Les modalités de la création du personnage-spectateur dans *Play* (2013) de Christoph Girardet et de Matthias Müller

Svitlana KOVALOVA
Université Paris 8 (France)

Résumé : Passionnés des films hollywoodiens connus des années 50-60, les artistes allemands Christoph Girardet et Matthias Müller les ont examinés, en les réunissant avec quelques films allemands rares de la même période, pour trouver des scènes identiques, les découper et les réunir. Il s'agit des épisodes qui montrent des spectateurs de cinéma et leurs réactions : rire, applaudissements, agitation. Des images cinématographiques de quelques secondes, détachées du contexte des films de départ, forment ainsi un ensemble avec sa propre logique narrative – un court-métrage de 7 minutes intitulé Play (2003). Ces images multiples des émotions communes instantanées devant un spectacle, qui reste dans le hors-cadre, sont mises en concordance sonore et visuelle de telle manière qu'elles constituent une unité hybride des réactions émotionnelles en modulation. Le geste du montage change des rangs aux spectateurs. Pour le spectateur de l'oeuvre composée de cette manière, ces nouveaux personnages constituent un groupe qui agit selon la logique narrative de la vidéo ainsi obtenue, et celui qui la regarde est invité à suivre leurs réactions. Le travail des vidéastes déjoue l'idée du montage et de la réalité. Or, dans Play, le montage isole les épisodes des films fictionnels montrant les attitudes émotionnelles des spectateurs, pour les réunir ensuite. Il s'agit ainsi d'un montage réalisé d'après un autre montage, où le sujet est une réaction véridique initiale à la fiction initiale. Il serait intéressant de réfléchir à la spécificité des relations référentielles entre les corps et les images dans la création des émotions en considérant Play de Christoph Girardet et de Matthias Müller dans le contexte de la pensée de la figure de l'humain dans la littérature et le cinéma.

Mots clefs : cinéma, création, émotion, couplage, personnage-spectateur, play

Introduction

Créé en 2013, le travail des artistes vidéastes allemands Christoph Girardet et Matthias Müller – *Play* – est inscrit dans la pratique choisie par les auteurs depuis le début de leur carrière artistique (menée ensemble et séparément), le footage – le recyclage des films connus, l'utilisation du support filmique (très souvent hollywoodien) comme un point de départ et comme un matériau de travail. Il s'agit de la re-vision mais aussi

de la re-conceptualisation et de la re-création du patrimoine cinématographique dans le sens large : à travers la réception contemporaine, quand les sujets, les personnages et les détails, vus autrement, deviennent des éléments constitutifs dans les nouvelles entités-narrations. Un des exemples les plus significatifs est la vidéo *Phoenix Tapes* (1999) qui réunit des extraits de 40 films d'Alfred Hitchcock. En présentant le travail pour le site *Light Cone*, Maija-Lene Rettig explique : « Girardet et Müller nous font découvrir Hitchcock en faisant ressortir ses objets d'attention et ses obsessions. Par exemple, son rapport sadique avec les femmes est connu, mais dans *Phoenix Tapes* il devient palpable » (s.d.).

Les questions de la mémoire filmique et de la re-vision transformante et analysante abordées par les vidéastes deviennent un signe commun pour toutes les créations, quel que soit le sujet de l'observation. Pourtant, le cas de *Play* est assez spécifique, car dans ce travail, tous les éléments de la création sont mis en relations communicatives : l'objet de l'observation (l'image du spectateur), le sujet (la réception du spectacle) et le personnage (spectateur) reflètent et même absorbent le spectateur de la vidéo en dévoilant les modalités de la création du personnage-spectateur.

1 Les enjeux de la représentation du visage dans *Play*

Pour effectuer le montage de *Play*, Christoph Girardet et Matthias Müller ont examiné 49 films, parmi lesquels la plupart étaient des films hollywoodiens des années 50-60 mais aussi une dizaine de films allemands pas très connus de la même époque, quelques films des années 30 et 40, et deux films américains des années 90. Tout d'abord, dans la plupart des cas, il s'agit des films musicaux ou mélodramatiques dont les sujets sont les péripéties de l'amour dans lesquelles sont impliqués les artistes de tous genres (théâtre, cinéma, cirque, etc). Par ailleurs, tous ces films contiennent des scènes des spectateurs dans la salle du spectacle et surtout de leurs réactions émotionnelles devant le spectacle : rire, applaudissements, agitation. Ce sont précisément ces scènes épisodiques qui ont attiré l'intérêt des vidéastes, et ils les ont « coupées » pour réunir ensuite l'ensemble dans un court-métrage de 7 minutes intitulé *Play*.

