Christelle Lheureux

L'EXPÉRIENCE PRÉHISTORIQUE

Jeudi 22 avril 2004 à 20 h 30, salle Jean Renoir

La fémis, 6 rue Francœur 75018 Paris

pointligneplan
www.pointligneplan.com contact@pointligneplan.com

Projection organisée en partenariat avec : grec La fémis

Il s'agissait en somme de la relation entre deux abstractions : énigme des personnages sans mouvements ni voix ; énigme d'une parole indéchiffrable pour l'artiste française, accessible seulement par sa couleur, ses différences de registres, son rythme, son degré de volubilité et les mimiques tout aussi peu transparentes qui l'accompagnent.

Comme le film de Mizoguchi qui, réalisé au milieu des années 30, peut être considéré, comme un film de transition du cinéma muet au cinéma parlant, le titre du film de Christelle Lheureux qui en est issu – *L'Expérience préhistorique* – souligne tout d'abord cet intérêt particulier pour l'emboîtement d'un son et d'une image, d'une voix et d'un personnage, une voix venue d'ailleurs et qui pourtant semble lui aller comme un gant.

Dans la tradition japonaise, le benshi est lié à la particularité du théâtre kabuki et perdure avec lui. Son activité s'est transmise. Elle a accompagné la naissance du cinéma, notamment pendant la période du Muet, pour disparaître dans les années 50.

Le principe du « Grand Parleur », ce que André Gaudreault a aussi appelé « le bonimenteur » a accompagné, de fait, le cinématographe partout dans le monde jusqu'aux environs de 1910. Il renvoie directement à tout un héritage pré-cinématographique et en particulier à la Lanterne magique utilisée par des conférenciers itinérants dans la deuxième moitiée du XIXe siècle. Le bonimenteur est une sorte de narrateur/commentateur qui explique le sens des séquences filmées montrées au public. Cette manière de « jouxter un commentaire verbal à une prestation actorielle » relève d'une pratique très ancienne que l'on rencontre notamment au XIVe siècle en Italie quand, lors des fêtes du Vendredi Saint, le sermon et la lithurgie étaient illustrés par des représentations dramatiques[5]. En peinture, il correspond à celui que l'historien d'art québécois Alain Laframboise[6], traduisant en français un terme du *Della pictura* d'Alberti, a appelé *l'admoniteur*[7]. Le bonimenteur ou l'admoniteur est ainsi une sorte d'« agent de liaison », qui fait le relais entre l'œuvre et le spectateur.

Le titre du dispositif de Christelle Lheureux est donc particulièrement bien choisi. Ce recours au « benshi » relève bien en effet – en un deuxième sens – d'une expérience préhistorique du cinématographe qui nous ramène quelques siècles plus tôt, au cœur du processus de développement du mode de représentation de l'*istoria* en peinture. Un cinéma, donc, qui nous conduit à rebours du côté de sa préhistoire picturale telle qu'elle s'est développée en occident depuis la fin du Moyen-âge. Cette allusion est d'ailleurs renforcée par le mode d'enregistrement des images, immobiles et composées comme des tableaux, sans véritable profondeur de champ, excepté lorsqu'on peut entrevoir un morceau de paysage à travers le chambranle d'une porte ou le cadre d'une fenêtre.

La puissance de la parole de la benshi – sa magie, son caractère quasiment thaumaturgique – réside dans sa manière de donner un souffle à ces corps immobiles qui suffit tout d'un coup à les *animer* sans qu'il n'ait été nécessaire de les voir ou de les faire bouger. Par-delà l'image mouvement, il faudrait parler ici d'un cinématisme de la parole, de la parole vivante, *live*, en partie improvisée et qui en principe n'aura lieu qu'une seule fois. Une voix dissociée des images et des corps présents à l'écran, mais une voix aussi qui se signale elle-même, de part son extériorité à la bande image,

5. André Gaudreault « Entre narrativité et pictorialité : le cinéma des premiers temps. », conférence prononcée dans le cadre du séminaire organisé par François Albéra et Jean-Christophe Royoux intitulé *Pour un nouveau narrateur. Enquête sur les nouvelles modalités du récit dans les arts visuels.* Centre galicien pour l'art contemporain, Saint-Jacques de Compostelle, 1998.
6. *Istoria et théorie de l'art. Italie XVe, et XVIe siècles*, Presses de l'Université de Montréal, 1989.
7. Dans le *Della pictura* Alberti écrit : « Et il me plait qu'il y ait dans l'istoria quelqu'un qui nous avertisse (*amnonisca)* et nous enseigne ce qui s'y fait, ou qui nous invite de la main à voir, où qui nous menace avec un visage fâché et les yeux épouvantés afin que personne n'approche ou qui nous invite à pleurer ou à rire avec eux ».

