Cinéma expérimental

Dans quelle mesure le cinéma et les images en mouvement peuvent-ils devenir des matériaux et des dispositifs de création plastique, transformant notre rapport au temps, à l’espace et au réel ?

Le cinéma expérimental désigne les démarches cinématographiques artistiques qui interrogent et transforment les conventions du cinéma, ses procédés de fabrication et ses modes de perception.

- Rejet de la narration : remise en question du récit linéaire, de la continuité des images et des conventions narratives ;

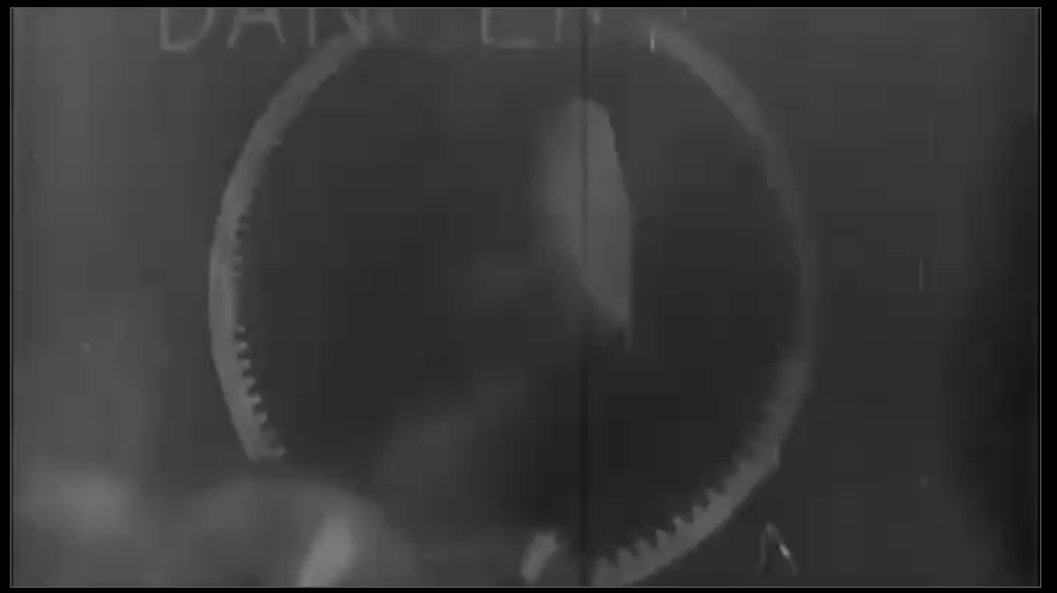
- exploration technique et matérielle : intervention sur la pellicule, manipulation de la lumière, travail du montage, du rythme et du son ; exploration du mouvement, de la durée, des effets optiques et des relations entre image et son ;

- dialogue avec les autres arts : rapprochements avec la peinture, la photographie, la musique, la danse, la poésie et la performance ;

- dispositifs et réception : transformation des conditions de projection, de présentation et d’expérience du spectateur

- indépendance financière : développement en marge de l'industrie cinématographique et des circuits de distribution grand public.





Man RAY, *Le Retour à la raison*, 1923, film expérimental,
35 mm noir et blanc, muet, 2 min 51, Centre Pompidou

