

Chaosmos ou le dormeur éveillé : les Pièces à vivre de Patrik Pion et Paule Combey

JEAN-CHRISTOPHE ROYOUX

Depuis 2005, les artistes Paule Combey et Patrik Pion ont réalisé un corpus d'environ 140 séquences vidéo de quelques minutes chacune, intitulé « Pièces à vivre », dont le principe récurrent repose sur le télescopage d'un élément « a », en couleur, et d'un élément « b », en noir et blanc que l'on appellera « personnage ». Issus de deux univers totalement dissociés et de deux époques totalement différentes, ces deux éléments réunis donnent naissance à des séquences sonorisées en mouvement perpétuel sur elles-mêmes. Projetées directement sur le mur en étant appuyées directement sur le sol, ces boucles vidéos de courte durée, répétitives et obsédantes comme des ritournelles, sont la plupart du temps assemblées en exposition en « bandeaux » de deux, trois ou quatre qui défilent simultanément à des vitesses toutes différentes.

Commençons par l'élément « a ». Une large façade percée de trous noirs. La vitrine d'un créateur de haute couture. Des bustes et des membres de mannequins désarticulés. Des animaux naturalisés. Des sculptures de jardins moulées en ciment. Une façade d'immeubles de bureaux. Un débarras jonché de meubles anciens. Les rangées de chaises d'une église ou d'une salle de spectacle. Les ondes concentriques d'une cymbale. Les projecteurs d'une salle d'opération. Un store à bandes verticales malmené par le vent sur une vitrine. Un amas de tuyaux, de bouteilles de gaz ou de taules froissées. Des caddies de supermarchés. Les lanières d'une chaussure de femme. Un Mickey étincelant tournoyant sur lui-même. Le battement d'une machine à damer le sol. Une perruque de fils de connexions entre des machines avec des voyants qui clignotent. Un amas de vieux ordinateurs. Une théorie de guitares électriques ou de scooters étincelants. Des lapins en chocolat dans leur papier d'aluminium doré. Des animaux préhistoriques de la Galerie de l'évolution...

À chaque fois, le principe se répète : un objet quelconque est filmé en masse, en amas comme la fabrication intensive d'un objet sur une chaîne de montage pour le transformer en motif. Cette vision kaléidoscopique, associée à un mouvement mécanique, pendulaire jusqu'à l'obsession, est associée à un son - détonation, explosion, crissement, couinement, battement - répété lui aussi indéfiniment dans le temps très bref de la séquence. Ensemble, image et son configurent la résonance d'un monde défini moins comme un espace spécifique que comme une texture abstraite, une rugosité, une trame d'interrelations régulières. Ces textures d'objets comme des ondes en rafales, saccadées, produisent un effet de vacillement ou de tremblement qui évoque l'alternance de lumière et de noir dans la projection des *flicker films* des premiers temps. Cette sorte de bégaiement qui transforme l'objet en texture, le dissocie, l'étend pour en faire une « peau » particulière d'objets, n'est pas très éloigné de ce que Siegfried Kracauer décrivait dans son fameux texte, *Ornement de la masse*.

Les revenants éternels

Le défilement saccadé de ces objets, les nombreux reflets de leurs textures chromées, ridées ou plissées, contrastent radicalement avec l'élément « b », le noir et blanc des personnages, revenants d'une histoire du cinéma ressuscitée grâce à la VHS ou au DVD. Jeanne d'Arc accrochée à sa croix pendant son procès. Paysan russe dont le ploiement du corps ne s'arrête plus de saluer. Prophète qui prophétise. Martyrs de *Que Viva Mexico* !. Crâne en guise de personnage. Enfant qui pleure. Moines absorbés dans un mouvement giratoire semblable à une danse soufi... Présence récurrente du sacré, d'un érotisme latent, de la terreur et de la mort. Ces personnages, réduits à un geste, à une posture (une ronde, une chute, un rictus typique de la « déformation expressionniste des gestes ¹ »), à une ombre projetée (comme celle du Vampire dans *Nosferatu*), apparition fugace -- moins que les 16 secondes de citations au-delà desquelles la redevance de droits onéreux est obligatoire -- sont à chaque fois l'incarnation d'un sentiment poussé au paroxysme. Parfois difficilement identifiables, ils sont tous extraits de films de la période héroïque de l'histoire du cinéma muet ou du cinéma expressionniste d'avant la Deuxième guerre mondiale. Le personnage, fragment d'action qui se répète, est réduit aux signes extérieurs de sa propre véhémence. Il devient en ce sens une pure image. Figures souvent inquiétantes, icônes dramatiques, parfois morbides, ces personnages qui appartiennent à tous et à personne, sont les images d'un inconscient impersonnel, représentantes d'un autre temps, des grands récits mythiques qui nous reconduisent aux formes les plus archaïques de l'imaginaire.

