

DAVID CLAERBOUT



Travel (Entry Counterlight), 2013, aquarelle et feutre sur papier, 46 x 61 cm.

Travel (Entry Counterlight), 2013, washed ink and felt pen on paper, 46 x 61 cm.

LA RITOURNELLE DU MOTIF

Jean-Charles Vergne

« Le cinéma, ce n'est pas une reproduction de la réalité, c'est un oubli de la réalité. Mais si on enregistre cet oubli, on peut alors se souvenir et peut-être parvenir au réel. C'est Blanchot qui a dit : "Ce beau souvenir qu'est l'oubli." »

Jean-Luc Godard¹

1- Jean-Luc Godard, «Le cinéma, c'est un oubli de la réalité», entretien avec Philippe Dagen et Franck Nouchi, *Le Monde*, 11 juin 2014.

Un ange passe

Ma découverte de l'œuvre de David Claerbout a eu lieu en 2003 grâce au peintre Luc Tuymans, auquel j'avais rendu visite à Anvers pour la préparation de son exposition personnelle au FRAC Auvergne. Nous avons visité ensemble l'exposition collective « Once upon a time... », organisée au MUHKA, où était présenté le film de David Claerbout, *Angel*, réalisé en 1997. Je me souviens avoir été fasciné par sa beauté, par sa durée si paradoxale – dix minutes en boucle desquelles émanait une sensation d'éternité – et, plus spontanément sans doute, par la façon dont une technologie manifestement complexe et très maîtrisée se trouvait employée de manière presque invisible pour produire ce petit dispositif filmique intimiste. Le film muet, noir et blanc, consistait en une image animée de taille réduite projetée à même le mur. Il s'agissait d'un plan fixe cadrant un ange de pierre ornant une tombe, tenant dans une main une rose. Image figée en apparence mais qui, après un laps de temps, révélait sa beauté simple : la rose était mue par une brise infime, le ventre et les épaules de l'ange se soulevaient ostensiblement et, plus encore, c'est l'ensemble de son corps parcouru d'une onde subtile qui, lentement, témoignait d'un souffle qui habitait la statue. Il vivait, imperceptiblement. Le titre de l'exposition annonçait « Il était une fois... », mais de quoi était-il une fois dans le cas de cette image d'archives noir et blanc que l'artiste avait animée pixel par pixel, la plaçant à l'exacte frontière qui sépare la photographie du cinéma ? De quelle histoire s'agissait-il, sinon de celle – assez romantique – que je me fabriquais en tant que spectateur absorbé, presque hypnotisé par le rectangle lumineux d'*Angel* ?

Angel avait fait surgir deux souvenirs. Le premier concernait la peinture d'Édouard Manet, *Le Christ mort et les anges* (1864), scandaleuse par ses détails troublants, sa plaie peinte du mauvais côté, les yeux mi-clos à la fois morts et extatiques, etc. L'analogie de l'ange avec le Christ m'était sans doute apparue en raison de la position semblable des jambes, de la manière dont leurs bras droits reposent, de l'étrange similitude entre le visage de l'ange situé à gauche sur le tableau de Manet avec celui du film et, plus confusément, des plis de l'abdomen et de la structure très comparable des deux torsos. Ce souvenir et la comparaison spontanée qu'il avait générée provenaient aussi sans doute de l'ambiguïté identique qui habitait l'ange de David Claerbout et le Christ de Manet, de l'étrange vibration qui les plaçait dans un état intermédiaire entre exténuation et éveil eschatologique. Je ne pouvais m'empêcher d'établir un lien entre la peinture de Manet et *Angel*, et ce lien perdure – avec Manet, avec la peinture en général – pour des raisons dont il sera question plus loin.

Le second souvenir se rapportait à une anecdote racontée par le réalisateur américain David Lynch, datant de l'époque où il étudiait à la Pennsylvania Academy of Fine Arts de Philadelphie, alors qu'il se destinait à devenir peintre : « J'avais peint un tableau – je ne me souviens plus lequel – mais c'était un tableau presque totalement noir. Il y avait une



Angel, 1997
Projection vidéo, noir et blanc, muet,
10mn en boucle.



Édouard Manet
Le Christ mort et les anges
1864, huile sur toile, 179x150 cm
Collection Metropolitan Museum of Art.

figure, juste au centre de la toile. Je regarde cette figure, j'entends un bruit de vent et je vois une sorte de mouvement. Et j'ai eu l'espoir que le tableau soit vraiment capable de bouger, rien qu'un petit peu. Et voilà. [...] Je ne savais rien sur le cinéma ou la photo. Je croyais qu'une caméra 16mm était une marque de caméra !²» Ces trois éléments déterminants – peinture, mouvement et son – le conduisent à réaliser son premier court-métrage en 1967, *Six Men Getting Sick*, en filmant image par image la réalisation d'une peinture. C'est dans le fantasme d'une peinture capable d'un mouvement, lui-même issu d'un phénomène acoustique, qu'est née accidentellement la vocation cinématographique de David Lynch qui, malgré tout, n'a jamais cessé de peindre et dont la création lithographique est également intense depuis 2007. David Claerbout, ce n'est pas anodin, a d'abord été peintre et lithographe avant de bâtir l'œuvre que l'on connaît. Récemment, j'ai découvert que David Claerbout avait réalisé en 2001 un film, *Study for a portrait (Violetta)*, très proche de l'anecdote rapportée par David Lynch. D'une durée de seize secondes en boucle, il montre le visage d'une femme cadré en plan serré dont la chevelure est parcourue d'une légère brise produite par un ventilateur. Dans la salle noire qui accueille la projection, un ventilateur dissimulé envoie sur le spectateur le même souffle, créant un trouble tout à fait comparable à celui que décrit David Lynch. Voyant *Angel*, j'avais eu une impression semblable, doutant des mouvements infimes que j'avais cru déceler, troublé par la possibilité que la respiration de l'ange n'ait été que le fruit d'une illusion. Quoi qu'il en soit, les souvenirs surgis devant *Angel* contenaient par une heureuse coïncidence les éléments qui depuis m'ont aidé à mieux comprendre l'œuvre de David Claerbout et m'en ont dévoilé les aspects les plus passionnants, des commencements de ses recherches jusqu'au film *Travel*, chef-d'œuvre réalisé en 2013.

2- David Lynch, entretiens avec Chris Rodley, Paris, Cahiers du Cinéma, 1998, p. 30. Voir aussi "A B C", in David Lynch, *Man Waking From Dream*, Clermont-Ferrand, FRAC Auvergne, 2012.



Study for a portrait (Violetta), 2001
Rétroprojection vidéo, noir et blanc, muet,
ventilateur, 16s. en boucle.

Le temps de l'image

Travel clôt la période circonscrite par ce livre et par l'exposition qui lui est concomitante mais c'est depuis le milieu des années 1990 que David Claerbout utilise les langages croisés du cinéma et de la photographie pour réaliser des œuvres qui déjouent les principes de sujet et de narration et se situent, précisément, entre le cinéma et la photographie, entre le mouvement et l'immobilité, entre le flux des images et l'instantané figé. Ses œuvres se manifestent en premier lieu par l'importance qu'elles accordent au temps, et si l'on a parfois assimilé à tort sa création à un art conduit par la lenteur, c'est plutôt du point de vue de la durée qu'il faut envisager la manière dont ses créations sont élaborées. La durée s'y exprime selon un mode très comparable à l'anecdote qu'en donne Henri Bergson dans *L'Évolution créatrice*³ lorsqu'il explique que « si je veux me préparer un verre d'eau sucrée, j'ai beau faire, je dois attendre que le sucre fonde ». Ce qu'exprime, simplement, Bergson concerne la durée vécue intérieurement, différente du temps qui passe, distincte du temps mesurable scientifiquement. Il ajoute : « Car le temps que j'ai à attendre n'est plus ce temps mathématique qui s'appliquerait aussi bien le long de l'histoire entière du monde matériel, lors même qu'elle serait étalée tout d'un coup dans l'espace. Il coïncide avec mon impatience, c'est-à-dire avec une certaine portion de ma durée à moi, qui n'est pas allongeable ni rétrécissable à volonté. Ce n'est plus du pensé, c'est du vécu. Ce n'est plus une relation, c'est de l'absolu. » Dans les films de David Claerbout, la durée expérimentée par le spectateur est celle d'une intimité du temps. Cette intimité, où parfois des temps impossibles se rencontrent, est ce qui bâtit l'espace filmique : « Ici le temps devient espace », pour reprendre l'adresse de Gurnemanz à Parsifal dans l'opéra de Richard Wagner...

Hors de toute considération théorique et d'un point de vue purement empirique, pour se convaincre qu'il s'agit bien de durée plus que de lenteur, il faut s'intéresser aux œuvres photographiques que David Claerbout réalise sporadiquement, comme autant de

3- Henri Bergson, *L'Évolution créatrice*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013 (1907).

ponctuations entre les dispositifs filmiques. Elles représentent des paysages la plupart du temps, mais pas uniquement (*Geiser* en 1999 et *Orchestra* en 2001 n'en sont pas). S'agissant d'images sombres enchâssées dans des boîtes lumineuses exposées dans une obscurité totale⁴, elles ne se dévoilent qu'après une nécessaire accoutumance visuelle, après une certaine durée durant laquelle s'expérimente une révélation picturale lente. Cette révélation optique est autant dépendante des contraintes physiologiques de l'œil que de l'impatience ressentie face à des images qui ne se donnent pas immédiatement et semblent, littéralement, surgir de la nuit du temps. D'autres photographies, rétro-éclairées par un puissant projecteur de théâtre, produisent au contraire un aveuglement du spectateur qui, selon une accoutumance inverse, doit attendre que ses cellules oculaires soient à même de supporter une surexposition lumineuse intense pour voir l'image⁵. Dans ces deux premiers cas, le temps d'accoutumance visuelle n'est pas un *temps perdu*, il est au contraire chargé d'une durée intime durant laquelle s'effectue un processus de projection mentale. D'une certaine façon, le temps physique de la révélation qui permet au motif d'être « fixé » par l'œil distille la durée intime au cours de laquelle le spectateur joue inconsciemment de l'image fantôme qui émerge. L'image est révélée intimement avant même son apparition, elle s'est déjà fabriquée dans l'imaginaire du regardeur avant même d'être perceptible. Elle a déjà été reformulée, transformée, fantasmée par celui qui ne l'a pas encore vue « clairement ». L'image se révèle selon un processus épiphanique qui n'est pas sans rappeler celui, merveilleux, de la révélation de l'image photographique développée dans le bain chimique sous une lumière inactinique. Une troisième catégorie de photographies joue sur un autre type de durée, en imposant l'image déceptive d'une action déjà advenue. Ainsi, dans les deux photographies réalisées en Auvergne en 2003, ce qui est donné à voir est le paysage vide d'après une rencontre, d'après le passage de randonneurs. Ce que nous voyons est un *ça-a-été*, pour reprendre l'expression de Roland Barthes, mais un *ça-a-été* d'avant la photographie elle-même qui n'est plus que la trace entropique d'un événement qui lui-même ne laisse aucune trace particulière. Seuls les titres permettent d'apporter la preuve que quelque chose s'est passé, à condition d'être suffisamment confiant pour accorder à ces titres valeur de preuve : *August 6th, 2003. Paul and Gilles on a Hill. La Godivelle, Auvergne, France* et *August 4th, 2003 16.26h. Jeremy, Claire and Martine Davi Take a Walk Through the Vallée de Chaudefour, Auvergne, France*. Nous ne verrons jamais les protagonistes, ne saurons rien ni des raisons pour lesquelles ils se trouvaient là, ni même s'ils se sont trouvés là un jour. La photographie joue ici comme retard volontaire, comme frustration provoquée à l'adresse d'un spectateur qui doit admettre qu'une photographie soit un peu plus qu'une image, qu'un film puisse être autre chose qu'une histoire en mouvement.