parle dans la direction de son interlocuteur. En traduisant les paroles en regards, Christelle invente une forme de transposition qui souligne le caractère conventionnel de la manière de faire exister la narration à l'écran : insistance sur la dimension du code, du codage, autrement dit accentuation de ce qui constitue le formalisme de toute écriture cinématographique. On peut même parler, à propos de cette transposition des dialogues en regards, de l'invention d'une tradition qui n'est pas sans analogie avec ce que, venant de l'Ouest, l'on perçoit des conventions sociales dans la culture japonaise. Plus significativement encore, Christelle insiste sur le caractère transitif du regard des acteurs face à la caméra. Régulièrement, tout au long du film, regardant la caméra qui les regarde, les acteurs se regardent l'un/l'autre sans pourtant se regarder dans l'image. Comme les rebondissements de la boule sur les bords de la table de jeu, on assiste ainsi, grâce à l'écheveau des regards indirects, à la création d'un espace perpendiculaire à l'écran, une sorte de terrain de jeu horizontal qui déborde l'espace filmique pour inclure le regard de la benshi sur la gauche de la scène, face à l'écran, et celui du spectateur dans la salle. Autrement dit, dans ces moments qui apparaissent comme de véritables acmés de la construction du dispositif, on assiste à l'entrecroisement dynamique de trois formes de regards : celui de la benshi dont la position est à mi-chemin d'un regard porté sur l'écran et d'un regard qui vise le public dans la salle ; ceux qui nous viennent de l'écran qui, sans être divisés n'en sont pas moins constitués de deux, voire de trois regards d'acteurs qui nous fixent en parallèle ; celui enfin de la caméra qui les enregistre et coïncide avec notre regard, de l'autre côté de l'écran, dans la salle. Comme si la frontalité du rapport à l'image était deux fois obviée au bénéfice de deux trajectoires latérales du regard : celle du spectateur com-

mençant sa « lecture » du dispositif par la gauche de l'écran où se trouve installé le pupitre de la benshi pour venir rejoindre l'écran depuis cette première médiation ; celle des personnages à l'image qui nous font face, faisant circuler le regard via l'intermédiaire de la caméra, d'une extrémité à l'autre de l'écran. Comme le bonimenteur et avant lui l'admoniteur, la benshi est toujours sur le bord gauche, au premier plan de l'action dépeinte, comme si elle devait nécessairement être le premier élément de vision du spectateur quand il entame sa « lecture » du film /tableau. Véritable « point de jonction entre le ponctuel et le vectoriel », la benshi révèle et insiste sur la part de la monstration, de « l'exposition », dans la narration. La circulation indirecte des regards, seul principe de liaison entre les éléments-personnages, est l'équivalent dans la construction interne du film et de la distance médiatrice du récit du bonimenteur par rapport à la bande image. Elle construit une matrice visuelle rigoureuse, rigoureusement déduite du film original sur lequel elle se greffe et qu'en un sens elle duplique, en assumant pleinement les effets de traductions et de transformation que cette adaptation implique.

Youssef Ishagpour a insisté à propos de la modernité des films de Marguerite Duras, sur « la perte de son caractère homogène, la dislocation de ses éléments constitutifs : chaque niveau peut dès lors se détacher, se libérer de l'unité aléatoire, se développer en sphère autonome ». L'œuvre cinématographique devient alors, dit-il, « espace d'exposition »[9]. C'est exactement ce que réalise la mise en espace récente du dispositif de Christelle Lheureux au Centre d'art contempo-