Pour en souligner les caractéristiques, on peut par exemple recourir aux analyses de Lotte Eisner dans *L'écran démoniaque* sur les films muets allemands entre 1913 et 1933 ou à la célèbre étude de Siegfried Kracauer dans *From Caligari to Hitler* ² sur « les dispositions psychologiques profondes qui prédominaient en Allemagne de 1918 à 1933 » qui ont influencé le cours des événements. Lotte Eisner souligne combien « l'éternelle attirance vers ce qui est obscur et indéterminé ³ », le mysticisme nordique, l'emphase romantique, la fascination pour la mort, la prédilection pour ce qu'on appelle l'*unheimlich* (l'inquiétante étrangeté), les déchirements de l'âme faustienne, sont profondément enracinés dans la *Weltanschauung* de la culture germanique dont la publication du livre d'Oswald Spengler, *Le déclin de l'occident*, publié pour la première fois en 1918, est devenu l'emblème. L'inquiétude et la terreur qui transpire du *Nosferatu* de Murnau (1922) présentant le « cauchemar vivant » d'un tyran assoiffé de sang, se retrouve aussi bien dans *Le Cabinet du Dr Caligari* (1920) de Robert Wiene. Eisner comme Kracauer décrivent, avant le plan Dawes de 1924 et la stabilisation du Mark, les méandres d'un état d'âme vague et trouble « hanté par les images alternatives du régime tyrannique ou du chaos gouverné par les instincts ⁴ ». La construction des séquences vidéos de Combey Pion est totalement fidèle à l'esprit de ce cinéma avec son « langage véhément, saccadé », où « expressions et gestes (sont) sans transitions, sans nuances intermédiaires, (avec) ces mouvements abrupts et cinglants, brusquement galvanisés, brisés à mi-chemin qui composent le registre usuel de l'acteur expressionniste ⁵ ».

Cette hantise du fantôme de la destruction renvoie à un ensemble de représentations muettes, figures passionnelles, hypnotiques, fantastiques, véritables emblèmes d'affects troublants, et même dérangeants, effrayants et dramatiques venus d'un passé plus lointain

que les films passés dont ils proviennent pourtant. Les personnages exacerbés que s'approprient Combey Pion font notamment référence à la « part maudite », cet obscur bas-fond fascisant de l'inconscient impersonnel. Le traitement de la tyrannie dans *Le testament du Dr Mabuse* de Fritz Lang par exemple, fonctionne comme une sorte de métaphore du pouvoir de l'inconscient sur le conscient. La présentation du « clair-obscur qui règne dans l'homme, dans son âme, ce va-et-vient éternel d'ombre et de lumière qui affectent les relations psychiques » fait pleinement partie de cet univers.