4- Les séries *Nocturnal Landscapes* de 1999, *Venice Lightboxes* de 2000, *Nightscape Lightboxes* de 2002-2003, la photographie sous caisson lumineux *Orchestra* de 2011.

5- Il s'agit des trois photographies de la série *Mist Over a Landscape* de 2002 et 2003.



August 4th, 2003 16.26 h., 2003, cibachrome sur aluminium, 86 x 112 cm.

Extension du domaine de la peinture

Incontestablement, la durée est au cœur d'une pensée dont la manifestation la plus évidente consiste à parvenir à créer des œuvres postées à la lisière des genres photographique et cinématographique, très exactement entre les deux. Une littérature exhaustive et passionnante existe à ce sujet⁶, littérature qui a su expliciter grâce aux boîtes à outils de la philosophie et de l'analyse filmique les enjeux temporels explorés de manière très cohérente au sein de ces dispositifs. Néanmoins, si la durée constitue la colonne vertébrale de l'œuvre de David Claerbout, elle n'en est pas l'unique finalité. Formé à la peinture et à la lithographie, il se situe dans la continuité d'une histoire de la peinture autant conduite par ses évolutions théoriques que par les apports technologiques successifs dont elle a bénéficié, de l'invention de la lentille optique à la révolution numérique⁷. L'apparition des lentilles optiques au 15^{ème} siècle est déterminante et les peintres qui se dotent de cet outil – secrètement le plus souvent – accèdent à une puissance de représentation inégalée jusqu'alors, à un réalisme époustoufflant dans le modelé des visages, dans l'exactitude

6- *The Shape of Time* (coédité par le Centre Pompidou, 2008), *The Time That Remains* (Anvers, Ludion, 2012), le livre de Corinne Rondeau, *David Claerbout, L'Œil infini* (Éditions Nicolas Chaudin, 2013), etc.

7- Luc Tuymans précise dans le catalogue de l'exposition *TroubleSpot Painting*, à laquelle participait David Claerbout : "Pour beaucoup d'artistes qui ne peignent pas, les problématiques relatives à la peinture constituent le point de départ. [...] La peinture est une manière de penser. [...] Les vidéos que nous avons sélectionnées ne valent pas pour leur exemplarité au sein de leur médium car, selon nous, leur conception provient de la peinture.", in "Vincent Geyskens' interview with Narcisse Tordoir and Luc Tuymans", cat. *TroubleSpot Painting*, Anvers, NICC, MUHKA, 1999, p.122-123.

des enchevêtrements de motifs complexes (le lustre et le miroir des *Époux Arnolfini* de Jan van Eyck en 1434, la nappe, les deux globes, le luth, le crâne en anamorphose des *Ambassadeurs* d'Hans Holbein en 1533, etc.). L'utilisation de cette technologie s'effectue, aussi, avec toutes les erreurs générées par les outils qui la portent et ce sont d'ailleurs ces erreurs, parfois lisibles sur les œuvres, qui permettent de déceler l'emploi de lentilles ou de prismes : les minuscules flous chez Johannes Vermeer, la dilatation verticale du crâne peint par Francisco de Zurbarán dans son *Saint François en prière* en 1639 (probablement causée par une mauvaise adéquation entre l'inclinaison de sa toile et celle de sa lentille, faussant l'angle de vue du peintre), mais aussi le nombre impressionnant de gauchers subitement apparus dans la peinture qui témoignent de l'inversion en miroir des images, etc.⁸ David Claerbout a été peintre avant de faire des films et l'utilisation qu'il fait des technologies les plus poussées en matière de numérique obéit à une logique identique. La peinture est remplacée par le pixel et c'est un travail méticuleux, souvent titanesque, qui sous-tend la conception de ses œuvres dont le point de départ consiste souvent à utiliser des images d'archives de différentes époques, de les retravailler et de créer à partir de celles-ci des compositions filmiques.

Les premières œuvres vidéo, que je qualifierais de « formes brèves » comme il en existe dans le domaine de la composition musicale, étaient vouées à l'animation de documents d'archives, modifiés image par image, pixel par pixel (de Ruurlo, *Bocurloscheweg*, 1910 en 1997 à *Four Persons Standing* en 1999, en passant bien sûr par *Angel* en 1997)⁹. Puis ses compositions filmiques accèdent rapidement à des niveaux de complexité élevés, que je qualifierais de « formes longues », toujours en reprenant l'analogie musicale. Ainsi, les cinq dispositifs créés à partir de centaines d'images aboutées comme des diaporamas¹⁰ constituent l'extension des premières œuvres – les « formes courtes » – dès lors que les fondations conceptuelles et techniques ont été posées et qu'elles portent tout un potentiel de développement. Ces œuvres sont constituées d'une succession d'images entièrement fabriquées, conçues à partir de dizaines de milliers de photographies de leurs protagonistes réalisées sur fond bleu en studio, numérisées, modélisées et intégrées dans une scène choisie préalablement. Il s'agit techniquement d'une prouesse sidérante, d'autant plus sidérante qu'elle ne montre ni ses coutures ni n'affiche la moindre ostentation. Il faut, à ce stade, prendre note du fait qu'il n'y a chez David Claerbout aucune volonté d'atteindre une dimension spectaculaire ou mystificatrice malgré la complexité technique qu'il déploie dans ses œuvres : elles font en effet l'objet d'explications et de descriptions précises, toute la mécanique est systématiquement dévoilée par l'artiste dans les nombreuses notes qu'il donne dans la quasi totalité de ses publications et interventions.

Dès que les moyens informatiques disponibles ont été suffisamment puissants pour permettre des calculs complexes, cette technique a permis à l'artiste de développer une spatialisation de ses compositions totalement fascinante, laissant penser illusoirement que des centaines d'appareils photographiques aient été déclenchés au même instant en des centaines de points pour photographier la même scène. Si le sentiment se rapproche d'un cubisme poussé dans ses ultimes capacités technologiques, la réalité rejoint celle du cinéma et, notamment, de la technique du *bullet-time* mise au point par Andy et Lana Wachowski pour leur film *Matrix* en 1999. Et cette technique, qui consiste à disposer des dizaines d'appareils photographiques sur fond vert ou bleu pour simuler le mouvement d'une caméra autour d'un acteur immobile (la durée s'arrête, le mouvement spatial se poursuit), est elle-même un prolongement du principe cubiste des *Demoiselles d'Avignon* de Pablo Picasso, comme l'ont souligné les deux réalisateurs.

David Claerbout emploie le terme de « restauration » pour qualifier le travail qu'il effectue sur les images anciennes qu'il collecte et qui forment le matériau premier de ses œuvres¹¹. Ce terme importe et donne un indice essentiel pour comprendre les enjeux temporels qui prédisposent à leur création. Le verbe « restaurer » concerne autant l'informatique qu'il s'applique aux œuvres d'art. En peinture, une restauration est synonyme de réparation suite à une dégradation (de la couche picturale ou de ce qui la supporte) mais, par principe,

8- Pour une étude précise de ces aspects, je renvoie au travail de recherches entrepris par le peintre David Hockney dans son livre *Savoirs secrets, les techniques perdues des maîtres anciens*, Paris, Seuil, 2006 (2001).

9- Je mets à part la toute première vidéo, *Boom*, réalisée en 1996, qui est un « véritable » film, non modifié.

10- *Sections of a Happy Moment* et *Arena* en 2007, *The Algiers' Sections of a Happy Moment* en 2008, *The Quiet Shore* en 2011 et *Highway Wreck* en 2013.



Matrix, 1999, image du tournage.

11- Notamment lors d'une intervention au Centre Pompidou, le 1^{er} octobre 2007, à l'occasion de l'ouverture de son exposition.

une restauration doit toujours être décelable et réversible. La restauration d'une œuvre implique donc à la fois sa sauvegarde pour le futur et la possibilité de recouvrer un état initial si besoin. En informatique, restaurer un ordinateur revient à être en mesure de récupérer le système dans un état antérieur pour faire face à un dysfonctionnement. La restauration du système nécessite d'avoir créé préalablement un « point de restauration », véritable miroir que le système retrouvera comme s'il remontait le temps, à la nuance près que les enregistrements postérieurs au point de restauration seront conservés. En d'autres termes, la restauration d'un système informatique implique la préméditation d'un dysfonctionnement possible par la création d'un état de référence vers lequel l'utilisateur peut retourner ultérieurement : la restauration (dans le présent) permet d'atteindre un point de restauration (créé dans le passé) pour recouvrer un « passé augmenté » des évolutions apportées « entre-temps » au système... Ce mouvement temporel paradoxal est, à peu de choses près, celui qui parcourt les œuvres de David Claerbout. La durée n'y est pas inscrite sur une flèche temporelle qui irait du passé à l'avenir. Elle se comporte comme une recreation permanente du passé, fonctionnant ainsi peu ou prou comme la mémoire humaine qui n'est pas une sorte de disque dur aux capacités illimitées mais refabrique les souvenirs à l'envi. Sur ce point, il me semble que les neurosciences ont démontré ce que Samuel Beckett avait déjà décrit dans les années 1950 dans son minuscule roman *L'Image*. Le narrateur tente d'y reconstruire le souvenir d'une scène vécue à l'âge de seize ans ; cette scène se révèle progressivement, par bribes : des parcelles d'images se dévoilent non pas comme une photographie déchirée dont on recollerait les morceaux mais plutôt comme une scène lacunaire dont la reconstitution mémorielle s'effectuerait par éclairages successifs, selon des angles multiples, à des distances variables, dans une durée de remémoration destinée à recomposer un instant figé. Ce processus quasi archéologique de restauration du souvenir, tel que Samuel Beckett le reconstitue, est très semblable à la manière dont les images émergent dans les films de David Claerbout.

L'hypothèse du motif

En définitive, si la durée donne l'intonation dans les œuvres de David Claerbout, l'un des enjeux se trouve sans doute davantage dans la manière dont une image se crée, évolue, se compose, qu'elle soit partiellement issue de la réalité (de photographies d'archives) ou qu'elle soit entièrement artificielle, comme c'est le cas de la forêt de *Travel*, dont le moindre élément a été créé de toutes pièces. De ce point de vue, il est permis d'émettre l'hypothèse selon laquelle l'art de David Claerbout serait un exact prolongement de l'art de peindre, que dans cet art le motif jouerait un rôle essentiel comme pivot, point névralgique, force centripète ou centrifuge à la composition des images. La durée serait ce qui permet de régler la présence du motif, son apparition ou sa désintégration, son affleurement ou sa frontalité, sa présence au monde ou son vacillement entre des temps impossibles, c'est-à-dire des temps contradictoires qui ne peuvent cohabiter mais que David Claerbout parvient à faire coexister grâce à la conjonction de la durée de ses films et de techniques cinématographiques et photographiques utilisées à contre-emploi. Dans ses œuvres, la durée est ce qui permet au motif d'advenir, aussi bien spatialement que dans sa relation au passé : une image ancienne est « restaurée », se charge autant en devenir qu'elle réécrit sa propre histoire, une image ancienne fraye avec des images du présent, et cette fusion opère en temps réel devant le spectateur.