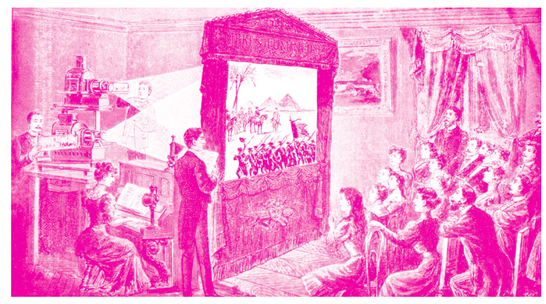
9. Youssef Ishaghpour *D'une image à l'autre, la nouvelle modernité au cinéma*, Denoël/Gonthier, Paris, 1982,(à propos de *Navire Night* de Marguerite Duras) p. 285

combinatoire, une machine de liaisons. En retournant comme le fait ici Christelle Lheureux à ce moment d'origine où les formes de l'association n'étaient pas encore cristallisées, il s'agit de redécouvrir des potentialités oubliées, trop vite enfouies dans l'efficacité machinique du cinéma parlant. Ce dont il est ainsi question, me semble - t'il, à partir de ce regard rétrospectif sur les ingrédients du cinéma avant qu'ils ne coagulent pour constituer un seul corps, c'est d'une interrogation générique sur les conditions de toute relation. Fascination pour ce moment où tous les morceaux du film sont encore séparés et que se pose la question de leur association. Mais ce moment, moment conscient et réflexif vis-à-vis des conditions de toute re-présentation, fonctionne comme la métaphore d'une autre interrogation : qu'est-ce qui rend possible la relation de chacun avec chacun ? Quelles sont les logiques possibles de l'association ? La relation – le mystère de l'attraction et de son délitement, le mystère de la différence dans la relation – est ainsi peut être le véritable sujet du dispositif.

On peut dire du film de Kenji Mizoguchi qu'il parle de la mésentente entre les hommes et les femmes qui vient grever d'un manque toute forme de communication et d'échange entre les sexes. Aujourd'hui où le monde s'unifie tout en s'ouvrant à la différence qui le constitue, les mésententes se multiplient. Il est peut-être temps de considérer celles-ci comme l'occasion de réviser radicalement les conditions qui ont jusqu'à présent prévalu dans la prise en compte de l'Autre et dont le cinéma moderne à travers le double moteur de l'identification et de la projection a été l'un des vecteurs privilégiés. Ce qu'il s'agit donc peut être de multiplier, par de-là l'anecdote des histoires singulières, ce sont tout simplement des occasions d'ententes autrement. Ce sont peut-être ces autres formes de *politesse,* au sens ancien du terme, qui constituent la dimension prospective, post-cinématographique, de l'investigation de Christelle. La fascination pour l'Asie et plus largement pour les situations « d'ailleurs » qui partout dans son travail doublent son intérêt pour le cinéma, me semble confirmer cette hypothèse. Ce que tout le monde attend aujourd'hui et dont les personnages en attente de *L'Expérience préhistorique* semblent également être la métaphore, c'est ainsi peut-être, d'une autre forme de *tact*. Le principe du dispositif conçu par Christelle Lheureux est de proposer une matrice d'altérités susceptibles d'en favoriser la recherche.

JEAN-CHRISTOPHE ROYOUX

Un Remake multipiste

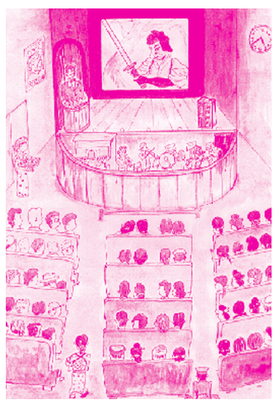


Au départ, le dispositif de Christelle Lheureux, intitulé *L'Expérience préhistorique,* se présente comme un remake au sens où certains artistes nous ont habitués, depuis une dizaine d'années, à en faire l'expérience[1]. En ne gardant que le son de la version originale du film *Les sœurs de Gion* de Kenji Mizoguchi qui raconte l'histoire de deux sœurs Geisha dans le Kyoto des années 30, et en respectant scrupuleusement le découpage du film, il aurait pu s'agir simplement de faire rejouer par les acteurs amateurs les attitudes, mimiques et postures des personnages du film de départ. Mais l'originalité de la démarche de Christelle a résidé dans sa décision de considérer la bande sonore du film de Mizoguchi comme une simple partition permettant de repérer, dans le continuum temporel du film, l'ensemble des moments où un personnage s'adresse à un autre personnage. Dès lors, l'invention véritable du projet de Christelle Lheureux a consisté à restructurer le rythme du film en s'intéressant prioritairement aux échanges dialogués entre les personnages pour les transposer en un jeu réglé de regards. Comme dans *Les sœurs de Gion*, chaque changement d'espace correspond à un changement de séquence. La longueur des scènes dans *L'Expérience préhistorique* est identique à la longueur des scènes du film original. Le nombre de personnages et leur genre, les rapports intérieur/extérieur, jour/nuit tels qu'ils apparaissent dans le film japonais sont également respectés. Par contre les actions du film tourné à Kyoto en 1936 sont ici remplacées par des poses muettes : plus d'actions, plus d'animations.

