

Scraping

L'importance du son dans l'œuvre de Marcel Dinahet

Louise O'Hare

En plongeant dans l'eau, la caméra révèle un paysage corallien, avant de s'élaner dans le ciel, d'un bleu éclatant. L'usine, sur la terre au loin, ressemble à un jouet ; miniaturisée par la distance, elle danse sur la surface. Le fond de l'océan monte et descend ; en apparence, la seule constante est la ligne de démarcation de l'eau, scintillante ; les vagues semblent laper le soleil.

À Chypre, 2001, vidéo couleur, muet, 1 m 22 s

Il peut paraître contradictoire d'aborder l'idée du son dans l'œuvre de Marcel Dinahet en partant d'une vidéo muette, tout comme il peut sembler facile de choisir une pièce aussi visuellement attrayante : une œuvre qui évoque les vacances de l'enfance et qui repose sur une imagerie évocatrice, sans doute la plus filmique de tout l'œuvre de l'artiste. Il s'agit néanmoins d'un choix stratégique. Si je peux démontrer à mes pairs, immergés à mes côtés, les qualités sculpturales d'une telle œuvre ainsi que la légitimité de l'utilisation de la vidéo plutôt que du cinéma, alors peut-être pourrai-je éclaircir la manière dont le son, même coupé au montage, est inhérent à la démarche éminemment physique de cet artiste.

Les quatre vidéos de *Figures* sont également muettes, même si leur installation récente à La Criée de Rennes, avec sa grande hauteur sous plafond, leur confère un certain écho – la lumière provenant de quatre grandes projections vidéo qui ricochent sur les murs et remplissent l'espace d'un bleu piscine. Le caméraman qui tourne autour de la femme, à une allure ralentie par l'eau, et filme son visage, ses épaules, souligne le mouvement curieux, lourd, de ses cheveux noirs qui s'agitent dans l'eau et les bulles infimes attachées à ses narines. L'une des vidéos, filmée en légère contre-plongée, tourne autour du sommet de sa tête ; une autre, prise d'encore plus près, remplit l'écran d'une oreille longue d'un mètre et d'une vaste joue teintée de bleu. Chaque point de vue est descriptible uniquement en relation aux autres : plus ou moins rapproché que le précédent.

C'est après avoir vu cette installation que je me suis rendu compte que mon appréciation de l'œuvre de Dinahet dans sa globalité diffère de celle du simple spectateur, du passionné de théories de l'art ou du public d'images animées. C'est plutôt la nageuse qui est interpellée. Pas une virtuose

intrépide de la natation, qui se mesurerait à la Baltique glacée de Svetlogorsk ou au fond visqueux de la Tamise, mais une simple habituée des bains publics.

Quatre fois par semaine, après m'être dévêtue, je plonge dans l'eau chlorée d'une piscine artificielle, savourant un moment que je consacre à me distancer du monde et qui, en même temps, m'en rapproche quelque peu. Il s'agit d'une échappée vers le physique, d'une occasion de ressentir le poids de l'eau sur ma peau. Et également d'un entraînement systématique : en tirant mes membres à travers la lourde masse d'eau, je renforce mes muscles, je soulage les tensions accumulées, je bats des jambes laborieusement pour faire du sur-place.

La femme de la vidéo a le contrôle d'elle-même. La caméra ne s'attarde pas sur sa chair de manière voyeuriste ; les yeux fermés, elle est recueillie comme un objet physique renfermé sur lui-même. Les boucles se fracturent lorsqu'elle remonte à la surface pour respirer. La caméra est fixée sur son visage ; l'arrière-plan, tacheté, se précipite vers le bas de plus en plus vite, comme lorsqu'un train quitte la gare et que nous avons l'impression que c'est nous qui nous déplaçons. Enfin, son visage semble bouger, puis il bouge réellement : yeux, nez, bouche... Le menton touche la ligne de surface en dernier, avant de disparaître.