Partant de cette hypothèse, on peut considérer que, dans les œuvres de David Claerbout, le motif est le dessein, mais qu'il est un dessein sans motif, c'est-à-dire sans volonté narrative. Il est intéressant de se souvenir que, jusqu'au 18^{ème} siècle, dessein et dessin sont deux notions indifférenciées qui prennent des significations distinctes dans un siècle qui est aussi celui de la modernité naissante, au moment où la notion de vision connaît



Travel (Portfolio), 2013

d'importants bouleversements. L'anglais *design* a conservé cette complémentarité du dessin et du projet. L'histoire de la peinture est autant une histoire de dessein que de dessin. Pour reprendre Edgar Degas, « le dessin n'est pas la forme, il est la manière de voir la forme » ; c'est absolument vrai dans les œuvres de David Claerbout dont les choix techniques et formels obéissent toujours à la volonté de développer la manière dont le motif est donné à voir, que ce soit dans ses contingences spatiales ou dans sa subordination à la durée (variations lumineuses et climatiques comme dans la peinture *sur le motif*, devenir fixe du motif comme dans la photographie, rencontre de temporalités incompatibles comme dans le montage cinématographique...). Ainsi, le dispositif magistral mis en œuvre pour *Bordeaux Piece* (2004) entretient une évidente analogie avec les *Meules* ou les *Cathédrales* de Claude Monet par l'importance très relative donnée au motif, au profit d'une quête, véritable sujet de ces œuvres, qui est la lumière en tant que révélateur, en tant qu'agent provocateur du monde. Le motif, dans les œuvres de David Claerbout, est pur de toute anecdote. La fiction affleure et se dissipe vite, on évite le récit, pour paraphraser la préface que Stéphane Mallarmé donnait à son *Coup de Dés*. Le postulat consiste donc à penser que l'œuvre de David Claerbout utilise des durées variables pour faire éclore le motif et tenter de parvenir à en déjouer l'inéluctable décomposition dans le temps. Je reprends un extrait de la préface écrite par Gérard Tessier pour le livre d'Éric Suchère, *Le Motif Albertine* qui, depuis le territoire de la poésie, propose une belle analogie avec ce qui constitue le dessein de David Claerbout : « L'image parfaite ("une image totale, totale") serait une image fantôme, demeurée à l'état virtuel et "pure de toute anecdote". [...] Le motif est sans cesse repris, reformulé, transformé, expérimenté par variations, répété par tuilage, tissage, entrelacs, imbrications. Ce qui se révèle étant encore la disparition [...], il faut recomposer toujours ce qui se décompose.¹² » Dans les films de David Claerbout, le motif est subordonné à de constantes déterritorialisations manifestées par une décomposition prismatique des images : on s'en approche, on s'y confronte, on en sort, on tourne autour, on le quitte, on y revient, il se donne à voir frontalement, il disparaît, il n'a jamais été là, il est en nous et nous sommes lui (comme c'est le cas, extrême, du voyage intérieur auquel nous convie *Travel*). Ce qui suit constitue une tentative de taxinomie du motif dans l'œuvre de David Claerbout. Par souci de concision et de lisibilité, le propos se concentrera davantage sur les œuvres exposées au FRAC Auvergne, reproduites dans ce livre¹³.

12- Éric Suchère (préface Gérard Tessier), *Le Motif Albertine*, éditions Memo, 2002. J'ajoute que la poésie d'Éric Suchère, dans sa façon d'explorer la question du motif, entretient de nombreuses affinités avec les œuvres de David Claerbout. Je renvoie, entre autres, à *Fixe, désolé en hiver* (Paris, Les Petits matins, 2006).

13- Pour une vision exhaustive de son œuvre, je renvoie au site de l'artiste, très complet : www.davidclaerbout.com

Ritournelle du motif

Frontalité du motif

Au départ, les choses sont simples en apparence, le motif est frontal et central : motif de l'arbre dans *Boom* (1996) et dans *Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910* (1997), motif de l'ange et de sa rose dans *Angel*, motif des arbres dans *Kindergarten Antonio Sant'Elia, 1932* (1998)... Ces dispositifs, dont les vertus contemplatives sont très fortes, utilisent la durée comme révélation de l'image dans ce qu'elle a de plus vibratile, jouant de mouvements imperceptibles. Comme cela a été évoqué précédemment, ces œuvres peuvent être considérées – et cela n'a rien de dévalorisant, au contraire – comme des formes courtes. Il s'agit de fonder un langage et cette fondation est accaparée par la recherche d'une technique. Les grandes trajectoires adviendront par la suite mais, si l'on veut filer la métaphore musicale, l'œuvre de David Claerbout est vraiment comparable dans ses commencements au cheminement des inventeurs de formes, d'abord préoccupés par l'organisation du langage (comme ce fut le cas par exemple de Schoenberg, Berg ou Webern, dont les premières œuvres étaient des pièces courtes, centrées frontalement sur l'élaboration d'une syntaxe).



Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910
1997, projection vidéo, noir et blanc, muet,
10 mn en boucle.

Fuite dans la multiplicité

Un premier infléchissement s'opère en 2000 avec le film *Retrospection*, réalisé à partir d'une photographie de classe prise dans les années 1930 : depuis la photographie figée d'un groupe d'élèves, la caméra (virtuelle) zoome alternativement sur une série de visages dont certains s'animent d'un sourire imperceptible. Si le motif demeure central (la photographie inanimée), il se fragmente et se démultiplie en une succession de motifs indépendants (les visages en gros plan des élèves), selon un mouvement arborescent. Le motif n'apparaît, dans sa démultiplication, que lorsqu'est abandonnée la fixité de l'image photographique et que s'active la dimension cinématographique du film. Ce que produit ce film n'est finalement pas éloigné de la manière dont nous regardons une peinture, dans son entièreté puis dans ses détails, un peu comme dans un tableau qui révélerait, dissimulé parmi les personnages dépeints, le visage du peintre qui nous regarde, comme dans *L'Adoration des mages* (1475) de Sandro Botticelli par exemple.



Retrospection, 2000
Projection vidéo, noir et blanc,
son stéréo, 16 mn.

Falsification du motif

En 2001, *Vietnam, 1967, near Duc Pho (reconstruction after Hiromishi Mine)* montre l'explosion d'un avion américain abattu en plein vol durant la guerre du Vietnam : l'avion est une reprise fidèle, d'après la photographie d'origine prise en 1967 par Hiromishi Mine ; le paysage de l'arrière-plan a été quant à lui filmé en 2000 par David Claerbout sur le lieu exact de la prise de vue d'origine. L'avion est totalement immobile alors que le paysage change très lentement de lumière durant les trois minutes du film. Le motif central de l'avion, a priori évident, n'est que le leurre qui masque le véritable dessein de l'œuvre : la lumière, ses variations météorologiques, sa propagation. En cela, cette œuvre courte bâtit les fondations du film *Bordeaux Piece* créé trois ans plus tard, chef-d'œuvre conceptuel, aboutissement d'une pensée dont la subtilité et la complexité n'auront cessé de croître. Tourné dans une maison de la périphérie de Bordeaux conçue par l'architecte Rem Koolhaas, *Bordeaux Piece* met en scène une intrigue inspirée de celle du *Mépris* de Jean-Luc Godard. L'intrigue se décompose en sept plans de deux à trois minutes structurant un court-métrage d'une dizaine de minutes. Les répliques y sont suffisamment plates (citant non sans humour les fameuses répliques de Brigitte Bardot sur son physique) pour que le spectateur comprenne que la finalité du film ne réside pas dans son histoire. Le court-métrage a en réalité été tourné soixante-dix fois, à des heures différentes, de manière à ce que le film soit une répétition de la même histoire à des moments différents de la journée, de 5 h 30 le matin à 22 h le soir. David Claerbout explique : « Le tournage s'est déroulé entre la mi-juillet et la mi-août. On réalisait exactement le même plan toutes les dix minutes, dans les lumières successives d'une seule journée, en tout soixante-dix par jour. Ensuite j'ai monté ensemble toutes les scènes du récit tournées à 5 h 30, puis celles tournées dix minutes plus tard, etc. Au montage final, le scénario se déroule à soixante-dix reprises, de manière identique, et chaque fois dans une lumière constante : une lumière qui correspond à la même heure du jour mais prélevée des jours différents. Ainsi, avec *Bordeaux Piece*, je n'ai pas cherché du tout à étendre ou à relire le domaine de la fiction cinématographique. J'ai fait semblant de réaliser un court-métrage, une fiction et un montage, sur un fond structuré par la lumière. Ce "fond" passe progressivement au premier plan, et annule l'histoire, au contraire de ce qui se passe au cinéma. C'est la lumière qui organise tout. On peut s'intéresser au récit la première fois, peut-être la seconde, mais déjà il devient une sorte de canevas assez décevant, un motif rythmant le véritable enjeu de *Bordeaux Piece*, qui est de donner une forme à la durée au moyen de la lumière naturelle.¹⁴ »



Vietnam, 1967, near Duc Pho (reconstruction after Hiromishi Mine), 2001,
projection vidéo, couleur, muet,
3 mn en boucle.

Au final, *Bordeaux Piece* est un film de près de quatorze heures que personne ne peut voir dans son intégralité en raison de sa durée et du fait que son temps de projection soit calé sur l'heure réelle du lieu de projection : les séquences filmées à 7 h 30 du matin sont projetées à 7 h 30 du matin (visibles au FRAC Auvergne depuis une vitrine par les passants très matinaux), les séquences filmées à 21 h sont projetées en temps réel à 21 h... De plus, le spectateur qui visionne une partie du film durant les heures d'ouverture est confronté à

14- David Claerbout, *The Shape of Time*,
op.cit., p.112.

une double impossibilité. S'il lui est impossible de tout voir, il lui est également impossible de tout entendre car la bande son est divisée en deux canaux de diffusion : le son ambiant du film est audible dans la salle alors que les dialogues ne le sont que dans des casques disposés sur les sièges. Quant au spectateur désireux de voir les parties matinales et nocturnes, visibles de l'extérieur en dehors des heures d'ouverture du lieu, il n'aura tout simplement pas accès au moindre élément sonore. Il en va donc ici d'une défaite, d'une perte de ce qui constitue le genre cinématographique et l'on comprend rapidement que l'intrigue déceptive de *Bordeaux Piece* n'a pour fonction que de révéler le véritable motif du dispositif créé par David Claerbout – la lumière – dont la fonction est exactement celle qu'elle pourrait avoir pour un artiste peignant en plein air, *sur le motif*. *Bordeaux Piece*, comme cela a été dit précédemment, entretient l'analogie avec les trente peintures de la série des *Cathédrales de Rouen* de Claude Monet, prenant de la même manière le motif comme prétexte, à la nuance près que s'il est matériellement possible d'imaginer voir toutes les peintures de Monet exposées côte-à-côte afin d'en comparer la lumière, il est impossible de faire de même avec le film de David Claerbout car il s'agit ici de cinéma, inclus dans une durée. Et, comme le dit l'un des protagonistes du film lors de la première scène, « c'est du cinéma, pas de la philosophie ».