Pendant ces 7 minutes, nous ne voyons que des visages de spectateurs, de « gros plans-visages » dans le sens que Gilles Deleuze accorde à cette notion dans son travail sur l'image-mouvement :

> D'abord, il y a une grande variété de gros plans-visages : tantôt contour et tantôt trait ; tantôt visage unique et tantôt plusieurs ; tantôt successivement, tantôt simultanément. Ils peuvent comporter un fond, notamment dans le cas de la profondeur de champs. Mais dans tous les cas, le gros plan garde le même pouvoir, d'arracher l'image aux coordonnées spatio-temporelles pour faire surgir l'affect pur en tant qu'exprimé (2003 : p. 137).

Les gros plans-visages de *Play* correspondent à cette description de manière paradoxale. Les spectateurs sont vus dans la vidéo dans toutes les variétés de gros plans-visages (des portraits isolés aux plans panoramiques des rideaux de visages) et pré-

Published in : B. Ambassa Fils (dir.), *Figurations de l'humain dans la littérature et le cinéma contemporains. Visages, défis et enjeux d'une imagination à la dérive - Revue Mosaïques - Hors-série numéro 7*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004628, doi : 10.17184/eac.9782813004628

sentent les affects (l'expressivité des visages, des gestes et des poses comportementales, caractéristiques dans la salle du spectacle) comme le sujet principal.

Toutefois, en ce qui concerne les coordonnées spatio-temporelles, il s'agit de « l'arrachement » de ces images cinématographiques de quelques secondes de plusieurs contextes, mais de telle manière que cet « arrachement » et ce manque deviennent perceptibles et significatifs. Il s'agit tout d'abord, d'une démolition du contexte de la production des films qui étaient recyclés dans *Play*. Les films qui représentent le Hollywood « authentique » (la majorité est tournée dans les années 50-60) dans la dimension de l'auto-regard (le Hollywood vu par le Hollywood) sont mélangés dans *Play* avec des films peu connus allemands de cette même période mais aussi avec quelques films des années 30 et 40 faits dans la logique des films de distraction.

Par exemple, nous pouvons considérer la présence dans le collage du film *La Femme de mes rêves* (le titre original *Die Frau meiner Träume*), réalisé par Georg Jacoby en 1944, comme un des éléments clés pour l'idée de l'ensemble. Ce film musical, tourné à la fin de la guerre, ne contient aucune trace de l'actualité de son époque et représente la logique (sous une forme épurée) de plusieurs films recyclés dans *Play* – la logique de la distraction qui permet aux spectateurs de vivre ailleurs, par implication dans le monde de la fiction, dans le monde des artistes, des passions et des émotions apolitiques, détachées de la réalité dans l'oubli de la vie quotidienne. Dans son livre consacré au cinéma allemand, Bernard Elsenschitz analyse l'apparition des films de distraction allemands des années 30, le « cinéma apolitique du IIIe Reich », comme une tentative de créer un « nouveau Hollywood » : « C'est par des films musicaux imbéciles, par de sempiternels numéros de cabaret, par les déshabillés de ses stars, que le cinéma de Goebbels propose une réplique à l'image du monde hollywoodienne » (2008 : p. 55-56). Monika Bellan explique que, après la guerre, « les équipes (techniciens et réalisateurs) sont restées les mêmes qu'auparavant, c'est-à-dire les réalisateurs ayant tourné des comédies pour les national-socialistes comme Josef von Baky, Carl Boese, Carl Froelich, Veit Harlan, Gustav Ucicky continuent après 1945 à tourner des films de distraction pour l'Allemagne de l'Ouest » (2001 : p. 69), sauf que, cette fois-ci, « la plupart des films des années d'après-guerre sont des films de distraction destinés à faire oublier le passé encombrant et le présent difficile » (2001 : p. 70).