Des tensions aléatoires

Parallèlement aux éléments a et b, les titres, constituent un troisième élément. À chaque séquence vidéo se trouve raccordée une courte phrase isolée sur un écran noir, sans auteur (bien qu'elle soit presque toujours issue de textes philosophiques ou théoriques). Loin d'être une simple phrase qui nommerait d'une manière ou d'une autre le monde auquel les images de la séquence appartiennent (allégorie, métonymie, nominalisme...), elle en constitue un élément à part entière mais volontairement déconnecté qui contribue à en déclencher le fonctionnement spécifique. Ces phrases, qui incluent souvent des concepts, cultivent une certaine opacité et ambiguïté. Leur sens est souvent aléatoire. Elles semblent volontairement interrompues, comme coupées du contexte qui pourrait permettre de leur attribuer un sens. Construites souvent sur le principe de la négation comme des propositions clivées, des énoncés qui mettent en tension deux polarités, elles forment de la pensée écrite qui fait image en déployant tout un ensemble de coordonnées et de différences essentielles : demain / hier, virtuel / réel, vision / affect. Une image conceptuelle, toutefois, qui ne se fixe jamais en un cliché car comme le dit l'une d'entre elles, « les idées ne sont pas des mots ». La pensée conceptuelle tend ici vers la représentation visuelle. Elle devient en somme un indice ou un indicateur de basculement du lisible vers le visible. Si l'on reprend l'argumentation freudienne selon laquelle les représentations verbales appartiennent au préconscient tandis que l'inconscient ne disposerait que de représentations visuelles⁶, on peut dire que les titres mettent en scène dans les séquences vidéos, ce moment de basculement dans le rêve quand certains éléments de langage se transforment en image.

Une longue phrase visuelle par-delà tout récit

Là encore, cette façon de mixer systématiquement deux (ou trois) séries d'images peut être rapprochée de certains dispositifs pré-cinématographiques, comme le *traumatrope* notamment, tant les deux faces d'un même « espace visuel » semblent indissociables l'une de l'autre dans la création d'un nouvel objet. On peut également y reconnaître une forme primitive de « montage alterné » - enchaînement discontinu de deux ou plusieurs séries événementielles entre lesquelles s'établit un rapport de simultanéité -, ou de montage parallèle - enchaînement discontinu de deux ou plusieurs séries de motifs entre lesquels s'établit un rapport thématique, deux formes caractéristiques de l'émergence de la construction d'un discours narratif au cinéma. Ces deux figures du montage qui, par association d'idées, enchaînent de façon discontinue deux séries de motifs ou plusieurs séries événementielles distinctes, institutionnalisent un peu avant la naissance d'Hollywood, les prémisses d'un véritable « langage cinématographique ». Mais chez Combey Pion, bien

que régulière et systématique, cette manière d'articuler deux (ou trois) séries récurrentes d'images semble totalement dépourvue de toute cohérence narrative. C'est un langage qui ne parvient pas, ou plutôt qui se refuse à toute expression discursive ou narrative directement intelligible. L'alternance des registres définit ainsi, dans l'intermittence des perceptions qui rappellent les connexions aléatoires d'un réseau de synapses, les rudiments d'un langage, tout en restant en deçà de toute énonciation, dans l'exhibition unique de motifs et « d'expressions » humaines portées par des personnages ou de ce qui en tient lieu.