Motif intermittent du spectacle

La dissimulation de l'homme sous les arcades de *Man Under Arches* (2000) que le spectateur ne peut qu'entrapercevoir fugitivement, l'apparition fugace du sans-abri couché sous les architectures bétonnées de *The Stack* (2002) à la faveur d'une position solaire subreptice, la course en temps réel du soleil insolant les vitrines d'une façade jusqu'à l'aveuglement dans *Reflecting Sunset* (2003), sont autant de motifs intermittents qui, à l'instar des photographies sombres montées sur caissons lumineux, jouent des relations contradictoires de l'ombre et de la lumière. Le spectacle est systématiquement déjoué. L'homme de *Man Under Arches* sort du champ aussitôt qu'un visiteur pénètre l'espace de l'œuvre, détecté par un capteur qui modifie le film en temps réel. Le sans-abri de *The Stack* n'apparaît, quelques courts instants, qu'au terme de plusieurs dizaines de minutes de modulations de la lumière solaire. Le reflet du soleil dans les vitres de *Reflecting Sunset*, ne crée rien sinon un point aveugle dans l'image, oculairement intenable.



Reflecting Sunset, 2003
Projection vidéo, noir et blanc, muet,
38 mn en boucle.

Origine du motif

Le film *Sections of a Happy Moment* (2007), comme ses déclinaisons *The Algiers' Sections of a Happy Moment*, *Arena* et *The Quiet Shore*, est une véritable « forme longue », qui exploite tout le potentiel des formes inventées par David Claerbout depuis les années 1990. Au milieu d'un ensemble d'immeubles, deux enfants jouent au ballon, entourés par quatre adultes. Autour de cette scène, d'autres personnages vaquent à leurs occupations, simples passants ou observateurs plus éloignés. Au total, onze personnes – d'origine asiatique – sont les protagonistes de ce vertigineux dispositif filmique résultant de la succession de quelques deux cents images noir et blanc qui défilent sur un fond musical joué au piano. Le spectateur assiste à la vision démultipliée de la même scène éclatée, dont toutes les images correspondent au même instant – le moment où le ballon lancé par l'un des enfants est à son point culminant – selon des points de vue tous différents. En plan éloigné, rapproché, en contre-plongée, en plongée, depuis l'architecture des immeubles, en vue aérienne, au ras du sol... la scène est dévoilée sous toutes ses facettes et à des distances toutes différentes, donnant l'impression, illusoire, que des centaines d'appareils photographiques ont été déclenchés au même moment pour capturer le climax de ce « moment heureux ». L'illusion est parfaite car l'artiste a pris grand soin de donner à ses images des angles de prises de vue parfaitement crédibles qui permettent d'imaginer des emplacements tout à fait plausibles pour les appareils. L'origine de cette œuvre est une photographie ancienne d'un ensemble immobilier construit en Belgique dans les années 1960 par l'architecte Renaat Braem. Après avoir localisé le lieu, s'être rendu sur place pour y prendre des centaines de photographies, David Claerbout a « restauré » les images



Sections of a Happy Moment, 2007
Image d'archives.

avec un logiciel de retouche numérique. À cette image initiale s'ajoutent d'autres images d'archives qui vont dessiner les contours de la scène finale. Onze personnes sont choisies, photographiées en studio sur fond bleu à l'aide d'une quinzaine d'appareils. Au total, plus de 50 000 clichés sont pris afin de pouvoir permettre la modélisation en trois dimensions de chacun des futurs protagonistes.

Sections of a Happy Moment est donc un dispositif où rien n'est réel, mais où tout est réel : la scène n'a jamais eu lieu, les personnages ne s'y sont jamais trouvés, et pourtant le lieu comme les personnages qui l'occupent existent bel et bien, mais dans des temps et des espaces différents. Si le spectateur peut s'interroger sur la dimension sociale, l'origine ethnique des personnages, l'espace architectural du lieu, la sensation de contrôle autoritaire exercé par la multiplicité des points de vue, il faut garder à l'esprit que les œuvres de David Claerbout n'emploient jamais leur sujet comme finalité narrative. La fiction affleure et se dissipe vite, soumise à la surabondance des images et au trouble généré par le mouvement induit par les points de vue dans un film sans mouvement puisqu'il s'agit d'un diaporama (mais un diaporama « filmé »). Le véritable motif (au sens pictural du terme) de *Sections of a Happy Moment* est le ballon : il est le centre de gravité de toute la composition et tout se passe autour de lui, à partir de lui, selon des forces contradictoires, centrifuges autant que centripètes. Les images qui se succèdent virevoltent littéralement autour de ce point central, s'en approchent, s'en éloignent, sans que nécessairement d'ailleurs le ballon ne soit toujours présent sur l'image car il n'est pas indispensable qu'il le soit. Sa présence magnétique est induite par son suspens dans les airs, c'est lui qui impulse le gel temporel, c'est lui qui impulse au film son tempo si troublant où le temps est arrêté tout en étant parcouru par les lignes d'intensité de la durée. Dans cette œuvre, l'art de David Claerbout se ramasse sur lui-même, puise autant dans le passé d'une image que dans les potentiels de la technologie, les fragments se spatialisent pour « faire » l'image. Une véritable ritournelle du motif s'enclenche. Elle utilise une trajectoire en spirale grâce à laquelle le motif central demeure présent – qu'il soit visible ou non – tout en dévoilant les autres éléments constitutifs de son image, éléments auxquels il donne une existence et sans lesquels il ne peut exister. Cette structure en spirale est aussi présente dans les autres dispositifs qui utilisent le diaporama, avec à chaque fois un motif central : un ballon de basket dans *Arena*, un morceau de pain donné aux pigeons dans *The Algiers' Sections of a Happy Moment*, la perturbation de la surface étale de la mer par un enfant dans *The Quiet Shore*... Il y a une réciprocité, un dialogue entre le motif et tous les éléments qui l'entourent, de près ou de loin, exactement selon le principe d'alternance entre un chanteur soliste et un chœur, dans le répons du plain-chant médiéval par exemple. Cette structure en spirale, dans laquelle le regard virevolte, permet au motif d'être toujours présent ou suggéré, ce qui revient à dire qu'avec la spirale, nous sommes toujours dans une interférence de ce que l'on voit avec ce que l'on a déjà vu, dans une coalition entre le présent et le passé selon des parallaxes sans cesse changeantes, dans une spatialisation totale du regard.

Uchronie : réécrire l'histoire avec le motif

Highway Wreck, film muet, noir et blanc de quinze minutes en boucle réalisé en 2013, reprend le principe de *Sections of a Happy Moment*, en ajoutant une complexité supplémentaire à la relation motif-durée. La scène représente une autoroute embouteillée, bloquée par les secours, en raison de la présence sur le bas-côté d'une voiture des années 1940, accidentée, réduite à l'état d'épave, que contemplent un soldat en uniforme de l'armée allemande de la Seconde Guerre mondiale et trois enfants vêtus d'habits de la même époque. Le théâtre de *Highway Wreck* relève d'une série d'impossibilités narratives. La scène en elle-même n'a pas véritablement de sens car il n'y a aucune raison particulière pour que cette autoroute ait été bloquée alors que cette épave se trouve en contrebas et ne contient aucun corps. Le temps de l'action lui-même est paradoxal. Il relève de la coïncidence de deux époques, clairement séparées dans la composition élaborée par David Claerbout. La première époque – le temps présent – est localisée



The Algiers' Sections of a Happy Moment
2001, projection vidéo, noir et blanc,
son stéréo, 37 mn en boucle.



The Quiet Shore, 2011
Projection vidéo, noir et blanc,
muet, 32 mn en boucle.

sur l'autoroute elle-même, avec ses dizaines de véhicules modernes à l'arrêt et tous ses figurants. Matérialisée à partir d'une image d'archives trouvée à la Staatsbibliothek de Berlin, la seconde époque – environ soixante-dix ans dans le passé – occupe l'espace situé sur le bas-côté. Un examen rapide de la voiture permet de comprendre qu'il ne s'agit pas d'un vestige retrouvé car, hormis les parties cabossées et calcinées qui témoignent de l'accident, elle est comme neuve et n'a pas subi l'épreuve du temps. En revanche, son état permet de l'identifier immédiatement comme une chose du passé, non fonctionnelle, une épave et, plus encore, un cadavre que le film vient, d'une certaine façon, ressusciter.

Chaque temps occupe un espace qui lui est propre et ces espaces demeurent clairement séparés durant les premières minutes du film, qui font alterner les vues de la voiture avec les plans localisés sur l'autoroute. Le clivage temporel est appuyé par la texture des images elles-mêmes : la texture des vues de la voiture et des personnages venus du passé est granuleuse, imprécise comme une vieille photographie argentique ; à l'inverse, tous les photogrammes liés à l'époque contemporaine se démarquent par leur absolue netteté, leur absence de grain, leur appartenance au champ de la technologie numérique. À la dixième minute cependant, l'épave change brutalement d'aspect, bascule vers une parfaite définition, la surface granuleuse et terne de l'image est devenue celle, nette et nettoyée d'une image numérique. Enfin, un plan de plus de quatre minutes opère un très lent travelling arrière ascendant qui occupe près d'un tiers du film. Il s'agit du seul mouvement de caméra de *Highway Wreck* – depuis la voiture jusqu'à une hauteur de plusieurs dizaines de mètres – grâce auquel les deux époques se trouvent finalement aboutées : épave des années 1940, vieux camion au bord de la route, véhicules de secours actuels (pompiers, ambulance, police, dépanneuse) occupent le même cadre, à l'exception du soldat et des enfants qui ont étrangement disparu.

La césure temporelle du film est marquée par un élément spatial. Le camion d'un modèle ancien garé sur le bord de l'autoroute établit en effet une limite physique qui sépare une époque de la seconde. Cette ligne de démarcation – spatiale et temporelle – est le témoin du passage, de la porosité du temps. Elle donne l'indice qu'une uchronie, qu'une réécriture de l'Histoire, est au cœur du dispositif. L'intrigue, à considérer qu'il y en ait une, est une extrapolation sur ce qui se passerait si, au beau milieu d'une autoroute contemporaine, surgissait une épave de 1943 accompagnée de quatre personnes de la même époque, dont deux au moins (les deux enfants les plus jeunes) ont des chances d'être « en même temps » vivants soixante-dix ans plus tard... En outre, les seuls personnages véritablement expressifs de la scène sont justement ceux que le passé a recrachés dans le présent. Tous les protagonistes « contemporains » sont présentés dans des attitudes parfaitement neutres. L'étude des dessins préparatoires exécutés par David Claerbout permet de confirmer cette observation car l'un des pompiers, initialement prévu pour figurer dans le film, n'a finalement pas été intégré car son attitude, bien que relativement neutre, était considérée comme trop expressive : il prenait des notes dans un carnet, sous-entendant dès lors qu'il soit en capacité d'agir sur son milieu, ce qui contrevenait absolument au dessein initial de l'artiste, consistant à produire un gel du temps dont les manifestations contamineraient jusqu'aux individus. Comme le précise David Claerbout, « il ne peut s'agir de photographies d'actions, elles doivent être des photographies de la solitude et de la désolation. Elles doivent exprimer la bonne nuance de solitude dans la composition, exprimer une sensation précise de vide. Il doit s'agir de photographies exsangues de toute vie. »

Il est également intéressant de relever l'une des nombreuses annotations de la main de l'artiste qui accompagne une autre esquisse représentant un autre pompier, dans laquelle il écrit : « Bon dieu, pourquoi ressemblent-ils tous à des personnages sortis d'une peinture baroque ? » ("God damn it, why all look like characters out of a baroque painting ?"). Il ajoute sur la même esquisse, une remarque au sujet de la ressemblance d'un personnage avec une peinture de Frans Hals¹⁵. L'attention portée à l'expression de chacun des personnages est tenue par la nécessité de composer une scène qui contrecarre toute forme d'action et se fige dans l'atrophie d'un paysage de désolation peuplé de personnages génériques, étrangers à eux-mêmes, déconnectés, déposés ça et là comme autant de figurines inertes.