Dans *Play*, le spectacle regardé par les spectateurs n'apparaît pas dans le champ de vision, il est exclu du cadre, mais les personnages sont identifiables en tant que spectateurs par l'activité déterminante (l'action de regarder et d'agir ensemble devant le spectacle) et par le décor spécifique de l'espace accordé au public (la lumière, les chaises, les jumelles, etc.) dans lequel ils sont inscrits.

Par conséquent, la salle accordée au public se trouve re-représentée dans le contexte d'un manque partiel et signifiant de repères spatio-temporels et ré-inscrite dans le paradigme universel des gestes et des réactions identiques ou semblables.

Les visages des spectateurs apparaissent dans une perspective temporelle mélangée, sans notifications référentielles, mais le geste du collage reste visible grâce à l'authenticité du support filmique hétérogène – du noir et blanc des films des années 30 jusqu'aux extraits des films en couleurs des années 50-60 et 90. Issus de différentes

Published in : B. Ambassa Fils (dir.), *Figurations de l'humain dans la littérature et le cinéma contemporains. Visages, défis et enjeux d'une imagination à la dérive - Revue Mosaïques - Hors-série numéro 7*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004628, doi : 10.17184/eac.9782813004628

narrations décomposées, les extraits filmiques de *Play* gardent des traces de leurs contextes initiaux exprimés en langage cinématographique, qui permettent d'identifier le personnage en tant que spectateur par la re-mémoration des films ou des sujets-situations déjà vus. Selon Emmanuel Levinas,

> Le monde de la perception est donc un monde où les choses ont une identité et il est visible que la subsistance de ce monde n'est possible que par la mémoire. L'identité des personnes et la continuité de leurs travaux projettent sur les choses la grille où l'on retrouve les choses identiques. Une terre habitée par les hommes doués de langage se peuple de choses stables (2016 : p. 148).

Dans *Play*, les vidéastes travaillent sur la grille identitaire pour créer le personnage-spectateur au-delà de la base linguistique. Même si les films de départ ont été tournés à l'époque où le cinématographe avait accès aux techniques du son, les personnages de *Play* « ne parlent pas », se trouvant « coupés » des signes d'appartenance aux lieux ou aux cultures linguistiques. Le spectateur de *Play* n'a pas besoin de traduction, de doublage ou de sous-titres, il suit l'expressivité des visages, des gestes et des exclamations, des bruits universels.

L'absence des paroles dans *Play* transforme les images en scènes mimiques en les approchant de l'esthétique du cinéma muet, et la concentration sur les visages des personnages renforce ce rapprochement. Selon Jacques Aumont,

> Le cinéma a certes été inventé pour représenter avec le temps, mais le cinéma muet a souvent cherché plutôt des pointes de temps, des mouvements, des sautes, que le simple passage du temps, en particulier sur un visage. Et surtout, les usages poétiques du visage dans l'esthétique muette visaient, on le verra, à en faire du temps rendu visible, à visibiliser le temps et presque à l'arrêter (1992 : p. 47).

Dans *Play*, ces « pointes de temps » visagières sont transformées en photogrammes élargis – avec un mouvement très court et reconnaissable. La vidéo est méticuleusement composée de réactions, de gestes et d'expressions similaires, universelles. Nous assistons à la construction des mini-sujets et à la création de la narration par la répétition : l'échange de regards dans les couples, les applaudissements, le silence, les exclamations « bravo ! », etc., qui sont pareils, même s'ils proviennent des films différents. Il s'agit de la méthode que Béla Balázs définit comme « une méthode souvent appliquée en microdramaturgie » et qui « consiste à ne montrer que des répercussions » : « On ne montre pas ce qui est vu, mais celui qui voit. Nous apprenons ainsi par une seule et même image ce qui s'est passé et comment quelqu'un a réagi » (2011 : p. 126).