Figures, 2009, vidéo couleur, muet (installation de quatre écrans)

Sous l'eau, on n'est pas en apesanteur, mais on a une conscience différente de son poids : l'impression d'être quelque peu distancé de sa masse, d'avoir une perception nouvelle de l'échelle. Dinahet, qui débute sa carrière artistique dans la sculpture traditionnelle, en taillant des objets physiques, commence à utiliser la vidéo pour filmer ses sculptures alors qu'il les plonge dans l'eau, peut-être dans l'effort de consigner des sortes de tentatives d'ancrage, de fixer un point. Mais il délaisse très vite les objets physiques et c'est sa démarche vidéo elle-même qui se met à révéler une dimension extrêmement corporelle des relations entre les objets dans l'espace, avec un sens aigu du mouvement. La situation dans l'espace est admise ici comme mesurable plutôt que rigide : une conscience du corps et des objets non pas en apesanteur mais en *relation* constante les uns avec les autres.

Le titre *Figures* évoque un archétype, la recherche d'une compréhension du « corps » dans l'espace. Cette œuvre rappelle l'interprétation de Sartre des formes sculpturales chez Giacometti, comme autant de tentatives répétées d'octroyer un mouvement aux statues : « [...] dans les tableaux, l'irréalité de la troisième dimension entraîne de soi l'irréalité des deux autres. [...] Si j'avance, je me

rapproche de la toile, non d'eux. Quand même je mettrais le nez dessus, je les verrais toujours à vingt pas [...]. En prenant le contre-pied du classicisme, Giacometti a restitué aux statues un espace imaginaire et sans parties. En acceptant d'emblée la relativité, il a trouvé l'absoluⁱ. »

À la manière d'une répétition d'un spectacle, avec une lumière crue et une odeur de chlore, toute l'action se déroule sur la scène fonctionnelle, le conteneur délimité qu'est la piscine. On pourrait décrire *Figures* comme une chorégraphie qui mettrait en scène des corps en mouvement à l'apparente immobilité, mais il ne s'agit pas pour autant d'une simple expérimentation. L'action de la caméra ne se résume pas à enregistrer cette recherche en mouvement ; la vidéo représente la démarche, la *forme* de la chorégraphie. En explorant la distance et l'espace, Dinahet prouve la possibilité de la *vidéo par son action*, comme Sartre propose que Giacometti doit « prouver que la sculpture est possible [...] en sculptant, comme Diogène, en marchant, prouvait le mouvementⁱⁱ. »

Ainsi pourrait-on qualifier Dinahet de structuraliste, un terme qui désigne généralement les cinéastes expérimentaux des années 1960 qui mettent en avant le *film pour le film*, et créent des œuvres formelles qui évitent toute narration et tentent de détruire l'illusionnisme en attirant l'attention sur la matérialité du film, c'est-à-dire l'action de la lumière projetée à travers des bobines d'images photographiquesⁱⁱⁱ. La caméra vidéo, au contraire, est selon Bill Viola « originaire du direct », « plus proche du microphone quant à son fonctionnement que de la caméra cinématographique^{iv}. » Dans le cinéma, l'illusion du mouvement est créée par une succession d'images fixes ; « avec la vidéo, c'est l'image fixe qui est l'illusion primordiale : l'image fixe n'existe pas parce que le signal vidéo, qui balaye l'écran, est en mouvement constant^v. » En faisant du sur-place dans l'eau, Dinahet met en évidence les qualités inhérentes à la vidéo, la nature de ce support en mouvement.