Highway Wreck, image d'archives.



Dessin pour *Highway Wreck*, 2013 (détail)
Étude de personnage.

15- Sur un autre dessin, il inscrit, très pince-sans-rire : « Oh mon Dieu ! Ce dessin commence à ressembler à une peinture de Michaël Borremans !! Je dois faire quelque chose !! » ("Oh my God ! This drawing starts to look like a Michaël Borremans painting !! I have to do something !!").

Les époques se croisent sous le regard des conducteurs sortis de leurs véhicules, neutralisés par l'impossibilité d'agir en raison même de ce décalage temporel. Ni les pompiers, ni les ambulanciers, ni les conducteurs ne descendront jamais apporter leur aide ou pour voir plus en détail cette voiture échouée sur les rivages du temps, pour la bonne et simple raison qu'ils ont soixante-dix ans de retard sur l'accident...

Enfin, et c'est sans doute l'une des clés de *Highway Wreck*, il faut noter la kyrielle d'objets réfléchissants comme des miroirs, parsemés ça et là, sur la totalité de la composition. Flaques d'eau, chromes des casques de pompiers, luisances du bitume, parties métalliques des voitures, lumières immaculées des phares, tous ces éléments concourent à la circulation du regard, jouent un rôle dynamique qui permet à la composition d'accomplir ces circonvolutions internes autour de la voiture échouée, comme autant de renvois lumineux à l'intérieur d'un prisme. L'omniprésence de ces surfaces réfléchissantes ne renvoie-t-elle pas au concept de « restauration » évoqué précédemment et, plus exactement, à l'idée du point de restauration informatique considéré comme *miroir* du système ? La dissémination des miroirs dans la composition de *Highway Wreck* ne donne-t-elle pas l'indice selon lequel le film se situe à l'intersection de deux états de réalité ? *Highway Wreck* se comporte comme la rencontre d'un état futur avec son passé « restauré », ce qui permet de subodorer que la voiture se soit bien trouvée à cet endroit précis en 1943, là où soixante-dix ans plus tard une autoroute passera... L'unique mouvement de caméra de *Highway Wreck* montre une dernière fois l'épave, sans ses spectateurs surgis du passé : le soldat et les enfants se sont évanouis, aspirés à nouveau par leur époque.

Retour éternel et définitif du motif

Dès ses premiers dispositifs filmiques, David Claerbout a conçu des œuvres « en boucle », dont la durée (en tant que film) était vouée à être sans cesse répétée. Réalisé la même année que *Highway Wreck*, le film *Oil workers*¹⁶ marque une étape supplémentaire dans cette quête d'adéquation entre la durée du film et la durée diégétique que le film développe dans sa « narration ». En effet, comme l'indiquent le cartel et la fiche technique de *Oil workers*, il s'agit d'un film « sans fin » ("endless"). Et qui dit sans fin, dit aussi sans commencement ni milieu. C'est donc dans un flux permanent qu'est plongé le spectateur de ce film qui, d'une certaine façon, fonctionne un peu comme les fameux dessins impossibles de Maurits Cornelis Escher (une main dessine une main qui dessine la main qui la dessine, etc.). Le motif naît de lui-même et, ce faisant, se donne lui-même naissance dans un éternel recommencement. *Oil workers* est issu de la restauration et de la modélisation d'une photographie de basse définition trouvée sur Internet, représentant un groupe d'employés africains de la Shell Company, abrités sous un pont pendant un orage. Au ras d'une eau torrentielle couleur de nacre, la caméra virtuelle s'élève très lentement en dévoilant peu à peu l'arrière du groupe d'hommes abrités sous le pont ; elle longe le groupe, toujours en s'élevant, atteint un point culminant, redescend en dévoilant l'avant du groupe, replonge jusqu'à affleurer la surface presque solide de l'eau souillée, s'élève à nouveau et se retrouve à nouveau à l'arrière du groupe d'hommes, reprend exactement le même mouvement, à l'infini. Deux éléments sont à souligner. La caméra, tout d'abord, quelle que soit sa position, croise toujours le regard d'au moins un homme. Durant la totalité du travelling, le spectateur croise donc une série de regards dans un mouvement paradoxal, selon des angles étranges qui m'évoquent le jeu des regards du *Bar aux Folies Bergères* d'Édouard Manet (1880). Le second point concerne, justement, le mouvement de la caméra qui est celui d'une courbe de Gausse (ou courbe en cloche). C'est intéressant dans la mesure où ce constat entraîne deux remarques directement liées au film *Oil workers*. Premièrement, l'une des applications concrètes de la loi mathématique issue de la fonction gaussienne est le fameux « filtre gaussien » des logiciels de traitement informatique des images qui permet de lisser les images de mauvaise qualité, pour en diminuer les imperfections, le « bruit », et c'est justement là que se situe l'un des fondements de l'entreprise de restauration des images qui prévaut à la plupart des créations de David Claerbout. Deuxièmement, la particularité de la courbe

16- Le titre complet de ce film est *Oil workers (from the Shell company of Nigeria) returning home, caught in torrential rain*.



Maurits Cornelis Escher
Drawing Hands, 1948.



Oil workers, image d'archives.

de Gausse, outre sa symétrie, est son asymptote : cette courbe ne part jamais de zéro et ne finit jamais en zéro ; son tracé est un affleurement de plus en plus infinitésimal depuis le zéro puis vers le zéro, le long de l'axe des abscisses. C'est précisément le mouvement impulsé à la caméra virtuelle par David Claerbout, un mouvement infini déterminé par une fonction mathématique qui impulse à la vision un travelling qui n'a jamais débuté et ne se terminera jamais.

Absence de motif

Au sein de cette tentative de taxinomie du motif, la production de David Claerbout aborde ce qui, sans doute, constitue les deux extrêmes possibles, à savoir l'absence pure et simple du motif et sa présence absolue. *Riverside* s'inscrit dans la première catégorie et prolonge les expérimentations menées par les photographies prises en 2003 en Auvergne dont il a été question précédemment. Le film *Riverside*, également réalisé en Auvergne en 2009, consiste en une double projection sur écran de deux actions en apparence simultanées : une femme et un homme traversent le même paysage à partir de points d'origine différents ; leur déambulation les mène chacun vers le même ruisseau traversé par un tronc d'arbre. L'action laisse présager en toute logique une rencontre qui n'advient pas, chacun parvenant au tronc d'arbre à un moment différent. Les raisons de leur présence demeurent énigmatiques : la femme arrive dans un véhicule et cherche manifestement sur une carte un point précis où elle a planifié de se rendre ; l'homme se réveille groggy et blessé d'une violente chute de VTT et repart en marchant à cause de son vélo inutilisable. Il devient rapidement évident que les deux protagonistes cherchent à rejoindre ce tronc d'arbre pour s'y asseoir quelques instants et le spectateur peut dès lors bâtir une narration qui ne sera jamais confirmée. Ou bien : ils se connaissent, se sont embrassés là, se sont séparés et y retournent pour se souvenir. Ou : ils ne se connaissent pas, mais ont vécu chacun un moment particulier ici-même. Ou : ils ont rendez-vous mais se ratent. Ou : tout n'est que pure coïncidence, ils auraient pu se rencontrer et peut-être nouer une histoire sentimentale mais ne se rencontrent pas (ce qui sans doute constituerait une belle représentation des contingences qui dessinent les conditions de la rencontre amoureuse). Ou : bien que la lumière soit exactement la même sur les deux écrans, la scène ne se déroule pas le même jour, etc.

Quoi qu'il en soit, comme à son habitude, David Claerbout perturbe les codes narratifs et les modalités d'accès au contenu cinématographique. Les deux projections sont accompagnées d'une bande sonore séparée en deux canaux distincts diffusés sur casques, un pour la femme, l'autre pour l'homme. Mais, rapidement, un trouble survient, amené par un double dysfonctionnement causé par la narration elle-même. La femme rencontre des problèmes de réglages de la radio de sa voiture et, subitement, l'un des écouteurs du casque qui diffuse la bande-son de son film se coupe, comme si le son donné à entendre au spectateur avait lui aussi subi les mêmes perturbations. L'homme, sur le second film, est quant à lui victime d'un accident de vélo et une de ses oreilles, blessée, se met à saigner et subit un acouphène à la suite du choc : le son d'un des écouteurs relié à la projection se coupe alors et le spectateur se trouve confronté au même symptôme de surdité partielle. Ce n'est qu'à la toute fin de la double projection de *Riverside*, au moment où les deux protagonistes se trouvent respectivement assis sur le tronc qui enjambe la rivière, que le son se redéploie dans une stéréophonie complète, diffusant simultanément dans les deux casques audio le son de l'eau, réunissant ainsi par le canal sonore ces deux personnes qui, placées dans le même espace mais dans un temps différent, ne se croiseront jamais.

L'instant espéré de la rencontre où les deux personnages se trouveraient présents sur chaque écran est le motif central, forcément fantasmé par un spectateur nourri par un certain habitus cinématographique et par les codes propres à la bluette. *Riverside* aurait pu utiliser la technique du *split screen* et se jouer sur un écran unique scindé en deux parties égales, mais le choix d'une double projection indique bien la volonté d'une scission absolue de la narration – image et son – et de la durée, tout en renforçant chez le spectateur la tentation d'une unité finale déçue par un cinéma qui refuse la faible probabilité qu'une

telle rencontre puisse advenir dans le monde réel au profit d'une représentation réaliste (des quantités incalculables de promeneurs passent ici, se perchent sur ce tronc, et ces promeneurs n'ont rien en commun). Finalement, le motif central vers lequel *Riverside* nous conduit malicieusement n'advient pas et advient en même temps. Il n'advient pas à l'écran, mais son absence importe peu puisqu'il a déjà été créé maintes fois dans l'esprit de celui qui regarde.