Le geste commun répété à plusieurs reprises efface la frontière entre les différents espaces-temps des films pour en créer un autre, thématisé comme une représentation de la distraction sous la forme des moments a-historiques, situés hors d'un espace

Published in : B. Ambassa Fils (dir.), *Figurations de l'humain dans la littérature et le cinéma contemporains. Visages, défis et enjeux d'une imagination à la dérive - Revue Mosaïques - Hors-série numéro 7*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004628, doi : 10.17184/eac.9782813004628

concret – dans le contexte de la représentation des sentiments et des émotions – comme un « miroir d'une intériorité » (Anselmini & Bercegol, 2018 : p. 18). Cette expression, que Julie anselmini et Fabienne Bercegol utilisent pour définir le fonctionnement du portrait dans la littérature, est tout à fait pertinente pour l'image du spectateur.

Dans la représentation des spectateurs qui assistent au spectacle, le visage joue un rôle essentiel. Dans leur article consacré à la réception en tant que création, Lise Michel et Coline Piot expliquent : « *Faire œuvre* d'une réception : parmi toutes les formes qui, d'une façon ou d'une autre, réinvestissent la réception d'une pièce du théâtre dans une œuvre seconde, celles qui mettent en scène des figures subjectives de spectateurs continuent une configuration particulière, historiquement liée à la naissance de la critique théâtrale moderne » (Anselmini & Bercegol, 2018 : p. 12). L'expression faciale du spectateur comme une représentation de la subjectivité pure ne concerne pas seulement les spectateurs du théâtre mais aussi tous les spectateurs pris en image. En comparant les séries photographiques *Pergamon* (mise en scène) et *Audience* (reportage) de Thomas Struth, qui repensent les spectateurs des musées, Michael Fried fait la remarque suivante :

> En fait, on peut peut-être voir *Audience*, en partie, comme une réponse au malaise qu'engendre, chez des spectateurs comme Schjeldahl, la mise en scène à laquelle Struth a eu recours, pour la série *Pergamon* : face aux photos prises à Florence, nous sentons intuitivement que les actions et expressions des touristes – tout comme leur distribution dans l'espace – sont authentiques, spontanées ou, comme l'eût dit Diderot, pour qui le terme était particulièrement laudatif, "naïves" (2007 : p. 200).

Les acteurs qui jouent le rôle des spectateurs dans les films utilisés par Christoph Girardet et Matthias Müller sont en train d'imiter l'authenticité des réactions spectatorielles spontanées, en assurant l'apparition dans les films initiaux d'un surplus du réel (par rapport au surplus de la fiction). Après l'application d'une méthode quasi-sociologique d'observation et de la classification des expressions faciales et des réactions émotives devant le spectacle interne, les images recyclées dans *Play* se transforment en corpus d'étude créatif et changent de place dans l'échelle de mise en abyme des surplus (du réel et de la fiction). La méthode d'observation les transforme en « faits de la fiction » qui actualisent « le réalisme » par le recours à la perception de l'authenticité initiale des images des spectateurs, quand les visages et les gestes sont inscrits dans la logique de la représentation réaliste des situations réelles ou vraisemblables. Cette méthode accorde aux visages des spectateurs une intériorité subjective en la thématisant comme une image de la réception.

Nous pouvons comparer cette technique avec celle de la création du portrait dans la littérature qui vise « le projet réaliste », selon Julie anselmini et Fabienne Bercegol. Les auteurs expliquent :

> Connaître l'humain, observer des cas, peindre, écrire et lire des visages et des comportements : on aura reconnu ce qu'on nommera globalement le projet réaliste qui vise, de Gustave Flaubert à Marcel Proust, en passant

Published in : B. Ambassa Fils (dir.), *Figurations de l'humain dans la littérature et le cinéma contemporains. Visages, défis et enjeux d'une imagination à la dérive - Revue Mosaïques - Hors-série numéro 7*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004628, doi : 10.17184/eac.9782813004628

> par Guy Maupassant, à la représentation du réel dans les arts et dans la littérature, projet marqué par la prééminence de la description qui a fait l'objet de nombreuses approches sémiologiques au sein desquelles la spécificité du portrait n'a pas été suffisamment circonscrite (Anselmini & Bercegol, 2018 : p. 18).

Dans les deux cas – dans la littérature, par la description du visage, et dans le cinéma, par la représentation d'« un gros plan-visages » –, il s'agit d'une technique de la suspension de l'action, quand la durée du regard comme la durée de la lecture devient une condition et un « support » temporel de l'actualisation du portrait.