On pourrait poursuivre cette comparaison avec le cinéma structurel en notant la nature expérientielle d'œuvres telles que *The Flicker* (1965) de Tony Conrad, un film qui, comme son nom l'indique, est constitué d'un clignotement entre images noires et blanches, à l'effet épileptique. Cependant, s'il explore et actualise les propriétés physiques de la vidéo, l'œuvre de Dinahet reconnaît également, et en permanence, sa position de point de vue enregistré et monté, et par là même mérite tout autant d'être envisagé comme appartenant au « documentaire », aussi singulier soit-il dans ce domaine. Un documentaire dépouillé de toute narration, indifférent au jeu du réel et de la fiction, si important dans les productions d'images animées de ces dernières années. Il s'agit pourtant bien de documentaire. Un caractère d'indexicalité et un sens suggéré du lieu et du placement sont fondamentaux à cette œuvre.

Littéralement immergé, debout parmi les projections, le spectateur est actif en ce sens qu'il doit physiquement se tourner pour regarder les différentes boucles, à la recherche d'une compréhension de l'espace dans lequel elles sont placées, attiré par la superficialité ralentie de l'action non narrative.

Figures, 2009, vidéo couleur, muet (installation de quatre écrans)

À en voir l'expérience offerte par le travail de Dinahet à travers cette coalescence du documentaire et de la matérialité, c'est peut-être l'enregistrement sonore qui représente le contexte optimal pour apprécier son œuvre. L'enregistrement audio possède une qualité d'index : il porte la trace d'une action passée. Pourtant, lorsqu'on le rejoue, il fonctionne indépendamment, en tant qu'événement à part entière, grâce aux vibrations qui se produisent dans les enceintes. Ce son est à la fois une démonstration du son passé (enregistré, remanié) et un nouveau son en soi. De la même manière, chez Dinahet, le mouvement du corps dans l'espace est à la fois décrit et vécu.

Des troncs d'arbres noircis sont disposés en rangées sur l'étendue dépouillée du littoral, alors que des pas retentissent sur le rivage, staccato sur les rochers, puis ralentissent, plus réguliers, pataugeant dans le sable boueux et les petites flaques de la marée basse. Les pas dirigent le mouvement de la caméra, le champ est comme traîné, avec des embardées vers le haut et le bas. Le vent fouette le microphone, l'horizon suit le flux de la caméra comme une ligne de démarcation qui se penche et coupe l'écran, couvert de gouttes de pluie, à la diagonale.

Basse marée, 2003, vidéo couleur, sonore, 5 m 52 s

Au bord de la mer, à demi immergée dans l'eau ou à la traversée d'un pont, la pratique de Dinahet est souvent décrite comme s'intéressant aux « frontières », aux « périphéries ». Cette fascination pour les limites peut laisser entendre la recherche d'une négation, un précipice duquel on envisagerait un saut, sans parler du terme de « périphérie » lui-même, qui suggère le marginal, le mis à l'écart. Si ces termes, attribués à la démarche de Dinahet, sont appropriés, ils sont également quelque peu trompeurs : ils menacent de passer sous silence ce qui se déroule à ces croisements ; si la « limite » représente le point où deux bords entrent en collision, la « frontière » serait celui où les choses se rencontrent^{vi}. Le son est produit par des collisions semblables, des surfaces qui s'entrechoquent, des vibrations sur le tympan.

Une œuvre antérieure, *Finistères* (2000), cartographie les points les plus éloignés de la côte atlantique, avant d'étendre le périmètre de tournage en se rendant sur ces lieux du bout du monde. La vidéo qui en résulte, enregistrée dans et hors de l'eau, est ponctuée par la respiration des plongeurs, en rythme avec des plans, synchronisés au montage, de l'Atlantique, au-dessus et en dessous du niveau de l'océan. À propos du projet, Sophie Legrandjacques suggère que « le son de la respiration du plongeur scande » la vidéo pour nous rappeler que « le son est une distance, une mesure physique de l'espace, une durée^{vii}. » En proposant de considérer la démarche de Dinahet comme plus proche du sonar que du GPS, elle traite ensuite de la manière dont la cartographie marine n'est plus effectuée aujourd'hui par les ondes sonores mais par des systèmes de positionnements numériques (GPS) qui transforment tout « espace maritime » en « espace global et universel ». Ainsi, plutôt que de nous localiser en relation à des points connus, nous nous localisons depuis une perspective globale.

