

## Dreamlands, Immersion dans l'autre art cinématographique

Marie Claude Mirandette

Number 111, Summer 2017

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/86488ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

### ISSN

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Mirandette, M. (2017). Dreamlands, Immersion dans l'autre art cinématographique. *ETC MEDIA*, (111), 82–87.



## IMMERSION DANS L'AUTRE ART CINÉMATOGRAPHIQUE

**S'**il est un médium populaire depuis le siècle dernier, c'est assurément le cinéma. Tous le fréquentent, tous l'expérimentent dès le plus jeune âge, et pourtant... Ce que le spectateur lambda connaît de l'art cinématographique se réduit généralement aux seuls films de facture hollywoodienne, qui monopolisent les écrans des salles obscures. Si les lunettes 3D ont permis d'en renouveler superficiellement l'expérience sensorielle, le cinéma grand public reste trop souvent confiné à une approche narrative simpliste, limitée

et frustrante, dès lors que l'on prend conscience des possibilités infinies que recèle l'art cinématographique.

C'est justement au spectre des possibles que s'attarde l'exposition *Dreamlands*, préparée par Chrissie Iles pour le Whitney Museum of American Art. Pas moins de 110 ans de cinéma expérimental et immersif y sont revisités. Au menu, une quarantaine d'œuvres dans lesquelles les artistes modernes et contemporains ont exploré les codes de l'image en mouvement afin de remettre en

question notre vision du monde, notre façon de le percevoir et de le concevoir. Et tenter de montrer comment les technologies cinématographiques ont façonné l'imaginaire collectif comme aucune autre médiation auparavant. Autant d'expériences nous forçant à sortir de notre zone de confort, le temps d'une visite muséale.

Les pièces choisies décortiquent, chacune à sa manière, les éléments constitutifs du médium – projection, film, écran, pénombre, narration linéaire, montage, etc. – avant de les réorganiser



Alex Da Corte et Jayson Musson, *Easternsports*, 2014. © Alex Da Corte. Avec l'aimable autorisation de l'artiste et de l'Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 2014.

dans des formulations nouvelles et de mettre à l'épreuve nos habitudes de visionnage. Explorant les technologies numériques autant que traditionnelles (vidéo, pellicule 16 mm et 35 mm), la sélection offre un éventail d'expériences, qu'elles soient immersives, multidimensionnelles, multisensorielles, perceptuelles ou conceptuelles. De salle en salle, on plonge un peu plus avant dans une aventure dont on devient progressivement l'un des maillons.

D'entrée de jeu, la présentation pose les jalons d'un cinéma qui est tout sauf conventionnel. Dès qu'il quitte l'ascenseur qui l'a mené au cinquième étage du musée, le visiteur entre dans

un univers balisé de propositions inusitées. C'est Oskar Schlemmer, l'un des premiers « rêveurs » du cinéma expérimental, qui ouvre le bal avec *Das triadische Ballet* (1922-1970). On est invité à prendre place sur un immense divan pour découvrir ce film dans lequel d'étonnants danseurs, vêtus telles des marionnettes géantes, font des pas de deux dans un décor totalement abstrait. Tout dans ce film a été pensé par Schlemmer, alors directeur du Bauhaus, dans une perspective de *Gesamtkunstwerk* (œuvre d'art totale). Les mouvements contraints des danseurs-marionnettes se heurtent au cubisme du décor, dans un désir affirmé de traiter l'espace scénique dans un voca-

bulaire de formes simples, de couleurs primaires et de lumière. Dégager le cinéma de son rapport au réel pour l'appréhender comme expérience essentiellement esthétique, tel est l'objectif poursuivi par Schlemmer, et qui fut partagé par plusieurs artistes de la République de Weimar.

Cette période de grande créativité est, pour la commissaire de l'exposition, le point d'ancrage de l'idée même d'un cinéma de la pure expérimentation. C'est alors un véritable laboratoire d'idées qui se met en place, où l'exploration de l'espace sensoriel, du corps, des formes abstraites et des technologies audiovisuelles constituent les éléments matriciels d'une recherche plastique sou-



tenue dont l'Allemagne sera le chef de file, et qui gagnera bientôt l'Europe et l'Amérique.

Dans un habile jeu de renvois, de clins d'œil formels et de parentés technologiques, les œuvres se succèdent, parfois de façon inusitée. Ici, un court métrage d'Edwin S. Porter (*Coney Island at Night*, 1905), témoin de la fascination du réalisateur américain pour la lumière électrique, la caméra, mais aussi les parcs d'attractions, dialogue avec *One Million Kingdoms*, de Pierre Huyghe (2001), vidéo consacrée au personnage animé d'Annlee; là, quelques extraits et esquisses d'Oskar Fischinger (figure de proue du cinéma abstrait) pour *Fantasia* des studios Disney cohabitent avec des planches de décors de *Blade Runner* et de *Ghost Reader*. Dessins, maquettes et chutes de films sont ainsi mis à profit pour documenter la genèse de certaines œuvres.