Parmi les films recyclés dans *Play*, ceux d'Alfred Hitchcock prennent une place importante (6 sur 49), ce qui n'est pas étonnant vu l'intérêt des vidéastes aux œuvres du réalisateur. De plus, dans les films d'Alfred Hitchcock, les scènes avec les spectateurs sont récurrentes et servent à placer les personnages dans les conditions d'une action limitée par l'espace conventionnel du spectacle en cours, quand l'ambiance de la séance est soit menacée, soit rompue. Dans les deux cas, les espaces intérieurs du théâtre ou du cinéma servent à visualiser une impossibilité d'agir sans risque de détournement des regards des spectateurs vers l'action qui vient de l'extérieur. Mais cette tension, bien présente dans les films d'Alfred Hitchcock, est complètement effacée dans la vidéo de Christoph Girardet et de Matthias Müller. Les personnages-spectateurs sont mis « en isolement » dans la représentation par rapport aux autres sujets, ce qui les rapproche des portraits en littérature. En analysant les portraits en littérature et les portraits peints, Julie anselmini et Fabienne Bercegol font la distinction suivante :

> Remarquons aussi que les portraits en littérature sont mis en parallèle et confrontés avec les portraits peints, alors que les premiers sont souvent les fragments d'un plus vaste ensemble, tandis que les seconds se définissent par l'isolement d'une figure à l'intérieur d'un cadre (la constitution du portrait comme genre autonome, à partir du XV^{e} siècle, a en effet correspondu à une certaine neutralisation du fond, sur lequel a ainsi émergé la seule figure) (2018 : p. 23).

Dans le travail de Christoph Girardet et de Matthias Müller, « l'isolement » des personnages-spectateurs s'effectue par le cadrage cinématographique et par le cadrage structural de l'œuvre qui exclut tous les plans à part ceux qui contiennent les visages des personnages-spectateurs, donc, en composant l'ensemble à partir des fragments thématiques. Pourtant, les plus « vastes ensembles » – les films – sont présents dans leur absence significative – de la même manière que le spectacle invisible regardé par les personnages-spectateurs, comme un objet d'observation et d'analyse, d'un travail synthétique et de la réception.

2 Faire voir voir. La question de la répétition et du montage

Selon Jacques Amont, « Le jeu de l'acteur de cinéma est fragmenté, en effet, en deux sens au moins. Il se répartit, d'abord et spectaculairement, entre plusieurs plans,

Published in : B. Ambassa Fils (dir.), *Figurations de l'humain dans la littérature et le cinéma contemporains. Visages, défis et enjeux d'une imagination à la dérive - Revue Mosaïques - Hors-série numéro 7*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004628, doi : 10.17184/eac.9782813004628

dont l'ensemble fait la scène et doit garder quelque homogénéité. Mais en outre, il est fragmenté, de façon moins évidente mais tout aussi importante, par la répétition » (1992 : p. 46).

Dans le travail des vidéastes, ce principe de la fragmentation est détourné : plusieurs personnages-spectateurs, réunis dans l'espace-temps artificiel et uni par la dramaturgie qui lie les fragments, « se répètent » dans les gestes et les expressions identiques. Nous assistons à l'apparition du personnage-spectateur à plusieurs visages. En outre, les images des émotions communes instantanées devant un spectacle, qui reste dans le hors-cadre, sont mises en concordance sonore et visuelle de telle manière qu'elles constituent une unité hybride des réactions émotionnelles en modulation dramatique – une sorte de « concentré » de la réception, que nous pouvons caractériser, à l'instar de Walter Benjamin, comme une « réception collective simultanée » (2000 : p. 101) représentée sous forme d'une image vidéo.

Le geste du montage déplace les spectateurs – les personnages épisodiques des scènes de second plan – au premier rang. Le geste du changement de l'échelle de la représentation peut être vu comme un geste de la re-traduction de l'unité de l'œuvre par le changement d'un point de vue interne. Á cet égard, nous pouvons, par exemple, faire un parallèle avec une pièce de théâtre de Tom Stoppard – *Rosencrantz et Guildensterne sont morts* (1966), où les personnages secondaires sont présentés non seulement dans la position de la justification existentielle dans le système renversé des personnages mais également dans la position de la connaissance et de la conscience partielles de l'unité de la pièce. Toutefois, dans *Play* les personnages-spectateurs proviennent des films différents, et c'est le spectateur de *Play* qui est mis dans la position de la connaissance et de la conscience partielle des références filmiques de la vidéo.