Dans sa version initiale, réalisée lors d'une résidence récente à Kyoto[2], la bande image fut confiée à une benshi[3] – Midori Sawato, l'une des toutes dernières en activité au Japon – dont le rôle fut d'inventer une première histoire possible, susceptible de relier entre eux l'ensemble des douze personnages du film pour constituer un récit cohérent[4].

1. Cf : Jean-Christophe Royoux « Remaking cinéma : les nouvelles stratégies du remake et l'invention du cinéma d'exposition », in *Reproductibilité et irreproductibilité de l'œuvre d'art,* (sous la direction de Véronique Goudinoux et Michel Weemans), Ed. La lettre volée, Bruxelles, 2001.

2. Kyoto, décembre 2003.
3. Le benshi au Japon, est un commentateur de film muet.
4. Contraiement à la tradition où la benshi suit un script donné par le réalisateur, le caractère inédit de la proposition de Christelle Lheureux à précisément consisté à lui demander d'inventer une histoire.



comme un travail d'interprétation. Tandis que l'acte d'interprétation qui caractérise le jeu des acteurs dans les arts du spectacle tend en principe, toujours, à réduire l'intervalle entre l'acteur et le personnage, ici au contraire, la dissociation de la voix par rapport à l'image souligne l'extériorité de l'interprétation ; et ceci d'autant plus que l'interprète ne cesse de passer d'un personnage à un autre et d'inventer des constellations relationnelles à partir des douze personnages présents tour à tour à l'écran. La benshi fut absolument libre de faire dériver son histoire comme bon lui semblait, sans indications ou orientations particulières de la part de l'artiste. Elle crée les dialogues, dit tout haut les pensées intérieures des personnages, donne des indications scénaristiques ou psychologiques, commente les situations. Elle est tous les personnages en un seul individu. L'effet le plus immédiat du film, c'est de fait la réduction de la pluralité des acteurs aux modalités d'une seule voix. Il est fascinant de voir l'incroyable performance de la benshi qui se prend totalement au jeu de l'histoire qu'elle invente. Elle incarne l'histoire en tant que telle, par-delà tel ou tel personnage particulier. La véritable étrangeté du dispositif, c'est qu'il lui ait été possible de prêter tellement de rebondissement, de potentialités narratives, à des corps à priori aussi inertes et peu expressifs. C'est le contraste entre la volubilité passionnée de la benshi et le caractère inanimé de l'image qui constitue le véritable événement.

Si, des années 1930 jusqu'à l'invention du téléfilm, l'histoire du cinéma coïncide avec l'histoire du

en haut, l'image du son c'est à dire l'image continue de la performance de la benshi, ininterrompue comme un long travelling. Ici l'expérience de la dissociation est de plusieurs ordres. La voix avec ou sans l'image, l'image du film sans l'image de la voix, le son de la voix et sa transposition dans les sous-titres en une autre langue, la voix « musicale » sans la compréhension de ce qui est dit, etc…, apparaissent comme les composantes possibles d'un jeu d'interactions sans fin, c'est-à-dire sans que nécessairement l'hypothèse sur le sens de l'interprétation que nous livre la benshi ne nous permette de faire véritablement un pas par rapport au sens de cette *expérience préhistorique*.

Certes dans la mise en espace expérimentée à Valence, la verticalité de la relation entre les deux images semble les hiérarchiser : la voix, synchrone avec l'image de la benshi, vient d'en haut. Pourtant la *pluri-ponctualité* du film, pour reprendre la terminologie de l'historien du cinéma des premiers temps André Gaudreault, soit ici la succession réglée d'après la partition du film original de la série des plans fixes de la bande image, semble faire du sur-place[10] : elle

10. On retrouve là une logique, celle du passage du défilement caractéristique de la forme cinématographique au défilé de l'image égrainée une à une pour constituer un stock d'images que j'ai décrites comme une caractéristique typique des nouvelles formes de remakes qui se sont multipliées dans l'art depuis *24hour Psycho* (1993), la première reprise typique des artistes des années 1990 réalisée par Douglas Gordon. Mais il est vrai que *L'Expérience préhistorique* appartient de plein droit, à sa manière, à ce registre. Cf : Jean-Christophe Royoux *Remaking cinéma.*