Une fois projetés sur les murs de l'exposition, ces alliages d'objets - personnages, tels de vastes rubans de Moebius sans début ni fin, transforment le dispositif cinématographique classique en un espace de déambulation. L'écran de cinéma devient une longue phrase visuelle. Une phrase comme un fil d'images, un ruban qui tisse une enveloppe spatiale. Un espace qui doit être envisagé comme une matière dense et souple, un tissu flexible dont les jointures imperceptibles sur le mur entre chaque boucle de film s'apparentent à des plis qui proviennent littéralement, dans l'histoire de la création, du plissé d'une image en bande, d'une matière visuelle fragmentée ⁷. Il existe ainsi un lien étroit entre la bande, le fil, la phrase et l'espace. Plus qu'un écran, le type de miroir que nous tend cette nouvelle forme de dispositif est reconstruit comme une séquence d'éléments permutable, autrement dit comme une phrase – cette phrase même dont les titres des œuvres, sans pourtant les redoubler du côté du signifié, en seraient le symptôme ou le signe. Le mouvement, ici, ne conduit pas d'un point A à un point B : ce n'est pas un tracé. Comme le dit un titre entre deux projections : « le temps n'a pas d'objectif ». La ligne est vagabonde et insistante, elle revient toujours sur elle-même comme un éternel repentir qui ne finirait jamais. Le mouvement n'est que répétition ; il ne représente rien ; il n'est pas non plus relation. Cette répétition est travail, insistance, immersion tout autant que disparition. Cette multiplicité de fragments visuels non reliés ouvre alors un nouveau rapport entre représentation et *quantité* qui nous éloigne radicalement du montage d'éléments discrets en nombre limité. La quantité exige des modes de connexions qui font littéralement exploser les modalités traditionnelles du montage qui désormais connotent un mode de mise en relation obsolète entre les images. Un parallèle est possible entre cette densification des « espaces visuels » et la saturation de l'information à l'ère d'internet. L'œuvre compose avec le chaos, « elle est un Chaosmos », comme dit Joyce ⁸. « Ce qui caractérise le chaos, c'est moins l'absence de déterminations que la vitesse infinie à laquelle celles-ci s'ébauchent et s'évanouissent (...) ; c'est « l'impossibilité d'un rapport entre deux déterminations (...). Le chaos n'est pas un état inerte ou stationnaire, ce n'est pas un mélange au hasard ⁹ ». Les *Pièces à vivre* nous renvoient au monde du chaos. Au départ il y a le chaos. L'équivalent de ce que la psychanalyse nomme chez les individus *l'inconscient*. Celui-ci se matérialise ici sous deux formes combinées. D'un côté des paroxysmes de personnages : images rêvées, pensées inconscientes du sommeil, *flash-back*. Le film se condense tout entier en une image qui révèle, l'espace de quelques secondes, les forces à l'œuvre sous la forme dans l'intermittence d'un flash quasi-stroboscopique. Le personnage, c'est une sorte d'aimant qui rassemble le monde autour d'un sentiment. Un affect qui replonge l'imaginaire dans le domaine des grandes passions, des grands effrois, des grandes peurs. Un élément « miroir » dont la

7. Ce que Paula Cembrero appelle les « ETATS » consiste en une série de tirages photographiques numériques

fonction serait de rendre tangible les stratifications successives du fonds commun d'où procéderait tout affect, toute trace inconsciente elle-même, et auquel ferait littéralement écho le grand nombre de « réflexions » sur les séries d'objets qui composent l'élément « a ».

De l'autre côté, donc, l'élément « a ». Ces « peaux » particulières d'objets, générées par un effet de clignotement, de scintillement ou de battement qui renvoie à la séquence filmique en tant que signifiant pur, tendanciellement détachée de toute relation à un signifié quelconque. C'est ce que, dans le prolongement de ce que Walter Benjamin appelait dans la *Petite histoire de la photographie* (1931), l'inconscient optique, Rosalind Krauss nomme « l'inconscient pulsionnel », ce qui disparaît dans ce que l'on voit, ce qui n'a pas le temps de s'imprimer dans la mémoire, pulsation décentralisatrice et destructrice qui « dissout la cohérence et la stabilité de la forme ¹⁰ ». Double inconscient donc : figuration des archétypes d'un côté, signifiant pur du cinéma de l'autre.

Devenir sujet

Depuis toujours, les deux artistes entretiennent une relation particulière et privilégiée à la théorie de l'inconscient. La psychologie clinique constitue en effet le contexte épistémologique à l'intérieur duquel vient s'inscrire leur réflexion depuis le début du travail de Paule Combey avec les enfants à l'hôpital Georges Sand de Bourges au début des années 1980. Ce qu'un psychiatre a appelé à propos de leur pratique, les « arts thérapeutes », a d'abord consisté en un atelier de peinture, puis un atelier « son », avant de devenir un lieu de création d'objets collectifs - sculptures sonores, films vidéo. À partir de 2003, deux ans avant l'invention des « Pièces à vivre », *Generativ Process* s'est structurée comme une méthode clinique ou para-clinique dont la consistance visible s'exprime sous la forme de séquences filmées qui s'apparentent à des « phrases » ou à ce que les artistes aiment appeler « des énoncés » qui ne s'arrêtent jamais sur un sens final. Cette méthode expérimentale engage, dans un temps collectif partagé, un « langage » intensif des affects et de nouvelles modalités de subjectivation. « La prise en compte d'un sujet - la situation de l'homme singulier en situation de crise qui crée et se crée ». Plus que la production d'un objet, l'expérience est celle d'une durée ponctuée et traversée d'intensités. Bien que n'ayant pas de visée thérapeutique en tant que telle, ce *process* est une contribution reconnue et encouragée des artistes au processus clinique.