Les personnages-spectateurs de *Play* deviennent protagonistes, leur action est une action créée *a posteriori*. Pour le spectateur de l'œuvre composée de cette manière, ces nouveaux personnages constituent un groupe qui agit selon la logique narrative de la vidéo ainsi obtenue, et celui qui la regarde est invité à suivre leurs réactions.

Ainsi, le travail des vidéastes déjoue l'idée du montage et de la réalité. Selon Walter Benjamin, « [l]a nature illusionniste du cinéma est une nature au second degré ; elle est fruit du montage » (2000 : p. 299). Or, dans *Play*, le montage isole les épisodes des films fictionnels montrant les attitudes émotionnelles des spectateurs, pour les réunir ensuite. Il s'agit ainsi d'un montage réalisé d'après un autre montage, où le sujet est une réaction véridique initiale à la fiction initiale. Les procédés techniques de reproduction cristallisent et font apparaître de manière condensée des traces de ce que Walter Benjamin appelle « le spectacle de la réalité immédiate » (2000 : p. 299).

En comparant *Play* avec d'autres films qui font des visages de spectateurs le sujet principal – par exemple, avec *Dix minutes de vie*, réalisé par Herz Frank en 1978 (la caméra cachée filme un enfant en train d'assister à une représentation théâtrale) ou *Shirine* d'Abbas Kiarostami, réalisé en 2008 (la caméra tournée vers l'espace des spectatrices pendant la séance au cinéma) –, nous pouvons constater que l'espace-temps composé de *Play* ne se concentre pas sur un ou quelques visages en particulier, mais sur le visage collectif du spectateur. En outre, cette dimension collective ne se

Published in : B. Ambassa Fils (dir.), *Figurations de l'humain dans la littérature et le cinéma contemporains. Visages, défis et enjeux d'une imagination à la dérive - Revue Mosaïques - Hors-série numéro 7*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004628, doi : 10.17184/eac.9782813004628

réduit pas à la représentation des collectifs temporaires concrets des séances, mais se développe comme une image de la communauté thématique (« des spectateurs ») isolée dans l'espace-temps a-temporel et a-historique. Selon Gilles Deleuze, « [le] gros plan suspend bien l'individuation, et Roger Leenhardt, dans sa haine du gros plan, a raison de dire qu'il fait ressembler tous les visages : tous les visages non maquillés ressemblent à Falconetti, tous les maquillés à Garbo » (2003 : p. 146). En parlant de la représentation des grands plans du visage dans le cinéma, Jacques Aumont explique que « c'est ce mixte d'anonymat et d'humanité essentielle qui distingue tous ces visages, individuels ou collectifs, de toutes les autres valeurs du visage de cinéma » (1992 : p. 120).

Ces effets de la ressemblance et du « mixte anonymat et d'humanité essentielle » dans la représentation du personnage de *Play* sont des éléments constitutifs à interroger.

À ce propos, nous pouvons faire référence à l'exposition photographique *The Family of Man* (organisée par Edward Steichen pour le Musée d'art moderne de New York en 1955), qui met en valeur les sujets communs universels, vus comme identiques dans la perspective mondiale et caractérisés par Roland Barthes de la manière suivante : « l'homme naît, travaille, rit et meurt partout de la même façon » (1957 : p. 162). Dans son travail *Mythologies*, Roland Barthes analyse le principe de la création de l'exposition dont il voit une tentative de mettre la Nature dans la position supérieure par rapport à l'Histoire :

> Tout humanisme classique postule qu'en grattant un peu l'histoire des hommes, la relativité de leurs institutions ou la diversité superficielle de leur peau (mais pourquoi ne pas demander aux parents d'Emmet Till, le jeune nègre assassiné par des Blancs, ce qu'ils pensent, eux, de la grande famille des hommes ?), on arrive très vite au tuf profond d'une nature humaine universelle. L'humanisme progressiste, au contraire, doit toujours penser à inverser les termes de cette très vieille imposture, à décaper sans cesse la nature, ses « lois » et ses « limites » pour y découvrir l'Histoire et poser enfin la Nature comme elle-même historique (1957 : p. 163).