Motif total : Travel

« L'idée et les premiers travaux préparatoires de cette œuvre datent de 1996, lorsque j'ai découvert une musique de relaxation composée au milieu des années 1980 par Éric Breton, dont les vertus thérapeutiques avaient pour finalité de supprimer le stress, voire d'induire le sommeil. J'ai alors pensé qu'il ne serait pas du tout inintéressant de créer une œuvre qui puisse endormir son public. »

Comme contrepoint au point aveugle final auquel aboutit *Riverside*, le film *Travel* réalisé en 2013 utilise aussi la thématique du paysage pour fabriquer un dispositif au sein duquel le motif accède, nous le verrons, au statut de totalité absolue. David Claerbout a eu l'idée de *Travel* en 1996 mais il aura fallu attendre seize ans que la technologie informatique disponible soit suffisamment développée pour qu'il puisse réaliser ce film. Deux ans ont été nécessaires à la conceptualisation, à la modélisation et à la mise en mouvement de ce sublime voyage au cœur d'une forêt, et une année supplémentaire pour qu'un ensemble d'ordinateurs, lancés à plein régime vingt-quatre heures sur vingt-quatre dans la cave de l'artiste, soit en mesure d'effectuer les calculs complexes destinés à la finalisation de l'œuvre.

Travel est une traversée forestière, de l'orée d'un bois jusqu'à la sortie de celui-ci en une ascension vertigineuse vers le ciel. Le trajet en lui-même fait se succéder des points de vue sans cesse changeants, alternant les cadrages à hauteur d'homme avec des mouvements ascensionnels, gravitationnels, de lévitation, de vrille, jusqu'à la quasi reptation.

Le film débute près d'un banc, à la lisière d'une forêt européenne. Après une introduction de sept secondes d'immobilité complète durant lesquelles se font entendre les sons de la nature calme, la caméra virtuelle pénètre lentement dans les bois, à hauteur de regard, sur la musique d'Éric Breton : lumière de fin d'après-midi, petit banc de bois protégé du soleil par un jeune arbre, là où les vieux s'assoient au crépuscule de leurs vies ; trois îlots de fleurs rouges donnent l'indice du trajet à emprunter jusqu'à l'orée, striée par les trajectoires de petits insectes volants, sur une musique située quelque part entre Klaus Nomi (*Cold Song*) et Henry Purcell, anémiée par un tempo semblable à celui d'une respiration lente, sur une musique qui – à part les sept secondes du début – prend possession de l'espace sonore, fait le lien, établit le passage, induit l'apesanteur.

Au plan suivant, le mouvement s'effectue selon un angle qui donne la sensation d'un corps en lévitation : sentier de terre maintes fois foulé, feuilles de chêne mortes, humus, vieille souche d'arbre tronçonné presque pétrifiée, colonie de champignons étagés le long d'un tronc comme les jardins suspendus d'un petit monde, ombres portées sur un lit de feuilles vert obscur planté de roches affleurantes.

Accédant à une petite clairière au milieu des bois, le regard se redresse, toujours en lévitation (peut-être à quatre ou cinq mètres du sol), embrasse l'étendue paysagère merveilleuse, parfaite : double rampe de bois vermoulu, comme crachée d'une forêt médiévale, posée là depuis toujours avec son lot d'images réminiscentes – Excalibur, chevaliers, heaumes, conte de fée, forêt des mystères et des initiations –, large trouée dans le végétal vers un petit cirque de roches escarpées baignées dans une lumière blanche qui n'est plus celle d'une fin de journée mais distille l'éclat d'un commencement.

Puis, retour sur le sol, à hauteur d'homme : une volée de marches taillées dans la pierre sans raison logique indique le caractère mental du paysage ; une volée de marches pour indiquer le sublime des rochers mitoyens, luisants d'une improbable humidité.

S'opère alors un mouvement paradoxal. La caméra n'avance plus dans l'axe du mouvement mais filme les arbres en travelling latéral et de gauche à droite, comme si le mouvement



Travel Drawing (Entry Counterlight), 2013
Aquarelle et feutre sur papier, 46 x 61 cm.

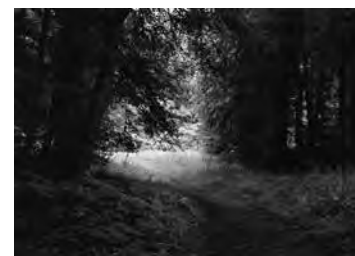
initial s'était inversé, à reculons : en une torsion vrillée, le regard remonte le long des arbres, accède lentement à la magnificence des cimes ; le corps lévite à nouveau et le regard se porte aussi haut que possible à la verticale, dans une pose contemplative, une immersion dans la forêt devenue cathédrale.

Et, brutalement, je suis au ras du sol, dans l'obscurité d'une forêt amazonienne – j'écris *je* car entre-temps le film a produit sur moi un puissant effet d'identification et je ne sais plus que je regarde un film, confortablement calé dans un grand coussin à même le sol ou enfoncé dans un siège de cinéma (selon le type de dispositif choisi) : je suis au milieu des herbes, effleurant les fougères, longeant le lit d'un ruisseau où l'eau possède la compacité du verre, jusqu'à la berge d'un lac embrumé, baigné par la lumière mordorée d'un soleil levant – car la brume est matinale –, et je sais alors qu'il s'agit d'un paysage idéalisé, reconstitué par aboutement de bribes d'étendues étrangères les unes aux autres, comme dans une peinture de Nicolas Poussin ou de Claude Gellée, comme dans certains tableaux de la peinture anglaise victorienne, comme dans les paysages mémoriels de Caspar David Friedrich, et je comprends alors que cette traversée forestière est aussi celle de l'histoire du paysage en peinture.

Enfin, un long et lent mouvement en arrière permet de sortir du bois – certains gardent le souvenir convaincu que l'échappée a lieu par le point d'entrée d'origine mais le banc n'est pas là –, s'éloigne de l'orée, s'élève lentement en une vaste courbe hyperbolique jusqu'au ciel, jusqu'à l'ultime révélation de cette forêt gigantesque réduite à un vaste bosquet tout au plus, îlot sauvage préservé au milieu d'une immense plaine cadastrée de champs cultivés.

Si le sens du terme paysage est, originellement, celui d'un tableau représentant un pays, *Travel* en est l'expression la plus immédiate. Reste à savoir de quel pays *Travel* est le « tableau ». Un paysage n'existe pas et n'est inventé que par celui qui regarde. C'est dans les yeux que naît l'étendue et l'étendue ne naît qu'en fonction de contingences culturelles et d'interprétations inconscientes liées à l'époque et à l'esthétique qu'elle véhicule et, pour reprendre Charles Baudelaire dans les *Curiosités esthétiques*, si « un paysage est beau, ce n'est pas par lui-même mais par moi. » C'est donc le spectateur qui invente le paysage de *Travel*, lui-même étant le fruit d'une invention totale – la moindre feuille d'arbre, la plus petite clarté sont de pures créations informatiques – et cette invention va de pair avec les conditions particulières dans lesquelles le spectateur est invité à visionner – à vivre serait plus exact – ce film sidérant dans tous les sens du terme.

Les dessins préparatoires exécutés par David Claerbout donnent à ce propos de précieuses indications parmi lesquelles le terme "wake up" (« réveil »), écrit en regard du croquis de la scène finale de sortie de la forêt, confirme la volonté initiale d'un protocole filmique susceptible de générer un état particulier sur le spectateur, entre éveil et assoupissement conscient. Il faut garder à l'esprit que la source de ce projet, comme l'explique David Claerbout, est la musique de relaxation d'Éric Breton et l'envie de tester le potentiel d'absorption et de léthargie qu'un dispositif filmique pourrait avoir sur son spectateur. Ce potentiel fait partie intégrante du cinéma en général mais *Travel* semble en explorer les possibilités jusqu'à vouloir induire chez son spectateur la sensation de traversée et de voyage qui donne son titre à l'œuvre par un processus d'immersion complète dans l'univers du film, jusqu'à une identification très forte. Les images et la musique de *Travel* ont pour vocation d'emplir l'esprit du spectateur, de le déconnecter de la réalité pour le reconnecter à une autre réalité, introspective, intime, une réalité qui se fabrique au fur et à mesure du « voyage », qui ne préexiste pas, se crée sous nos yeux, tout comme la moindre feuille, la moindre pierre, la moindre goutte d'eau ont été intégralement créées pour les besoins du film. Les incohérences deviennent crédibles (ruisseau, lac, taille des arbres, superficie de la forêt, succession des espèces végétales, modulations paradoxales de la lumière, alternance de points de vue « humains » et de perspectives animales ou totalement artificielles, etc.). La structure du film est propice à toutes les déformations possibles dans le souvenir que le spectateur en conserve à l'issue de la projection : certains se souviennent être ressortis de la forêt par l'endroit même où ils y ont pénétré, certains ne se souviennent pas de l'étang, d'autres ne mémorisent pas la présence de



Travel (Portfolio), 2013

la rambarde en bois, et la perception de la durée du film est totalement élastique selon les témoignages recueillis, certains spectateurs étant convaincus d'un long voyage alors que d'autres affirment avoir vécu une durée de projection très courte. *Travel* parvient à fusionner l'espace et le temps en un espace-temps dont la plasticité est profondément liée à la psyché de celui qui voit le film : les images et l'état intérieur du regardeur se déforment comme un matériau caoutchouteux, l'un en l'autre, comme un mollusque dans l'eau se déformerait au gré des forces hydrauliques, pour reprendre l'image utilisée par Albert Einstein pour illustrer sa loi de déformation.

Pour être plus précis, une chose est tout à fait frappante dans *Travel*, dans son sujet, dans son rythme comme dans les positions successives que la caméra impose au regard : tout semble y être bâti selon un agencement qui entretient une analogie étonnante avec les inductions hypnotiques que pratiquent les hypnothérapeutes sur leurs patients. Inventée par Anton Mesmer à la fin du 18^{ème} siècle (sous le nom de « magnétisme animal »), l'hypnose culmine au 19^{ème} siècle avec les expériences de Charcot à la Salpêtrière. Elle devient l'un des supports de l'invention de la psychanalyse avant que cette dernière ne la supplante, tout du moins en Europe puisqu'aux États-Unis elle demeure vivace sous l'influence déterminante de Milton Erikson notamment. Le cinéma s'est très tôt emparé de l'hypnose, à la fois comme élément fictionnel puissant et comme allégorie de ses propres mécanismes d'induction sur les spectateurs, comme en témoignent la série des *Mabuse* de Fritz Lang ou *Night of the Demon* de Jacques Tourneur, ainsi qu'une kyrielle d'autres films qui sont les exemples caractéristiques d'un cinéma qui utilise autant l'hypnose dans ses scénarii que pour se comprendre lui-même. La meilleure description donnée de l'hypnose est sans doute celle de Leon Chertok dans les années 1970, affirmant que l'hypnose est le « quatrième état de l'organisme », aux côtés des trois autres états que sont la veille, le sommeil et le rêve. L'accès à l'état hypnotique débute par la mise en œuvre d'un protocole d'induction destiné à déplacer le champ de conscience du patient en captant son attention par la voix, par un phénomène lumineux intermittent, par une répétition mécanique, etc. Ce processus d'induction correspond à une régression psychique qui permet d'accéder à l'état hypnotique en lui-même, durant lequel le sujet est à la fois endormi et éveillé, flottant dans un état transitionnel où la réalité existe mais selon des référents modifiés. Comme l'explique Raymond Bellour¹⁷, le cinéma entretient une forte analogie avec l'état d'hypnose : au cinéma nous sommes en état d'immobilité, dans l'obscurité, fixés sur une source lumineuse, focalisés sur une réalité autre, identifiés aux personnages, à l'histoire, etc. Le film de David Claerbout pousse cette analogie à son paroxysme. La plasticité du monde de *Travel* génère une série d'affects absolument semblables au réseau d'émotions et de sensations physiques tramé par le processus d'induction hypnotique. Le contexte lui-même – la forêt, l'envol, le changement d'échelle, la lévitation et la reptation – est caractéristique des éléments constitutifs de certains protocoles utilisés par les hypnothérapeutes.