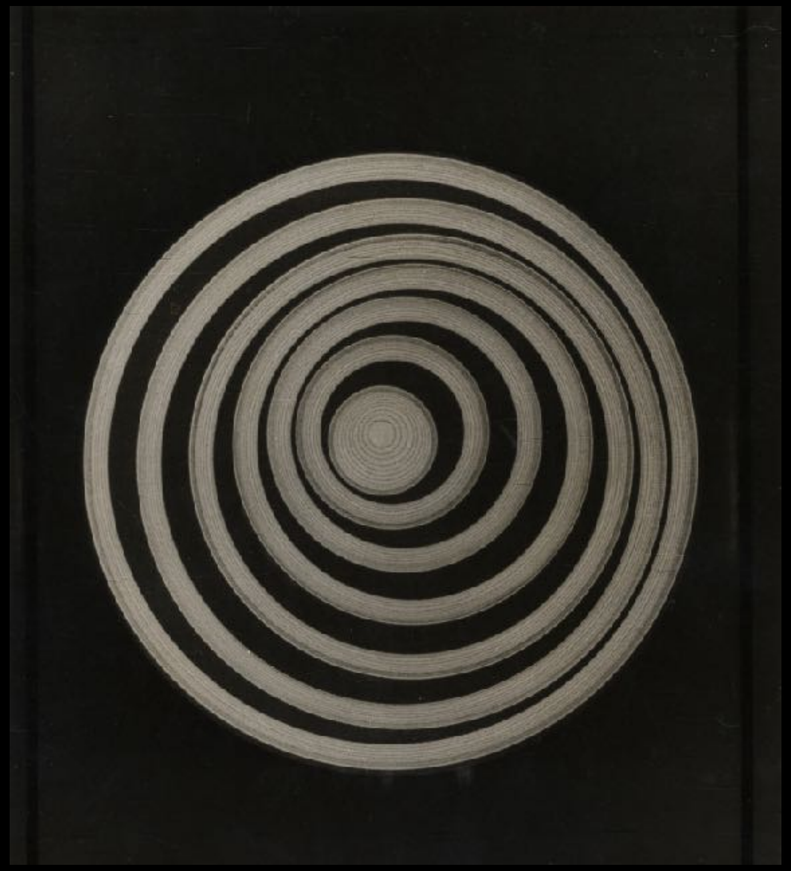
- Créer un film alternant recherches photographiques (rayogrammes) et images filmées faisant de la pellicule, de la lumière et du hasard les véritables sujets de l'œuvre

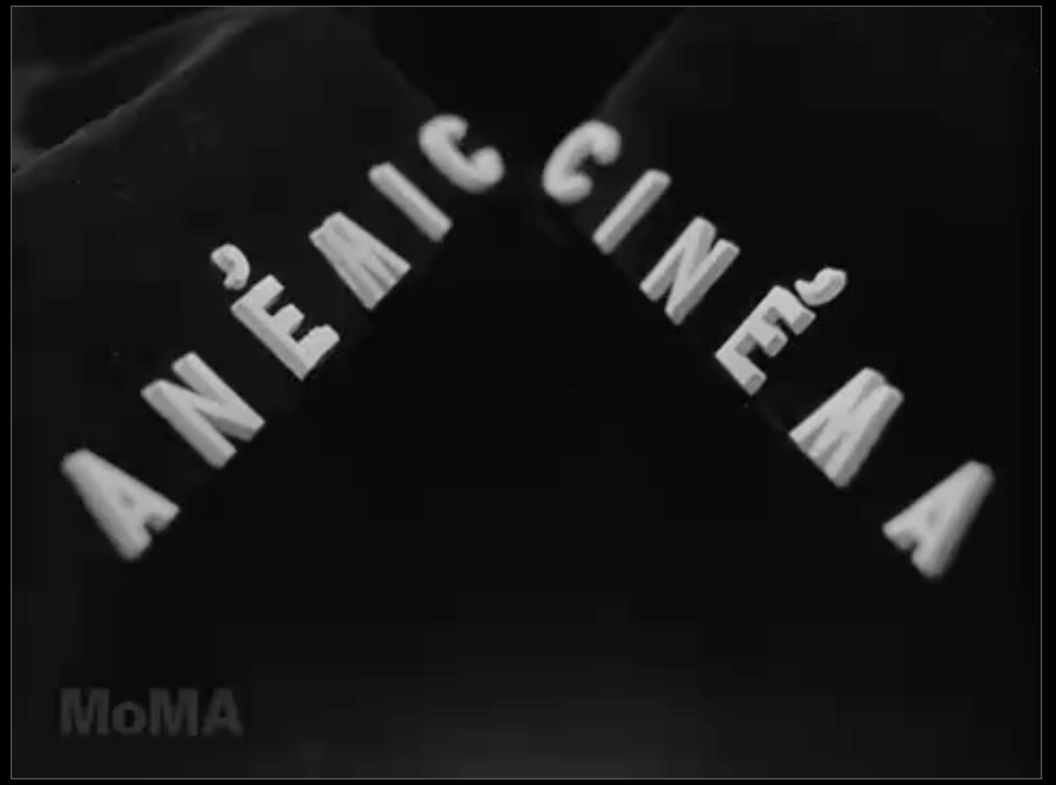




Fernand LÉGER et Dudley MURPHY, *Ballet mécanique*,
1924, film expérimental, 35 mm, noir et blanc, muet, 19 min
50, Centre Pompidou