Dans *Play,* la dimension historique et sociale est présente dans le manque, dans l'absence significative par le dévoilement des mécanismes de la création – du montage.

Le recours au montage, à la pratique privilégiée de l'avant-garde, interroge tout d'abord la manière d'expérimenter avec la matière filmique et avec le procédé technique, mais aborde aussi la signification même du montage connu depuis Sergueï Eisenstein. Il s'agit de l'idée d'un montage des attractions popularisée par le cinéaste. Toutefois, si dans ses travaux le spectateur et ses réactions sont visés et programmées par le montage, dans *Play*, c'est l'image du spectateur qui se transforme en attraction pour interroger le processus de l'attraction. Dans son livre sur le cinéma, l'attraction et l'exhibition, Viva Paci explique que « [le] cinéma des attractions, tout comme l'attraction même, est *exhibitionist* : c'est-à-dire qu'il se donne à voir ouvertement au spectateur. Une attraction montre quelque chose et, en même temps, par une forme d'insistance, dit qu'elle est en train de (se) montrer » (2012 : p. 48).

Published in : B. Ambassa Fils (dir.), *Figurations de l'humain dans la littérature et le cinéma contemporains. Visages, défis et enjeux d'une imagination à la dérive - Revue Mosaïques - Hors-série numéro 7*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004628, doi : 10.17184/eac.9782813004628

Dans la vidéo *Play,* le personnage-spectateur est le personnage construit dans cette logique de l'insistance – de la répétition de la même figure secondaire des scènes épisodiques qui représentent pourtant un groupe social, un groupe attiré par le cinéma de divertissement. Dans *Play*, la duplication de l'action – « faire-faire » –, le noyau du cinéma des attractions selon l'analyse de Viva Paci, se transforme en l'action « voir-voir » (2012 : p. 50).

3 Le Même et l'Autre. Questions d'identification et de communication

Dans son travail consacré au visage, Sylvie Courtine-Denamy insiste sur le fait que « le visage est ce qui est vu en même temps qu'il voit et qu'il parle. Cette définition du visage privilégiant la fonction de communication, le visage apparaît donc dès l'Antiquité comme le propre de l'homme, au même titre que la raison ou le langage (logos) » (2004 : p. 22-23).

La présence face à un visage représenté, donc, incommunicable par le lien direct dialogique, est une situation que nous pouvons considérer, à l'instar d'Emmanuel Levinas, comme une situation de la rupture de la participation : « rompre la participation, c'est certes, maintenir le contact, mais ne tirer plus son être de ce contact : voir sans être vu, comme Gygès » (2016 : p. 55).

Pourtant, une forme de la présence du spectateur devant *Play* suppose son implication dans la structure et dans l'espace-temps de l'œuvre. La vidéo le « retient » comme le Même – comme une raccroche thématique rétrospective (l'expérience spectatorielle de la participation aux spectacles), actuelle (l'expérience corporelle et perceptive du spectateur) et même potentielle –, son visage n'est pas appliqué dans l'image regardée, mais inscrit dans le paradigme de la représentation potentielle des visages anonymes des spectateurs pendant la réception, comme une probabilité universelle des aller-retour « spectacle-spectateur ». Les automatismes de la réception (il s'agit notamment de l'identification avec les personnages), qui sont essentiels dans les films de divertissement, se transforment en mécanismes rotatifs, pour dévoiler leur nature mécanique et interroger l'implication du spectateur dans ce processus : le spectateur de *Play* se situe devant les personnages-spectateurs qui regardent le spectacle, en se transformant en spectacle pour le spectateur qui le regarde. C'est ce détournement rotatif du sens qui rend perceptible, pour le spectateur, la rupture de la communication devant les personnages-spectateurs absorbés par le spectacle vu. En parlant de ce type d'absorbement collectif (par « un groupe, une communauté, une foule, sans distinction »), Georges Banu fait la remarque suivante : « Et nous, spectateurs, nous nous retrouvons dans la position d'un public ignoré par l'assemblée absorbée » (2001 : p. 79).