Mais ce sont surtout les installations filmiques et les propositions multimédias, des années 1960 à aujourd'hui, qui constituent le cœur de l'exposition. De ce nombre, *Destruct Film*, de Jud Yalkut (1967) s'affirme comme l'une des œuvres phares. Dans une petite salle rectangulaire au sol recouvert de pellicule 16 mm, des projecteurs de films et de diapositives ont été disposés. Le promeneur, perplexe, est invité à entrer en marchant sur la matière qui jonche le sol. Cette mise en espace opère un déplacement instantané de l'aventure spectatorielle, qui passe alors du visuel-passif au sensoriel-actif; le film est ainsi appréhendé dans sa dimension tactile et matérielle, tandis que les images projetées sur les murs de la salle (diapositives et films) forment un étrange univers kaléidoscopique qui décuple l'expérience pour la rendre immersive. Le cinéma est dès lors exploré par le corps entier et non plus par l'œil seul.

Autre pièce de résistance, le projet *Movie Mural* (1968) de Stan Van der Beek, version « portable » du *Movie-Drome* de 1963, l'une des toutes premières œuvres immersives à l'intérieur d'une salle en forme de demi-sphère. Sur un amoncellement d'écrans et de projecteurs de tout acabit, on voit se succéder diverses images : films expérimentaux de Van der Beek, mais aussi extraits de *Newsreels*, de *found footage*, de diapositives en verre, etc. Préfigurant les conditions de visionnage des films immersifs actuels avec son espace en forme de dôme, *Movie-Drome* explorait un tout nouveau contexte de diffusion des images en mouvement qui renouvelait profondément l'expérience spectatorielle. Certes, *Movie Mural* n'est qu'une évocation de la puissance de *Movie-Drome*, mais elle a le mérite de rappeler le caractère foncièrement avant-gardiste des installations cinématographiques de Van der Beek ainsi que leur influence.

Au nombre des pièces récentes réalisées à l'aide des technologies numériques dans le même esprit, il faut mentionner *Trading Futures*, de Ben Coonley (2016), film 3D projeté à l'intérieur d'un dôme géodésique, sur 360 degrés. Empruntant des points de vue multiples, Coonley y livre un étrange discours sur le *trading* et les qualités de



la technologie 3D, qui fait voyager le spectateur sans jamais qu'il n'ait à se déplacer. L'installation *Easternsports*, de Jayson Musson et Alex Da Corte, quant à elle, présente des vidéos sur les quatre murs d'une salle où décor, lumière et odeur (ici, un parfum d'orange) sont mis à profit pour créer un espace dans lequel tous les sens sont sollicités. Autre moment fort, la *Factory of the Sun*, de Hito Steyerl (exposée à la Biennale de Venise de

2015). Après avoir emprunté un étroit couloir, le visiteur intègre une salle carrée, sorte de studio de capture de mouvement avec son grillage de lignes blanches. Invité à s'asseoir sur un transat, il assiste à la diffusion d'une vidéo dont l'univers rappelle celui du film *Tron*. Petit à petit, une zone d'interaction se met en place entre le film et les spectateurs, espace qui n'est pas sans son lot de surprises. Entre célébration du potentiel utopique





Korakrit Arunanondchai, extrait de *Painting with History in a Room Filled with Men With Funny Names 1*, 2013. Vidéo, couleur, son; 12 min 4 s. Collection de l'artiste.

u

et ludique du cinéma immersif et discours critique sur les dangers de la surveillance à l'heure de la réalité virtuelle et d'internet, cette œuvre semble malheureusement chercher sa voie.

Si *Dreamlands* présente un intérêt certain, notamment dans le dialogue qu'elle établit entre les recherches des avant-gardes des années 1920 et les propositions contemporaines, sa scénographie est parfois problématique, surtout pour

ce qui est du dosage du son et des interférences sonores entre certaines pièces. Aussi, les limites de quelques installations sont mal définies, ce qui tend à confondre le visiteur. Néanmoins, l'exposition et son catalogue posent quelques balises prometteuses pour l'étude et l'analyse de l'art et du cinéma immersifs, d'hier à aujourd'hui.

Marie Claude Mirandette

Formée en design, Histoire de l'art (baccalauréat, maîtrise et doctorat en cours) et cinéma (mineure et maîtrise), **Marie Claude Mirandette** a été conservatrice des arts graphiques au Musée des beaux-arts de Montréal, puis professeure d'Histoire de l'art et de cinéma au collégial. Collaboratrice de longue date à de nombreuses revues et journaux, elle est adjointe à la rédaction à Ciné-Bulles.

*Dreamlands : Immersive Cinema and Art, 1905-2016*, Whitney Museum of American Art, New York, du 28 octobre 2016 au 5 février 2017.









Adelita Husni-Bey, extrait de *After the Finish Line*, 2015. Vidéo, couleur, son; 12 min 53 s. Collection de l'artiste. Avec l'aimable autorisation de la Galleria Laveronica, Modica.