- Abandonner intrigue et psychologie au profit de fragments évocateurs répétés et juxtaposés





Marcel DUCHAMP, *Anémic Cinéma*, 1926, film expérimental,
35 mm noir et blanc, muet, 6 min, MoMA, NY

- Entrer par le mouvement, l'illusion optique et la perception





Luis BUÑUEL avec la collaboration de Salvador DALÍ, *Un chien andalou*,
1929, film expérimental, 35 mm noir et blanc, muet, 16 min

- Construire une succession d’images oniriques plutôt qu’un récit conventionnel





Len LYE, *Color Box*, 1935, film d'animation expérimental, 35 mm couleur, sonore, 3 min 47, Centre Pompidou, Paris

- Montrer comment le geste plastique transforme directement la pellicule





Maya DEREN et Alexander HAMMID, *Meshes of the Afternoon*, 1943, court métrage expérimental, 16 mm, noir et blanc, muet, 14 min, MoMA, NY

- Passer de l’expérimentation formelle à la construction d’un espace mental par le montage



Chris MARKER, *La Jetée*, 1962, court métrage expérimental, 35 mm,
noir et blanc, sonore, 28 min

- Construire presque entièrement un film à partir de photographies et sa bande sonore

Stan BRAKHAGE, *Mothlight*, 1963, film d'animation expérimental, 16 mm couleur, muet, 4 min, Centre Pompidou, Paris



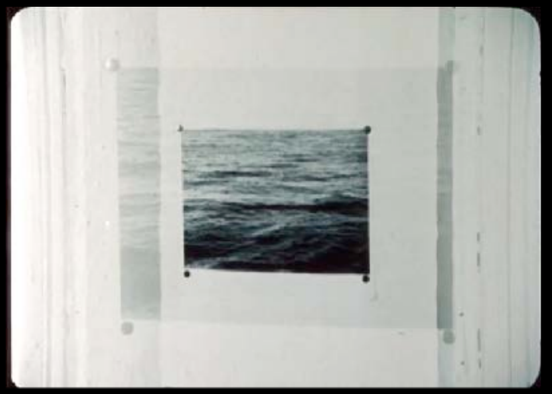


- Faire de la pellicule un matériau plastique, sans caméra







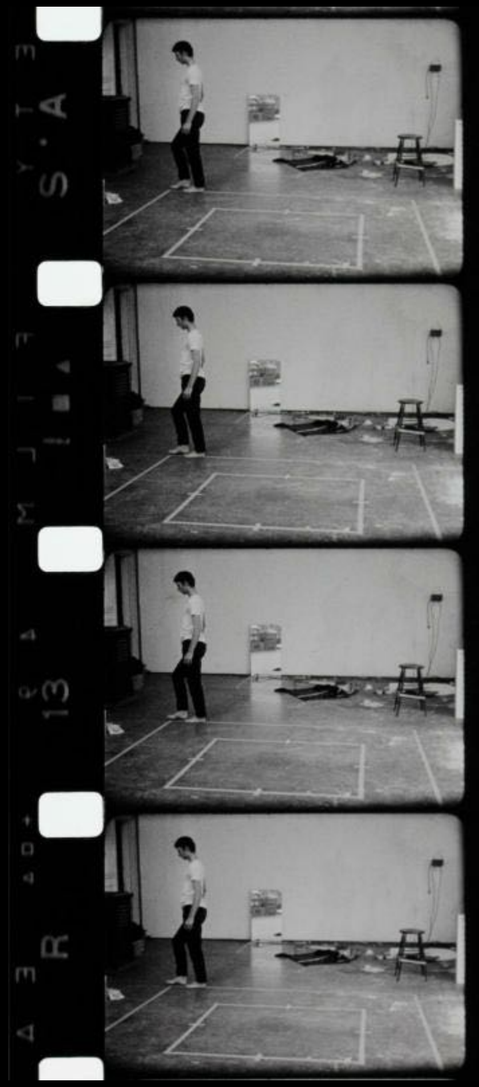



Michael SNOW, *Wavelength*, 1967, le court métrage est un lent zoom de 45 minutes d'un plan large de l'intérieur d'une pièce sur une photographie accrochée au mur, entrecoupé d'incursions occasionnelles de personnages.

