mouvement de repli sur soi.

Une sphère, présentée en filaire, et vue de dessus, donc aplatie comme un disque rayonnant, apparaît par intermittence. Elle est en général positionnée près du centre, sinon au centre de l'image. Sa couleur peut varier du rouge sombre au marron, au gris à peine visible, et adopte même le noir, une seule fois, sorte de trou dans l'image. Elle tourne alors sur elle-même. Son comportement le plus fréquent est de grandir : elle tisse ses mailles toujours plus nombreuses, à la taille croissante.

Les mailles du disque avancent vers nous, spectateurs, et nous nous sentons attirés et hypnotisés par le centre de la forme. Les mouvements s'inversent. La forme s'approche, mais c'est nous qui allons vers elle. Elle nous attire. Le regard cherche son centre.

Les spirales, autres formes circulaires, sont aussi très fréquentes dans *Etres-en-tr...* Elles en recouvrent souvent le fond. Les tubes entortillés, tirés de *Horgest*, sont vus en général de face (de profil, longs, ils tendent à stabiliser l'espace, ce que je cherche à éviter), et présentent ainsi une condensation de traits en leur centre, et un écartement à la périphérie. Par la variation de cette densité, et par la circularité modulée selon la distance au centre, ils indiquent l'« involution et l'évolution<sup>22</sup> » d'une force ou d'un état. L'œil circule du nœud à la périphérie tout en suivant les arabesques internes. Cependant, la lenteur de leur mouvement et leur couleur sombre symbolisent une fatigue, un manque d'énergie, ou leur attention à ce qui se passe à l'intérieur d'eux-mêmes.

La position des sphères plates et des spirales est ambivalente : autant nid et protection que filet et piège. Occupant tout l'espace ou y tendant, elles captent les formes, les attirent vers elles. Elles se rabattent parfois lentement sur ce qui est là, et paraissent se recroqueviller. Elles se recueillent en dedans. Leur centre est une concentration. Elles-mêmes fonctionnent comme un centre de l'espace.

Leur présence, intermittente mais persistante, et leur attitude, quasi immobile mais jamais inerte, à la façon d'un guetteur ou d'un surveillant, montrent bien la prégnance qu'elles ont sur l'ensemble du film.

### Les mouvements circulaires

---

<sup>22</sup> « Spirale », in *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont S.A. et Jupiter, Paris, 1982, p. 909.

A ces formes centripètes correspondent certains mouvements des formes centrales. Petites, elles commencent par osciller en aller-retour, entre le bord et le centre, puis, dès qu'elles sont assez grandes, elles dessinent par leur trajet divers cercles ou ellipses. Elles tournent alors sur elles-mêmes dans le plan de l'image. L'une d'elles, tuyau devenu très souple, montre précisément l'une de ses extrémités rejoindre progressivement l'autre, et évoque alors Ouroboros, le « serpent qui se mord la queue et symbolise un cycle d'évolution refermée sur elle-même<sup>23</sup>. »

D'un point de vue plus abstrait, chaque séquence, parce qu'elle commence petitement, croît puis diminue jusqu'à disparaître, s'inscrit dans la figure du cercle. Son mouvement ne va pas vers un but extérieur, mais se suffit à lui-même.

Cette tendance à l'involution, initiée par les formes et les mouvements circulaires, va être intensifiée par de constantes répétitions de structure.

### Les répétitions

Les répétitions insistent d'abord, non pas sur la singularité de ce qui est montré, telle couleur ou tel mouvement particuliers, mais sur leur analogie : leur structure générale. Parce qu'il est répété, le processus évolutif d'enroulement apparaît plus clairement.

Cependant, indépendamment de ce qu'elles représentent, les répétitions s'opposent aussi à la linéarité du temps. Lorsqu'on répète un acte, c'est bien parce que le premier essai n'a pas été suffisant. A la limite, c'est comme s'il n'avait pas eu lieu. Il semble qu'on reste au même moment, au même endroit, qu'on fait du « sur place », qu'on n'avance pas. On reste dans l'action elle-même sans pouvoir en sortir. La répétition nie ainsi l'efficacité du temps linéaire, et donc le temps lui-même.