Le travail de Dinahet ne possède pas un tel point de vue d'ensemble, fixé ; en effet, sa démarche, sous la forme de vidéos qui explorent le proche et le lointain, se rapproche du son radiophonique. La navigation et l'estimation de la distance par ondes radio (sonar, acronyme de « *sound navigation and ranging* ») situent dans l'espace les objets sous-marins en émettant des pulsations sonores et en écoutant en retour leurs échos^{viii}. Le sonar évoque souvent quelque chose de violent, peut-être parce qu'il est employé pour localiser des vaisseaux en vue d'une attaque, mais également parce qu'il prouve la corporalité du son. Les ondes sonores, phénomènes physiques, ont un effet mesurable sur le corps. Que l'on croie ou non à la légende de la « note sombre », une fréquence spécifique qui ferait se chier dessus quiconque l'entend, il existe réellement des canons à son utilisés par la police américaine pour disperser les manifestants. Le son comme unité de mesure, donc, mais également comme force.

Rappelant le sonar actif, le travail de Dinahet peut se rapprocher de l'inspection, du sondage, en ce qu'il tâte son environnement et partage des points communs avec les images de surveillance. Mais il serait plus exact de parler de l'idée du son comme collision : le but de l'artiste n'est pas, comme certains l'affirment, de « scanner », mais plutôt de « racler ».

« Racler » évoque l'idée de traîner un objet dur sur une surface ou contre un autre objet : c'est violent, viscéral, comme un genou éraflé suggère de manière bien trop évocatrice la morsure dérangeante et implacable d'un sol dur sur la peau nue. Le son correspondant est souvent perçant, douloureux à entendre, peut-être parce qu'il est très aigu, peut-être aussi par empathie : le son évoque l'action qui y est associée et entraîne ainsi une réponse physique sympathique, faisant grimacer celui qui l'entend. À la fois onomatopéique, imitatif et génératif, le « raclement » décrit autant qu'il manifeste.

C'est précisément à ce domaine qu'appartiendrait cette limite qui se manifeste dans les explorations tactiles de Dinahet – cette « ligne de démarcation scintillante ». En 1936, dans « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », Walter Benjamin souligne la ressemblance entre le caméraman et le chirurgien : ce dernier « diminue considérablement [la distance naturelle entre lui et le patient] – parce qu'il intervient à l'intérieur du malade – mais il ne l'augmente que peu – grâce à la prudence avec laquelle sa main se meut parmi les organes [...]»^{ix}. »

Benjamin écrit ici avant l'arrivée de la caméra vidéo, à une époque où des œuvres comme celles de Dinahet ne sont pas possibles. Pourtant, il évoque parfaitement la possibilité de se rapprocher de l'image au point de la « racler », et révèle ainsi la capacité potentielle de Dinahet d'accéder à des espaces d'une manière nouvelle^x. Il décrit la pénétration de la réalité par des moyens techniques comme si elle offrait une interaction fondée sur l'action, essentiellement physique : « Le chirurgien, à l'instant décisif, renonce à s'installer en face du malade dans une relation d'homme à homme ; c'est plutôt opérativement qu'il pénètre en lui^{xi}. »

Le raclement accumule et sculpte. Trop proches, en contact, en collision, les rencontres de Marcel Dinahet façonnent l'espace, le tailladent. Ce sont des vases, des études chorégraphiques de la proximité.

Falaises. Mer azur, rochers dorés ; le point de vue n'est pas depuis la crête mais, moins aisé, depuis les pierres en contrebas. Le regard se lève timidement, balaye l'étendue des vagues, puis plonge, s'immerge complètement, remplissant l'écran d'un bleu céruléen profond. En arrivant au rivage, depuis le large, le plongeur est confronté à un mur traître, alors que le courant l'entraîne plus près du danger, avant de le tirer en sens inverse. Les jambes s'ébattent, faibles, contre la houle des vagues chaudes.