Les phrases visuelles constitutives des enveloppes spatiales semblent renverser totalement ce principe. Il ne s'agit plus de stimuler le « discours » plastique d'individus en crise en s'appuyant sur la relation à l'autre dans le groupe pour que chacun puisse exposer de manière totalement ouverte et créative son histoire psychique. Dans le travail artistique de Paule Combey et Patrik Pion tout s'organise autour de l'invention d'une nouvelle forme d'interpellation du spectateur, conformément à une conception de l'art qui ne se limite plus à la seule question de la représentation, ni même à la *présentation* mais se conçoit comme une action, une opération.

En tant que séquences vidéo réalisées uniquement à partir de fragments filmés, on pourrait comparer les boucles de Combey Pion avec les *Histoire(s) du cinéma (et de la télévision)* de

Jean-Luc Godard réalisées à partir de 1987, moment clé à plus d'un titre dans l'histoire de la fin du cinéma ou de son retournement. Serge Daney en proposait la description suivante : « il s'agit de récupérer les morceaux de cinéma, tantôt arrêtés, tantôt recadrés, en temps réel ou ralenti, de les monter tantôt avec des musiques, des paroles et des textes et de procéder à une improvisation dont le but ne serait plus de restituer le mouvement du monde mais de le refaire à partir de bribes (copeaux, miettes) déjà tombées du monde filmé, à partir d'images déjà enregistrées, saturées de sens et d'émotion ¹¹ ». Chez Combey Pion cependant, le sujet privilégié n'est plus l'histoire du cinéma ni même l'histoire du monde vue à travers le cinéma (la seule vraiment tangible pour Jean-Luc Godard). Ce qui est en jeu c'est le processus subjectif et affectif à travers lequel le sujet *devient*, dans la résistance même à ce qu'il voit et à ce qu'il entend. Ce à quoi s'intéressent les artistes, c'est à la reconstitution toujours mouvante de ce *fond* sans fond, de ce *chaosmos* qui fonctionne comme la matrice inconsciente commune des sentiments humains impliquée dans chaque processus de subjectivation. Les dispositifs vidéos sont d'abord des espaces d'immersion et de circulation qui tentent de donner une consistance tangible à cette substance imaginaire sans corps ni visage dans laquelle tout homme est plongée, sorte de survivance archaïque dont la portée est anthropologique. Affects et percepts dessinent une enveloppe aux limites incertaines, ni tout à fait dehors ni tout à fait dedans. Comme tentent de le dire certains des titres : « Le visible n'est pas le dehors » ; « le hors-soi ne supporte pas d'état » ; « la ligne d'écoute est sur le même plan que le répondeur ». Un statut d'enveloppe très troublant, à la fois spatiale et immatérielle, matérielle et psychique qui avait été anticipé et expérimenté par les artistes avant les séquences filmées, dans les espaces sonores immersifs et saturés produits et enregistrés au début des années 1990 sur bandes magnétiques. Finalement cette confrontation du Moi avec tout une série de traces, d'effets, d'images, de personnages, de forces et d'intensités, récurrentes dans la construction de toute subjectivité n'est pas sans analogie avec le dispositif de la cure psychanalytique. La relation à l'œuvre doit être envisagée comme une *catharsis* ¹² qui permet potentiellement à chaque individu de réinterroger la subtilité de son propre assemblage psychique, et pourquoi pas, de le reprogrammer.