Remake, autrement dit l'histoire des différents processus techniques et narratifs ayant permis une diffusion de plus en plus large et massive du même film – des versions multiples au dubbing, du Remake à proprement parler aux films de séries réalisés sur la base d'une trame narrative toujours identique – ce à quoi l'on assiste ici c'est, au contraire, à une tentative de re-singularisation de la situation filmique. Il s'agit de permettre l'invention d'une histoire unique à l'occasion de chaque nouvelle projection.

Le remake atteint donc ici un point limite, qui coïncide techniquement avec l'apparition du DVD[8] et la juxtaposition sur un même support d'enregistrement de multiples versions linguistiques, où se renverse l'emphase toujours plus importante mise sur la reproductibilité du film en un système de production de séances cinématographiques irreproductibles. Pourtant, la démultiplication de récits parlés, inventés par des narrateurs invités à accompagner chaque projection de la même bande image, est peut-être une autre manière de dire l'identité commune à toutes les histoires. Identité structurale du récit – pour paraphraser le titre d'un article célèbre de Roland Barthes – révélée par l'invention à chaque fois renouvelée, unique et pourtant identique des potentialités relationnelles d'un groupe de personnages. Comme si le dépliage de modalités toujours différentes des formes de la socialité, permise par l'articulation d'une bande image autonome et d'un récit en partie improvisé, avait pour véritable finalité l'inventaire typologique des formes élémentaires de la vie sociale.

Christelle insiste beaucoup sur le fait qu'elle ait demandé aux acteurs, selon une temporalité précisément établie, de « se regarder dans les yeux ». Ainsi, le regard est médiateur du continuum du film. Chaque fois qu'une personne en regarde une autre, c'est le signe qu'ils se parlent. A chaque temps de parole, énoncée par l'un ou l'autre des acteurs dans le film original, correspond un temps de regard de celui qui n'enclenche rien, ne combine rien d'autre qu'une interprétation des relations entre les personnages parmi beaucoup d'autres possibles. Toujours plus qu'une histoire ; versions multiples.

Autrement dit, la succession des tableaux photographiques dans *L'Expérience préhistorique* dont la composition minimaliste et le statisme ne sont pas sans évoquer les premières images de Jeff Wall, construit un « avant » préhistorique à toutes les histoires, sous la forme d'un ensemble d'éléments-personnages interchangeables, inexpressifs mais récurrents, à partir duquel des récits peuvent être accrochés, inventés, multipliés. Tel serait finalement le sens du préfixe à l'expérience de l'histoire, ou plutôt à l'histoire comme expérience. Le type de Remake dont il s'agit ici ne doit donc pas se comprendre comme la reprise littérale du contenu dialogué d'une première version d'un film dans une autre langue ou comme l'aménagement superficiel, éventuellement actualisé, d'une histoire déjà écrite ou filmée. Il doit s'entendre dans le sens plus fondamental de la création d'une matrice – ici la bande image – permettant le développement d'un empilement d'histoires toujours différentes, mais dont le jeu même des différences est révélatrice d'une structure commune, non seulement aux récits – peut être à tous les récits – mais plus largement aux interactions sociales elle-mêmes.

Par-delà tel ou tel film en particulier, on peut dire que l'utopie du cinéma a été avant tout de faire tenir ensemble des êtres, d'inventer des manières de les faire coexister au moment où précisément, étaient en train de changer radicalement toutes les formes traditionnelles de liaisons entre les hommes. En tant que machine, le cinématographe est par ailleurs déjà en lui-même, par-delà toute narration singulière, un outil

8. Le projet de *L'Expérience préhistorique* sera finalisé sur DVD multipistes sonores aves des sous-titres français et anglais.

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

L'EXPÉRIENCE PRÉHISTORIQUE

2003, 80 minutes
Avec : Anna Nakai, Mariko Yamamoto, Imai Kentarou, Takuya Masuki, Jun Shigiyama, Hideyuki Machimo, Mina Kawai, Takumi Shigeno, Yuko Masuki, Kouji Hibi, Mineko Namura, Motoko Uetake.