Falaises #1, 2009, vidéo couleur, muet (installation de quatre écrans)

La série des *Falaises* provoque un effet d'empathie avec les corps lancés contre la dureté des rochers. Sous l'eau, le son voyage rapidement, mais l'ouïe et sa capacité à situer les sources sonores sont réduites, étouffées. Un empêchement qui pourrait être au profit d'autres récepteurs. Peut-être est-ce pourquoi, en revisitant les *Falaises*, je me suis surprise à me demander où étaient passés les rugissements, les ébats. Comme avec *Figures*, où j'étais persuadée d'entendre les échos étouffés d'une construction cubique carrelée, je découvre que cette pièce, d'évidence si auditive en soi, est également muette. Je me demande si mes sens détectent d'autres fréquences, ou si c'est une forme

de synesthésie qui est à l'œuvre – une désorientation sensorielle où le mouvement sur un écran devient sonore, où les bleus et les jaunes semblent tièdes.

C'est l'héritage du romantisme qui nous a habitués à nous représenter le son comme fugace, éphémère, en apesanteur, alors que le son n'est pas seulement entendu, mais aussi tactile : il ressent et est ressenti.

La mer est rigide, les vagues semblent ralenties, alors qu'elles sont littéralement gelées. La vue embrasse les vagues, en direction d'une jetée en béton, la tête et les oreilles sont hors de l'eau. Le son ne correspond pas à la position des yeux ; il ne s'agit ni du vent, ni de ce que doit entendre le nageur. Il s'agit du son de l'eau qui frappe délicatement le corps, de la glace qui se brise contre le microphone.

Svetlogorsk, 2006, vidéo couleur, sonore, 3 m 27 s

Le microphone, trop intimiste, empiète ; l'objectif est trop rapproché pour produire une vue d'ensemble. Pourtant, ce caractère immédiat permet une compréhension de l'espace qui est *celle du corps* ; une perception qui, même si elle est visuelle, n'est pas attachée à l'image. Parler du son dans l'œuvre de Marcel Dinahet ne peut pas se réduire à une considération de ses bandes-son. Dans une exploration profonde du mouvement des corps dans l'espace, le son n'est pas auxiliaire à l'œuvre, mais implicite à la démarche de l'artiste. Le son est le support, la substance sculpturale et le processus de ses recherches expérimentales.

ⁱ « C'est qu'il s'est avisé le premier de sculpter l'homme tel qu'on le voit, c'est-à-dire à distance. À ses personnages de plâtre il confère une distance absolue comme le peintre aux habitants de sa toile. Il crée sa figure "à dix pas", "à vingt pas", et quoi que vous fassiez, elle y reste. » Jean-Paul Sartre, « La recherche de l'absolu », catalogue de l'exposition *Alberto Giacometti, Sculptures, Paintings, Drawings*, Pierre Matisse Gallery, New York, janvier - février 1948, publié dans *Situations III*, Paris, Gallimard, NRF, p. 296-298.

ⁱⁱ « Giacometti lui-même recommence perpétuellement. Il ne s'agit pas cependant d'une progression infinie ; il y a un terme fixe qu'il faut atteindre, un problème unique qu'il faut résoudre : comment faire un homme avec de la pierre sans le pétrifier ? C'est tout ou rien : si le problème est résolu, le nombre des statues importe peu. [...] Dans l'espace, dit Giacometti, il y a trop. Ce trop, c'est la pure et simple coexistence de parties juxtaposées. [...] Sculpter, pour lui, c'est dégraisser l'espace, c'est le comprimer pour lui faire goûter toute son extériorité. » *Ibid.*, p. 292-295.

ⁱⁱⁱ Pour une étude plus approfondie du cinéma structurel, voir l'introduction de Peter Gidal dans *Structural Film Anthology*, Londres, BFI, 1976.