Travel est une machine destinée à bâtir un véritable motif intérieur chez son spectateur qui finit par s'identifier non seulement au décor, mais à l'air, aux pierres, à l'eau. Ce voyage ne préexiste pas, advient sous mes yeux, est créé par moi jusqu'à ce que j'oublie le film et ne soit plus qu'une trame de sensations inséparable des images et du son. Les psychiatres Lawrence S. Kubie et Sydney Margolin évoquaient dans les années 1940 le processus de "slow-motion picture" du processus hypnotique¹⁸ : c'est exactement le processus développé par *Travel*, un voyage au ralenti, une pulsation lente qui fait éclore une réalité modifiée. Le motif de *Travel* n'est pas la forêt, ni le voyage en lui-même, le motif de *Travel* c'est son spectateur.

Et pour finir...

« Le cinéma tue l'imagination. Tu as entendu parler des conteurs aveugles.

Ce sont les ténèbres qui donnent naissance aux mythes. »

James Salter, *Light Years*, 1975.

17- Raymond Bellour, *Le Corps du cinéma : hypnoses, émotions, animalités*, Paris, POL/Trafic, 2009.

18- Lawrence S. Kubie, Sydney Margolin, "The Process of Hypnotism and the Nature of the Hypnotic State", *The American Journal of Psychiatry*, vol. 100, n°5, mars 1944, p.617. L'exemple est rapporté par Raymond Bellour, *op.cit.*

RITORNELLO OF THE MOTIF

Jean-Charles Vergne

"Cinema is not a reproduction of reality but a forgetting of reality. Yet if one records this forgetting, one can then remember and perhaps attain real life. It was Blanchot who said: "That lovely memory called forgetting"."

Jean-Luc Godard¹

1- Jean-Luc Godard, «Le cinéma, c'est un oubli de la réalité», interview with Philippe Dagen and Franck Nouchi, *Le Monde*, 11 June 2014.

An angel passes

My discovery of David Claerbout's œuvre took place in 2003 by way of the painter Luc Tuymans, whom I was visiting in Antwerp while preparing for his solo exhibition at the FRAC Auvergne. We'd gone together to see the group exhibition "Once upon a time..." at the MUHKA, which also featured David Claerbout's film *Angel*, made in 1997. I remember being fascinated by its beauty, by its highly paradoxical duration – a ten-minute loop that exuded a sense of eternity – and, more spontaneously perhaps, by the way in which a manifestly complex and deftly mastered technology was used almost invisibly to produce this miniature film installation. The silent black-and-white film consisted in a small-sized moving image projected onto the wall. It showed a static shot of a tomb-adorning stone angel with a rose in its hand. A seemingly frozen image which, after a time-lapse, revealed its simple beauty: the rose was swaying from a slight breeze, the angel's belly and shoulders were ostensibly heaving and, furthermore, its entire body was rippled by a subtle wave that, slowly, disclosed the breath inhabiting the statue. He was imperceptibly alive. The exhibition title announced "Once upon a time...", but what had happened once upon a time in the case of this black-and-white archive image that the artist had animated, pixel after pixel, placing it right at the border between photography and cinema? What was the story here, other than the rather romantic one I'd devised as a viewer in the almost hypnotic grip of the luminous rectangle of *Angel*?

Angel had elicited two memories. The first concerned Édouard Manet's painting *The Dead Christ with Angels* (1864), scandalous in its unsettling details, the wound painted on the wrong side, the half-shut eyes at once dead and ecstatic, etc. The analogy between the angel and Christ probably arose due to the similar positions of their legs, the way their right arms were resting, and the odd resemblance between the angel's face at the left of Manet's painting and the film's angel and, more vaguely, the folds in the abdomen and the analogous structure of the two torsos. This memory and its resultant spontaneous comparison undoubtedly also stemmed from the identical ambiguity imbuing both David Claerbout's angel and Manet's Christ, the strange vibration that placed them in an intermediate state between exhaustion and eschatological awakening. I could not help interlinking Manet's painting with *Angel*, and this link lingered – with Manet, with painting in general – for reasons that will be expounded further on.

The second memory involved an anecdote told by the American director David Lynch, dating back to his student years at the Pennsylvania Academy of Fine Arts in Philadelphia, when he was training to be a painter: "I'd done this painting – I no longer remember which one – an almost all-black painting. And it had a figure in it, and the figure was in the center of the canvas. So I'm looking at this figure in the painting, and I hear a little wind, and see a little movement. And I had a wish that the painting would really be able to move, you know, some little bit. And that was it. [...] I knew zero about film or photography.



Angel, 1997
Single channel video projection,
black & white, silent, 10 min loop.



Édouard Manet
The Dead Christ with Angels
1864, oil on canvas, 179x150 cm
Metropolitan Museum of Art collection.

I thought a 16mm camera was a type of camera!"² These three pivotal elements – painting, motion and sound – led him to make his first short film in 1967, *Six Men Getting Sick*, which shows image after image of a painting being made. The fantasy of paint capable of motion, which itself arises from an acoustic phenomenon, is how David Lynch's cinematic vocation was accidentally born, even if he never stopped painting and has just as intensely been making lithographic works as of 2007. David Claerbout, it so happens, started out as a painter and lithographer before constructing the œuvre we are now familiar with. I recently discovered that David Claerbout had made a film in 2001 entitled *Study for a Portrait (Violetta)*, which bears a strong resemblance to the above anecdote told by David Lynch. For the span of a sixteen-second loop, he shows the face of a woman framed in a tight close-up, her hair ruffled by a gentle fan-produced breeze. In the dark projection room, a hidden fan blows the same breeze on the viewer, creating a sense of unease quite comparable to that described by David Lynch. While watching *Angel*, my impression was similar, being hesitant about the tiny movements I thought I'd discerned, and perturbed by the possibility that the angel's breathing was merely the fruit of illusion. Whatever the case, the memories prompted by *Angel* contained, by a happy coincidence, the elements that have since been providing me with insight into David Claerbout's œuvre, while also divulging some of its thrilling features, as of his early research all the way to the film *Travel*, his 2013 masterpiece.

2- David Lynch, *entretiens avec Chris Rodley*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1998, p. 30. See also Jean-Charles Vergne, "A B C", in *David Lynch, Man Waking From Dream*, Clermont-Ferrand, FRAC Auvergne, 2012.



Study for a portrait (Violetta), 2001
Single-channel retro video projection,
black & white, silent, fan, 16 sec loop

Time of the image

Travel concludes the period encompassed by this book and its matching exhibition, but it is since the mid 90s that David Claerbout has been interweaving the languages of cinema and photography to create works that topple the principles of subject and narration, and that position themselves precisely between cinema and photography, between motion and motionlessness, between the flow of images and the frozen snapshot. His works chiefly come across in the importance accorded to time, and whereas his work is sometimes mistakenly regarded as art propelled by slowness, it is rather from the viewpoint of duration that one should envisage his artistic output. Duration is treated in a similar vein to the anecdote recounted in *L'Évolution créatrice*³ when Henri Bergson explains that "If I wish to prepare a glass of sugar water, do what I may, I must wait for the sugar to melt." What Bergson is expressing in a simple fashion concerns inwardly experienced duration, which is different from passing time, and distinct from scientifically measurable time. He adds: "For the time I have to wait is no longer that mathematical time which would apply just as well to the entire history of the material world, even if such history were spread out instantaneously in space. It coincides with my impatience, that is to say with a certain portion of my duration, which cannot be protracted or contracted at will. It is no longer something thought, but something lived. It is no longer a relation, but an absolute." In David Claerbout's films, the duration experienced by the viewer has to do with intimacy of time. This intimacy, where impossible timeframes sometimes rub shoulders, is what constructs the filmic space: "Here time becomes space", to quote Gurnemann's words to Parsifal in Richard Wagner's opera...

3- Henri Bergson, *L'Évolution créatrice*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013 (1907).

Beyond theoretical considerations and from a purely empirical standpoint, one may ascertain that the issue at hand is duration rather than slowness merely by contemplating the photographic works David Claerbout makes sporadically, like punctuation marks amid his film installations. For the most part, the photographs depict landscapes, but not solely (such as *Geiser* in 1999 and *Orchestra* in 2001). These dark images are mounted in lightboxes and displayed in total darkness⁴ and thus only take shape after a necessary visual accommodation and specific duration that gives rise to a slow pictorial revelation. Such optic revelation depends as much on the eye's physiological constraints

4- The series *Nocturnal Landscapes* in 1999, *Venice Lightboxes* in 2000, *Nightscape Lightboxes* in 2002-2003, and the large photograph mounted in a lightbox entitled *Orchestra* in 2011.

as on the sense of impatience prompted by images that do not immediately come into view and literally seem to leap out from the mists of time. Other photographs, backlit by a powerful theater projector, have the opposite effect in blinding the viewer who, by reverse adaptation, must wait for his ocular cells to tolerate the intense overexposure so as to see the image.⁵ In both cases, the time it takes for visual accommodation is not *lost time*, but to the contrary, fraught with an intimate duration that gives rise to a process of mental projection. In a certain fashion, the physical time of revelation enabling the motif to be "fixated" by the eye distills the intimate duration, and in the meanwhile the viewer unconsciously plays with the ghost image that emerges. The image is intimately revealed even before its apparition; it has already been fabricated in the viewer's imagination before being perceptible. It has already been reformulated, transformed and fantasized by the beholder, who has not yet seen it "clearly". The image reveals itself according to an epiphanic process that somewhat recalls the amazing revelation of the photographic image when developed in a chemical bath under non-actinic light. A third category of photographs plays upon another type of duration, by interleaving the deceptive image of a previous action. For instance, the two photographs taken in Auvergne in 2003 disclose an empty landscape after an encounter, after hikers have passed by. What we see is a "ça-a-été" (*that-has-been*) to use the expression coined by Roland Barthes, but a "ça-a-été" prior to the actual photograph, which is merely the entropic trace of an event that in itself has left no particular traces. Only the titles supply proof that something has indeed happened, depending on how much trust one has in the proof-value of these titles: *August 6th, 2003. Paul and Gilles on a Hill. La Godivelle, Auvergne, France*, and *August 4th, 2003 16.26h. Jeremy, Claire and Martine Davi Take a Walk Through the Vallée de Chaudefour, Auvergne, France*. We shall never see the protagonists, or know anything about why they were there, or even if they really happened to be there at some point. This type of photograph plays on the notion of deliberate delay, compelling frustration upon the viewer who must admit that a photograph is hardly more than an image, that a film can be anything other than a story in motion.

5- See the three photographs from the series *Mist Over a Landscape* made in 2002 and 2003.



August 4th, 2003 16.26h., 2003, cibachrome mounted on aluminium, 86 x 112 cm.