Toutefois, la dernière image de *Play* change cette disposition : le spectateur qui applaudit dans la salle vide en regardant directement vers la caméra, donc, vers le spectateur de *Play*, réalise l'idée de « faire face », en transformant à son tour le spectateur de *Play* en spectacle.

Le regard interdit vers la caméra – la démolition du quatrième mur par le regard direct – rend le spectateur de *Play* « visible », dévoile sa présence en l'emmenant

Published in : B. Ambassa Fils (dir.), *Figurations de l'humain dans la littérature et le cinéma contemporains. Visages, défis et enjeux d'une imagination à la dérive - Revue Mosaïques - Hors-série numéro 7*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004628, doi : 10.17184/eac.9782813004628

à l'intérieur de l'œuvre. Comme le portrait pictural ou photographique, l'image du personnage-spectateur regarde sans voir, mais dévoile la présence par la prise de conscience concernant le détournement des rôles : le spectateur de *Play* consomme le spectacle du divertissement dans la posture quasi-identique à celles des personnages-spectateurs protégés par l'invisibilité qui est symboliquement détruite à la fin du spectacle. Toutefois, la prise de conscience dans le renversement de l'espace de la scène et de l'espace accordé au public, leur interchangeabilité rompt avec l'illusion du divertissement.

Conclusion

Dans le travail de Christoph Girardet et de Matthias Müller, le personnage-spectateur se situe au centre de l'expérimentation avec le réseau tautologique hétérogène des signifiants et des signifiés, qui interroge les relations entre l'image (visage) du spectateur et le spectateur, entre le spectacle et la mise en spectacle, entre le contexte dans le sens large (social et historique, de l'œuvre concret, des notions universelles) et la décontextualisation. La forme du travail choisie – le montage – met en évidence la méthode et les éléments de la création, en dévoilant en même temps les modalités de la création du personnage-spectateur par les moyens visuels et la possibilité de créer la narration à partir des images recyclées. Dans *Play*, la question du dépassement de la frontière entre la fiction et la réalité par la création d'une forme communicative symbolique est bien posée et pourra être vue comme une ouverture du sujet pour étudier cette problématique dans le contexte plus large des œuvres contemporaines dont le personnage-spectateur apparaît en tant que protagoniste.

Références bibliographiques

Anselmini, J., Bercegol, F. (dir.) (2018). *Portraits dans la littérature. De Gustave Flaubert à Marcel Proust*. Paris : Classiques Garnier.

Aumont, J. (1992). *Du visage au cinéma*. Paris : Cahiers du cinéma.

Banu, G. (2001). *L'Homme de dos. Peinture, théâtre*. Paris : Adam Biro.

Barthes, R. (1957). *Mythologie*. Paris : Gallimard.

Balázs, B. (2011). *Le cinéma. Nature et évolution d'un art nouveau*, Paris : Petite Bibliothèque Payot.

Bellan, M. (2001). *100 ans de cinéma allemand*. Paris : Ellipses.

Benjamin, W. (2000). « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique ». *Œuvres III*. Paris : Gallimard.

Courtine-Denamy, S. (2004). *Le Visage en question. De l'image à l'éthique*. Paris : Éditions de la Différence.

Deleuze, G. (2003). *Cinéma. I. L'Image-mouvement*. Paris : Les éditions de Minuits.

Eisenschitz, B. (2008). *Le cinéma allemand*. Paris : Arman Colin.

Fried, M. (2007). *Contre la théâtralité. Du minimalisme à la photographie contemporaine*. Paris : Gallimard.

Levinas, E. (2016). *Totalité et infini. Essai sur l'extériorité*. Dordrecht : Kluwer Academic.

Paci, V. (2012). *La machine à voir. Á propos de cinéma, attraction, exhibition*. Paris : Septentrion.

Rettig, M.-L. (s. d.). « Phoenix tapes ». *Light Cone. Distribution, diffusion et sauvegarde du cinéma expérimental*. https://lightcone.org/fr/film-2407-phoenix-tapes

Published in : B. Ambassa Fils (dir.), *Figurations de l'humain dans la littérature et le cinéma contemporains. Visages, défis et enjeux d'une imagination à la dérive - Revue Mosaïques - Hors-série numéro 7*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004628, doi : 10.17184/eac.9782813004628