- Faire du cadrage, du mouvement de caméra et de la durée les principaux matériaux du film



Bruce NAUMAN, *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square*, 1967-1968, film 16 mm, noir et blanc, muet, 10 min 30, MoMA, NY

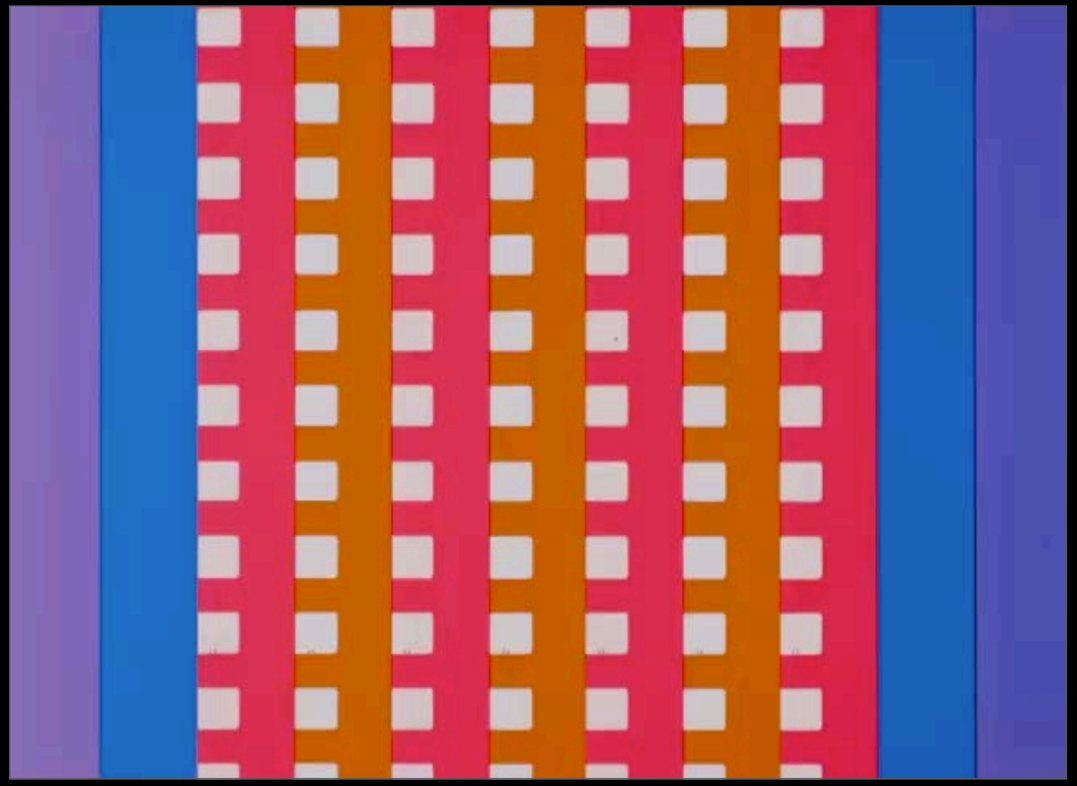


- Introduire le corps, le geste et la répétition comme matériaux de l'œuvre



Film sonore 35mm - *Happy Days* de B. Stoloff (1930), Coll. George Eastman Museum, Rochester, NY





Norman McLAREN, *Synchromy*, 1971, film d'animation expérimental couleur et sonore (son obtenu graphiquement), 35 mm, 7 min 27, Office national du film du Canada. Les motifs graphiques sont photographiés directement sur la piste sonore de la pellicule, puis transposés en couleurs dans l'espace de l'image

- Approfondir les relations entre image, rythme et son





Nam June PAIK dans son atelier, *Buddha TV*, 1974

Nam June PAIK, *Magnet TV*, 1965, téléviseur noir et blanc modifié, aimant (celui-ci perturbe le signal électronique et transforme l'image du téléviseur en une forme abstraite), 98,4 × 48,9 × 62,2 cm, Whitney Museum of American Art, NY