En 1936, Kenji Mizoguchi tourne *Gion no shimai*, une histoire de geisha impliquant douze personnages dans le Kyoto des années 30. C'est le début du cinéma parlant, l'enfance d'une relation entre le son, les voix et les images.
Du film de Mizoguchi, je ne conserve que la bande son qui inspire le scripte d'un nouveau film, *L'expérience préhistorique.*
Douze personnes immobiles, habitées et dirigées par les dialogues originaux du film de Mizoguchi. Ces douze visages fabriquent une nouvelle histoire. C'est la première version de *L'expérience préhistorique.*
Ce film muet est ensuite dépourvu de la bande sonore qui l'avait inspiré. Seuls les noms des personnages sont conservés et permettent à la benshi Midori Sawato d'inventer une nouvelle histoire. En direct, elle donne une autre voix aux personnages, les animent dans un autre monde.
C'est la deuxième version de *L'expérience préhistorique.*
Dans sa version muette, *L'expérience préhistorique* est le support à d'autres expériences narratives. D'autres version sonores verront le jour prochainement en Italie, en France ou en Corée.

DES APRÈS-MIDI DIFFÉRÉS

2003, 10 heures,
(réalisé avec Philippe Rham)

Une volonté de synchronisation entre le Japon et la France, comme une sorte de pliage spatial de la temporalité parisienne sur celle de Kyoto.

THE RIVER OF THE NINE DRAGONS

2003, 30 minutes,
(réalisé avec Jean-Luc Vilmouth)

L'action se passe au Vietnam, au début du XXIe siècle, à une époque où les gens qui vivaient près du Mékong parlaient encore la langue de leur pays. Comme vous le savez, cette langue, comme tant d'autres, a aujourd'hui disparu.

THÉO

2002, 38 minutes,
(réalisé avec Julien Loustau)
Avec : Théodore, Burgart Finken et Katya Bonnenfant
Ce film flotte entre diverses issues narratives. Un enfant presque nu traverse les montagnes, il émet quelques mots d'un pré-langage. Il porte une lourde caméra vidéo. Dans cette réalité s'insert un autre film. Un film amateur. Les images muettes d'un jeune homme qui semble avoir traversé le même paysage…

BINGO SHOW

2002, 8 minutes.

F.T.V. l'équivalent de France Télévision à Sarajevo.
Le plateau de télévision de la loterie nationale.
Les animateurs sont prêts, ils attendent le direct.
Le décor en lumière noire s'anime.
La station et ses habitants attendent leur transmission.
Ces présentateurs sans voix sans sourires sont hors programme.

ALEXANDER

2002, 30 minutes
Avec : Alexander

Tourné à Sarajevo, la fenêtre d'un immeuble de l'ancien front serbe vibre au rythme et aux couleurs de l'intensité lumineuse diffusée par la télévision. Aleksander raconte une série télé qu'il suit régulièrement.

SECOND LOVE IN HONG KONG

2002, 28 minutes (réalisé avec Joe Apichatpong Weerasethakul)
Avec : Tiana Mille

Second love in Hong Kong est un conte tiré d'une bande dessinée thaïlandaise choisie parmi le flux d'histoires à l'eau de rose très prisées en Thaïlande. Il raconte l'histoire de Hong, personnage fictif quittant la Thaïlande pour un meilleur salaire à Hong Kong.

KUALA

2001, 26 minutes
Avec : Kim Sop Boninsegni et Marlina Courtiller

Un jeune homme et une jeune fille traversent, chacun de leur côté, une grande ville asiatique en pleine expansion urbaine.
Un vendeur de bureaux vides raconte au jeune homme ses rêves d'urbanisme.
La jeune fille traverse des instants de conversations téléphoniques émis par les habitants de cette ville.

EDITH ROOM

2001, 24 heures
(film performance collective)

A partir d'une banque d'images oubliées et inutilisées dans nos films réspectifs : 24 heures de montage, tournage, projection, discussion, cuisine…

UN FILM POUR PENSER À D'AUTRES

2000, 26mn.
Avec : Olivier Bardin

Rien n'existe pour moi.
Je passe à travers des paysages et des foules.
Je flotte en incrustation.
Je suis transparent.
Je deviens une silhouette hors du temps.
Je suis un étranger…

pointligneplan 1 promenée supérieure 94200 Ivry-sur-Seine

www.pointligneplan.com
contact@pointligneplan.com

Conception graphique Gilles Deguindre