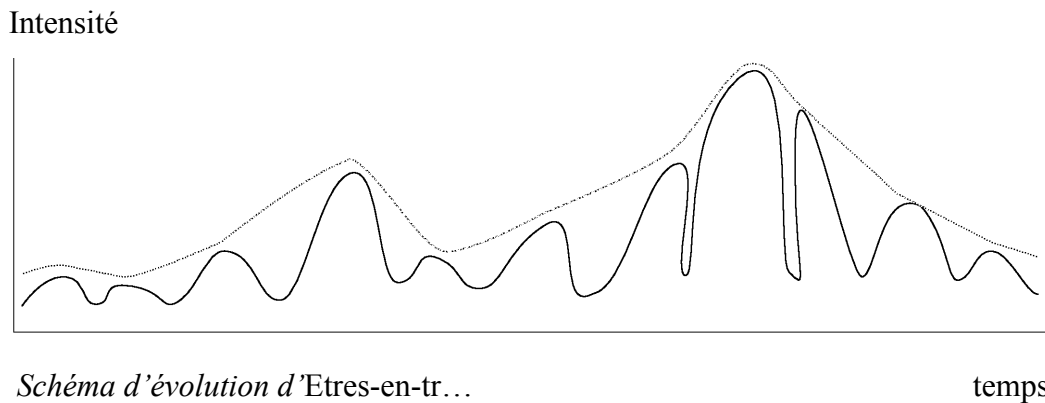
Mais pourtant, les différents actes ont bien lieu, l'action actuelle reprenant la précédente. L'évolution n'est pas linéaire mais reproduit ce qui a toujours eu lieu. La répétition indique ainsi un recommencement. La réitération amène l'idée de circularité dans le temps. Les répétitions sont elles-mêmes une involution. Si on n'arrive jamais à sortir d'un acte qui se perpétue ainsi, cela est le signe d'incapacité à évoluer, à avancer. Si on n'avance pas, régresse-t-on ? Il semble pourtant que les différentes séquences évoluent très lentement, selon la forme de l'animation globale. Les involutions évoluent.

Ces micro évolutions reprennent l'évolution globale du film. *Etres-en-tr...* se construit

---

<sup>23</sup> « Ouroboros », in *ibid.*, p. 716.

lui aussi sur une phase de débuts, une phase d'intensité, une approche du repos. Cette répétition de la structure globale sur ses propre sections peut évoquer la structure fractale et leur autosimilarité (similaire à soi-même malgré les changements d'échelle), mais mon intention n'était pas de renvoyer aux mathématiques : ce qui est répété et la répétition sont plus importants que le mode de répétition. L'évolution cyclique globale se décompose ainsi en minuscules sous-cycles, chaque évolution se divise en nombreuses séquences évolutives.



Cet emboîtement des cycles est constant dans la nature. Au cycle de régénération des cellules, se superposent le cycle de respiration de l'organisme, le cycle d'éveil et de sommeil, de jour et de nuit, le cycle de la fécondité, souvent lié aux mois, le cycle des saisons, et au delà de l'individu, le cycle des naissances et des morts, composant, de leurs minuscules variations génétiques, l'évolution de l'espèce. Et même in utero, l'embryon retrace l'évolution, et passe « par des stades "poisson", "reptile"<sup>24</sup> ». Le cycle est un principe de vie organique.

*Etres-en-tr...* évoque ainsi la vie par divers comportements. La croissance de formes non organisées clairement, la suggestion de micro-organismes en pleine activité, l'insubordination vitale aux « tueuses géométries<sup>25</sup> » grâce à des mouvements et contours inidentifiables, et enfin, l'évolution-involution cyclique donnent à l'image une vitalité interne et un caractère insaisissable.

Cependant, au fur et à mesure que se déploie la vie, se forme l'image. Diverses évolutions ont simultanément lieu. Cette représentation de la vie devient la métaphore d'une autre évolution.

<sup>24</sup> Jean-Pierre Changeux, *L'homme neuronal*, Librairie Arthème Fayard, 1983, p. 317. On peut se réjouir que ce retour sur l'évolution s'effectue in utero et non après la naissance.

<sup>25</sup> Henri Michaux, « Combat contre l'espace », in *Passages*, Gallimard, Paris, 1963, p. 49.



#### 4. Les significations métaphoriques

Si l'on tente de réunir les diverses évocations contenues dans *Etres-en-tr...*, sans oublier le « non temps réel », que constatons-nous ? Le non temps réel concerne ce qui se passe entre deux images, entre l'image finie et l'image à finir. Autant l'affichage des facettes successives appartient aux dessous de l'image, autant ces reprises d'animations appartiennent aux dessous de l'animation. Elles auraient pu être des tests préalables pour la réalisation d'une seule séquence. Ce qui est montré est donc la courbe de création de l'œuvre, ou de toute œuvre. En même temps, la création du film s'appuie sur des processus de croissance, de grouillement, d'insubordination, et d'involution. Elle fonctionne comme un être vivant, et insinue que l'image devient un organisme plus ou moins complexe avec sa vie propre.