- Montrer que l'appareil vidéo et l'image électronique deviennent eux-mêmes des matériaux plastiques





Douglas GORDON, *24 Hour Psycho Back and Forth and To and Fro*, 2008, deux écrans de projection translucides montrant deux projections du film au format 4:3, visibles de tous les côtés, 24 h, en boucle

Douglas GORDON, *24 Hour Psycho*, 1993, vidéoprojection du film *Psycho* d'Alfred Hitchcock, 24 h, en boucle, Modern Art Oxford

- Interroger la transformation d'une œuvre préexistante par le ralentissement



Pierrick SORIN, *La Bataille des Tartes*, 1994, installation vidéo composée de trois écrans synchronisés (films muets, 3 min, boucle), Fondation Cartier, Paris.
À travers ce calvaire pâtissier, Pierrick Sorin détourne les codes du burlesque pour explorer le statut du "corps victime" et la figure du créateur souffrant face à l'agression quotidienne. L'œuvre interroge également des concepts plastiques transversaux : le recouvrement de la crème fait écho à la peinture (peinture de guerre ou masquage), tandis que le corps remodelé évoque la sculpture

- Explorer les trucages, l’illusion et la mise en scène de l’image





PONTORMO, *La Visitation*, 1528, huile sur carton, 202 × 156 cm, Propositura dei Santi Michele e Francesco, Florence



Bill VIOLA, *The Greeting*, 1995, installation vidéo couleur et sonore, 280 × 240 cm, 10 min 22, performeurs : Angela Black, Suzanne Peters, Bonnie Snyder

- Mettre en relation vidéo et peinture, mouvement et durée (notamment l'utilisation du ralenti)

Eija-Liisa AHTILA, The House, 2002, installation d’une projection à trois canaux, 14 min, 16:9 (origine 16mm). L'œuvre explore le glissement de la perception humaine vers la psychose. Basé sur des entretiens menés par l'artiste avec des femmes ayant traversé des épisodes psychotiques, le film met en scène une jeune femme vivant isolée dans une maison en bois entourée par la nature.







- Passer du film à l’installation et questionner la construction du récit par plusieurs écrans





Pipilotti RIST, *Pour Your Body Out (7354 Cubic Meters)*, 2008, vue de l'installation vidéo immersive au sein de l'atrium Donald B. et Catherine C. Marron, vidéo multicanal en couleur et avec du son, projecteurs intégrés, tapis épais et élément d'assise sculptural circulaire, MoMA, NY (2009). L'artiste cherche à réconcilier l'esprit et le corps. Les visiteurs font l'expérience d'une surcharge visuelle et sonore « joyeuse ».





- Élargir l'image à l'espace et à l'expérience corporelle du spectateur

Cao FEI, *RMB City: A Second Life City Planning by China Tracy*, 2007, Color video, with sound, 6 min, Solomon R. Guggenheim Museum, New York. Créée dans l'univers en ligne Second Life sous son avatar China Tracy, cette ville fictive mêle architectures monumentales, constructions utopiques et références à la culture populaire. À travers cette cité numérique en perpétuelle transformation, l'artiste interroge les rapports entre réalité et fiction, urbanisme et imaginaire, mondialisation et identité culturelle.





Hito STEYERL, Factory of the Sun, 2015, vue de l'installation immersive au MOCA, Los Angeles (2016). Créée initialement pour le pavillon allemand de la 56e Biennale de Venise en 2015, cette œuvre explore les thèmes de la surveillance globale, de la circulation effrénée des données et des dynamiques du capitalisme numérique. L'intrigue de 23 min raconte l'histoire de travailleurs forcés dans un studio de capture de mouvement. Leurs moindres gestes et chorégraphies sont traduits en données numériques pour générer de la lumière solaire artificielle.



Harun FAROCKI, Parallel I–IV, 2012–2014, installations vidéo, Parallèle I : 16 min, II : 9 min, III : 7 min, IV : 11 min, Coll. Musée d'art Buffalo AKG. L'artiste a compilé des fragments de jeux vidéo retraçant le développement des techniques utilisées pour simuler une réalité tridimensionnelle illusoire et les moyens par lesquels les personnages de ces réalités se définissent et interagissent les uns avec les autres.

- Conclure sur les images numériques, leurs dispositifs de circulation et leurs enjeux politiques