^{iv} « Si on regarde l'évolution technique de la vidéo et du cinéma, on remarque d'emblée une différence fondamentale : si le cinéma provient de la photographie (un film est constitué d'une succession d'images photographiques), la vidéo a vu le jour à partir de la technique du son. Une caméra vidéo est plus proche du microphone quant à son fonctionnement que de la caméra cinématographique ; les images vidéo sont enregistrées sur une bande magnétique à la manière d'un magnétophone. Ainsi, on peut plus aisément rapprocher la vidéo du son ou de la musique que du support visuel du cinéma ou de la photographie. » Bill Viola, « The Porcupine and the Car », *Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973-1994*, sous la direction de Robert Violette, Londres, Thames and Hudson Ltd, 1995, p. 62. (citation traduite par Gabriel Baldessin)

^v « Dans le cinéma, selon Arns, l'illusion est avant tout celle du mouvement, produite par une succession d'images fixes qui se déroulent à l'écran. Avec la vidéo, c'est l'image fixe qui est l'illusion primordiale : l'image fixe n'existe pas parce que le signal vidéo est en mouvement constant en balayant l'écran. » Robert Arns, dans le magazine *Arts Canada*, cité par Bill Viola, *op. cit.* note 4, p. 63.

^{vi} Peut-être, s'interroge Heidegger, un lieu de rassemblement : « La limite n'est pas ce où quelque chose cesse, mais bien, comme les Grecs l'avaient observé, ce à partir de quoi quelque chose commence à être [...]. C'est pourquoi le concept est appelé *horismos*, c'est-à-dire limite. » Martin Heidegger, « Bâtir, habiter, penser », dans *Essais et conférences*, traduit par André Préau, Paris, Gallimard, 1958, p. 183.

^{vii} Sophie Legrandjacques, *Marcel Dinahet : les Flottaisons*, Centre d'art Le Grand Café, Saint-Nazaire, 2000.

^{viii} « On désigne sous le nom de *sonar* l'ensemble des techniques qui permettent de transmettre et de recevoir de l'information à travers le milieu marin en utilisant les ondes de vibrations élastiques. [...] L'objectif essentiel des techniques sonars est la détection des sources de bruits ou des obstacles immergés. » *Encyclopædia Universalis*.

^{ix} Walter Benjamin, « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », *Œuvres III*, traduit par Rainer Rochlitz, Paris, Gallimard, 2000, p. 300.

^x J'emprunte ce terme à une courte description de Domo Baal dans la notice d'accompagnement de la projection de *I3+* (avril 2005), où elle écrit : « Cet espace n'est pas décrit mais écrit, traversé, exploré – "raclé" par la caméra. »

^{xi} W. Benjamin, *op. cit.* note 8. Il compare l'implication du cinéaste à celle du peintre, distancé de la réalité, tentant d'enregistrer une vue d'ensemble : « Le tournage d'un film, et surtout l'enregistrement d'un film parlant, offrent un spectacle qu'on n'aurait jamais pu imaginer auparavant. [...] Le peintre observe, en peignant, une distance naturelle entre la réalité donnée et lui-même ; le caméraman pénètre en profondeur dans la trame même du donné. Les images qu'ils

obtiennent l'un et l'autre différent à un point extraordinaire. Celle du peintre est globale, celle du caméraman se morcelle en un grand nombre de parties, qui se *recomposent* selon une loi nouvelle » (p. 298-300, c'est moi qui souligne). Évidemment, l'approche de l'artiste vidéaste contemporain diffère de celle de l'artiste cinéaste, en ce sens que sa tâche n'est pas de recomposer mais de monter, comme le note Bill Viola : « Le principal problème des artistes qui utilisent la vidéo aujourd'hui est de décider quoi *ne pas* enregistrer. Créer une bande vidéo ne représenterait ainsi pas tant la création ou la construction d'une chose, mais plutôt du découpage, de tailler tout le reste jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une chose en particulier. » B.Viola, *op. cit.* note 4, p. 60.