Cependant, la répétition des cycles sur diverses échelles permet d'insister sur le caractère universel de répétition et de continuel recommencement. La progression se résume ainsi à un surplace. *Etres-en-tr...* nie toute avancée linéaire, toute tentative d'exécution directe, pour tout domaine d'observation.

*Etres-en-tr...* renvoie donc également à la vie psychique. Les formes courant sans avancer, en croissance et en stagnation, occupées à mille activités sans tenir compte du voisin, mais participant d'une même agitation globale, c'est nous. A travers les attermoissements temporels des formes abstraites, *Etres-en-tr...* évoque l'évolution de notre propre vie, expression de notre vie psychique. C'est en ressassant nos diverses pensées qu'on peut les éclairer, les éclaircir et leur donner le sens qui permettra de faire le pas suivant. Il incite ainsi à ne pas s'arrêter au premier échec, mais à continuer, à retenter sa chance. Il peut même encourager à considérer l'échec comme un possible tremplin à la future réussite. On ne refait jamais les mêmes erreurs, du moins, si on en prend conscience, le présent regardant en arrière, le présent regardant le « présent » d'hier. La conscience transforme l'interprétation de l'acte et par là, sa façon d'affecter le présent et donc l'avenir. L'objectif majeur du projet, en montrant la constitution dans le temps d'une image à partir de ses états précédents, la marquant de leurs traces, serait de proposer une allégorie de la vie psychique.

Si « en psychopathologie, [...] toute désorganisation psychique désorganise aussi l'espace et le temps vécus<sup>26</sup> », la proposition peut être inversée dans les arts plastiques : la désorganisation spatiale et temporelle sera la métaphore d'une désorganisation psychique<sup>27</sup>. Mais ici, la désorganisation psychique n'est pas exclusivement pathologique. Elle peut être

<sup>26</sup> Emile Noël, *L'espace et le temps aujourd'hui*, Seuil, 1983, p. 8.

<sup>27</sup> Je ne sous-entends pas qu'elle peut la provoquer, ni qu'elle la désigne.

momentanée, et très localisée, et s'avérer libératrice. Au moment où je les ai représentés et vécus, le débordement et le déchaînement me permettaient de reprendre pied dans l'énergie de la matière de mon corps. Comme dans *Horgest*, je vivais par procuration un corps en contact avec les nombres, avec leurs agitations et les formes qui en jaillissaient. L'image échappait à mon contrôle, et c'était moi qui échappait au contrôle de l'ordinateur, — et à mon propre contrôle. Tout ce fatras me rendait libre, heureuse. Ma joie était celle d'échapper à la coupure ordonnatrice de l'analyse, de pouvoir tout mettre ensemble sans respect de rien, de jouir de montrer le désordre, — ce qu'on imagine Beckett avoir ressenti à l'écriture du monologue de Lucky<sup>28</sup>. Les changements de rythmes, la désorganisation spatiale s'accéléraient et se calmaient successivement, me rendaient mentalement libre, par l'intermédiaire de la liberté de l'image. Celle-ci s'ouvrait à toute sorte d'interprétations et de projections, les unes se succédant aux autres et s'enrichissant mutuellement. « *Le brouillage des paramètres, c'est l'onirisme*<sup>29</sup> ».

*Etres-en-tr...* présente donc une vision de la vie très particulière et peu fréquente en image de synthèse. Au niveau plastique, et dans le prolongement d'*Un peu de peau s'étale encore* et de *Horgest*, l'organisation spatiale n'est plus réduite à une stricte logique tridimensionnelle. En valorisant les matériaux de construction, elle amplifie autant l'espace plan que l'espace tridimensionnel, mais dans une logique de confrontation, de dialogue, de sensibilité de la perception. De plus, au niveau interprétatif, *Etres-en-tr...* propose de nombreuses relations entre les différents ordres de la vie : vie picturale, vie psychique, vie organique. L'évolution y devient, et en quelque domaine que ce soit, un série de petites séquences, qui prennent appui les unes sur les autres, qui se nourrissent les unes des autres, et qui, en chemin, échouent momentanément et se relèvent, et continuent, obstinément, leur « roulure de vie<sup>30</sup> ».

---

<sup>28</sup> Samuel Beckett, *En attendant Godot*, Minit, Paris, 1952, p. 59-62. Lu et relu pendant *Etres-en-tr...*

<sup>29</sup> D. Charles, « L'espace, le temps et les arts du temps », in *L'espace et le temps aujourd'hui*, op. cit., p. 259.

<sup>30</sup> Samuel Beckett, op. cit., p. 85.