Extension of the domain of painting

Undeniably, duration is at the heart of a thought process that most conspicuously comes across in the creation of works positioned at the edge of photographic and cinematic genres, quite precisely between the two. An exhaustive and fascinating literature exists on the subject⁶ and has used the toolboxes of philosophy and film analysis to shed light on the temporal issues coherently explored within these installations. Nevertheless, if duration is the backbone of David Claerbout's oeuvre, it is not its sole aim. With an educational background in painting and lithography, he situates himself in the continuum of painting history that is as propelled by theoretical evolutions as by its ongoing stream of technological contributions, starting with the invention of the optical lens all the way to the digital revolution.⁷ The advent of optical lenses in the 15th century was decisive, and painters who adopted this tool – often in secret – achieved a power of representation that had so far been unparalleled, with an astounding realism in modeling faces and an exactitude in weaving together complex motifs (the chandelier and mirror in Jan van Eyck's *The Arnolfini Marriage* in 1434, the tablecloth, the two globes, the lute and the anamorphic skull in Hans Holbein's *The Ambassadors* in 1533, etc.). Application of this technology also led to a range of errors generated by its corresponding tools, and these errors, which sometimes can be discerned in the works, are what enable one to pinpoint the use of lenses or prisms: the minuscule blurs for Johannes Vermeer, the vertical dilatation of the skull painted by Francisco de Zurbarán in his *Saint Francis in Meditation* in 1639 (probably due to poor adjustment between the slant of his canvas and that of his lens, thus skewing the painter's angle of vision) as well as the impressive number of

6- David Claerbout, *The Shape of Time* (coedited by the Centre Pompidou in 2008), David Claerbout, *The Time That Remains* (Antwerp, Ludion, 2012), Corinne Rondeau's book, *David Claerbout, L'Œil infini* (Éditions Nicolas Chaudin, 2013), etc.

7- Luc Tuymans explains in the catalogue of the exhibition *TroubleSpot Painting*, which included David Claerbout's work: "For many artists who do not paint the problematic aspect of painting has been the starting point. [...] Painting is a way of thinking. [...] The video works we have chosen are not exemplary for their medium because, in our opinion, they are conceived from the art of painting", in "Vincent Geyskens' interview with Narcisse Tordoir and Luc Tuymans", *TroubleSpot Painting*, Antwerp, NICC, MUHKA, 1999.

lefthanders who suddenly cropped up in the paintings, indicating the mirror inversion in images, etc.⁸ David Claerbout was a painter before making films, and his utilization of topnotch digital technologies pursues a similar logic. Painting has been replaced by the pixel, and there is a meticulous and often titanic effort underlying the conception of works that often start out by using archive images from different eras, reworking them, and then turning them into filmic compositions.

The first video works, which I'd describe as "short forms" as found in the domain of musical composition, sought to animate archive documents, modified image by image, pixel by pixel (from *Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910* in 1997 to *Four Persons Standing* in 1999, and including *Angel* in 1997).⁹ His filmic compositions subsequently reached high levels of complexity, which I'd describe as "long forms", again citing the musical analogy. As such, the five installations made out of hundreds of images merged into slideshows¹⁰ pursue the direction of the initial works – the "short forms" – now that the conceptual and technical foundations have been posited and bear full potential for development. These works involve a succession of entirely fabricated images, devised using tens of thousands of photographs of the protagonists against a blue studio background, which are then digitalized, modeled and integrated into a previously selected scene. This requires an astounding technical prowess, especially considering how the seams are invisible and there is not the slightest whiff of ostentation. Parenthetically, it should be pointed out that David Claerbout's works do not display any desire to bedazzle or mystify despite their technical complexity, but rather divulge precise explanations and descriptions; the underlying mechanics are systematically disclosed in the artist's numerous notes, which accompany nearly all of his publications and lectures.

Once digital resources became powerful enough to make complex calculations, this technique enabled the artist to develop a totally fascinating spatialization of his compositions, creating an illusory impression that hundreds of cameras were clicked at the same second in hundreds of spots to photograph the same scene. If this gives a sense of cubism pushed to its technological extremes, there is more in common with the realm of film, such as the bullet-time technique honed by Andy and Lana Wachowski for *Matrix* in 1999. And this technique, which consists of arranging dozens of cameras against a green or blue background to simulate a camera panning around a motionless actor (duration stops whereas spatial motion continues), it also pursues the cubist principle in Pablo Picasso's *Demoiselles d'Avignon*, as both directors have pointed out.

David Claerbout uses the term "restoration" to describe how he treats the old images he collects, and which make up the raw material of his works.¹¹ This term is significant and provides an essential clue to grasping the temporal issues regarding how the works are created. The verb "to restore" relates both to computers and to artwork. In painting, restoration is synonymous with reparation following damage (of the pictorial stratum or of its support), although in principle a restoration should always be detectable and reversible. Restoration of artwork thus at once implies safeguarding it for the future and the possibility of recovering an initial state if necessary. In computers, restoring a computer means being able to retrieve the system's prior state when dealing with dysfunction. Restoration of a system requires previously setting up a "restoration point", which serves as a kind of mirror which the system can find as if going back in time, so that whatever has been saved subsequent to the restoration point will be preserved. In other words, the restoration of a computer system implies the premeditation of a possible dysfunction by creating a frame of reference to which the user can return in the future: restoration (in the present) enables one to attain a restoration point (created in the past) in order to retrieve an "enhanced past" of evolutions that have occurred "in the meantime" to the system... This paradoxical temporal motion has a great deal in common with the backbone of David Claerbout's works, where duration is not inscribed on a temporal arrow stretching from past to future. Rather, duration behaves as an ongoing reconstruction of the past and thus more or less functions like human memory, which is not some sort of hard drive

8- For an in-depth investigation of these aspects, the reader is referred to the research undertaken by the painter David Hockney, expounded in his book *Secret Knowledge, Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters*, first published by Studio in 2001.

9- Aside from the very first video *Boom* made in 1996, being a "genuine" film that has not been modified.

10- *Sections of a Happy Moment* and *Arena* in 2007, *The Algiers' Sections of a Happy Moment* in 2008, *The Quiet Shore* in 2011 and *Highway Wreck* in 2013.



Matrix, 1999.

11- In particular during a lecture given at the Centre Pompidou on October 1st 2007 for the opening of his exhibition.

with unlimited capacities, but rather reinvents memories at will. On this topic, the field of neuroscience has demonstrated that which Samuel Beckett had already described in the 1950s in his novella *L'Image*. The narrator seeks to reconstruct the memory of a scene experienced at the age of sixteen; the scene takes shape step by step: fragments of images are revealed, not like a ripped-up photograph that might be pieced together, but like a gap-filled scene for which its memories are reconstituted in successive illuminations, along multiple angles, at variable distances, and in a duration of remembering that aims to recompose a frozen moment. This quasi-archeological process of restoring memory, as fleshed out by Samuel Beckett, is very similar to the way in which images emerge in David Claerbout's films.

Hypothesis of the motif

If duration sets the tone in David Claerbout's works, one of the core features is how an image comes into being, evolves and takes shape, whether partially stemming from reality (archive photographs) or else totally artificial, such as the forest in *Travel*, where even the tiniest item has been created from scratch. From this slant, one might venture the hypothesis that David Claerbout's art is a genuine prolongation of the art of painting, and that the motif plays a crucial role here, serving as a pivot, nerve center, and centripetal or centrifugal force for the composition of images. Duration would thus enable one to gauge the motif's presence, apparition or disintegration, its exposure or frontality, its presence in the world or its wavering between impossible timespans, i.e. contradictory timespans that cannot coexist, yet which David Claerbout manages to interlink by juxtaposing the duration of his films with an unusual application of cinematic and photographic techniques. In his works, duration is that which enables the motif to arise, both spatially and in relation to the past: an old image is "restored", thus entering a state of flux as it rewrites its own history; an old image mingles with present images, and this fusion transpires in real time in front of the viewer.

Proceeding from this premise, it could be argued that in David Claerbout's works, the motif is the design, but a design without a motif, i.e. without any narrative intent. It is interesting to recall that up until the 18th century, the French words "dessein" and "dessin" were two undifferentiated notions that took on distinct meanings over a century that also witnessed the rise of modernity, just when the notion of vision was undergoing major upheaval. The English term *design* has preserved the complementary notions of drawing and purpose. This history of painting encompasses both meanings of the term. To cite Edgar Degas, "drawing is not the form, it is the way of seeing the form". This is utterly true about David Claerbout's works, for his technical and formal choices deliberately develop the way in which the motif is disclosed, whether in its spatial contingencies or in its subordination to duration (luminous and climactic variations such as in "peinture sur le motif"; congealed motif such as in photography, encounter of incompatible temporalities such as in cinematic montage...). The masterly setup of *Bordeaux Piece* (2004) bears an obvious analogy to Claude Monet's *Haystacks* or *Cathedrals* in how the motif assumes relative importance for the sake of a quest, which is the true subject of these works: a quest for the revelatory or catalyzing impact of light. The motif, in David Claerbout's works, has been stripped of anecdote. The fiction hovers and then quickly fades, avoiding narrative, to paraphrase Stéphane Mallarmé's preface to his *Coup de Dés*. One might therefore postulate that David Claerbout's œuvre uses variable durations in order to nurture the motif and to thwart its relentless decomposition over time. Quoting from Gérard Texier's preface to Éric Suchère's book *Le Motif Albertine*, which elicits a lovely poetic analogy with the crux of David Claerbout's design: "The perfect image ("a total, total image") is thus a ghost image, left in its virtual state and "stripped of anecdote". [...] The motif



Travel (Portfolio), 2013

is endlessly reworked, reformulated, transformed, experimented through variations, repeated through layering, weaving, interlacing, and interlocking. Since disappearance is what keeps emerging [...], it is necessary to always recompose that which decomposes."¹² In David Claerbout's films, the motif is subordinated to constant deterritorializations that come across through a prismatic decomposition of images: one approaches, one grapples, one probes, one ruminates, one leaves, one returns...the work reveals itself frontally, then disappears, was perhaps never there, resides in us and we merge with it (as in the extreme case of the inner journey that *Travel* lures us into).

What follows is an attempt at a taxonomy of the motif in David Claerbout's oeuvre. For the sake of concision and readability, we shall mainly focus on the works exhibited at the FRAC Auvergne and featured in this book.¹³

Ritornello of the motif

Frontality of the motif

At the outset, things are seemingly simple, for the motif is frontal and central: the tree motif in *Boom* (1996) and in *Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910* (1997), the angel and rose motif in *Angel*, the woods motif in *Kindergarten Antonio Sant'Elia, 1932* (1998)... These installations, which share a contemplative thrust, use duration as a way to reveal the image's subtle vibrations by toying with imperceptible movements. As evoked above, these works can be considered – and this is by no means derogatory, to the contrary – as short forms. It has to do with the foundation of a language, and thus entails a search for a technique. The major trajectories evolve later on, and yet, pursuing the musical metaphor, the early stages of David Claerbout's oeuvre can be compared to the path taken by inventors of new forms who were initially concerned with the organization of language (as was the case for instance with Schoenberg, Berg and Webern, whose first works were short pieces that tackled the elaboration of a syntax).

Seeping into multiplicity

An initial shift in direction occurred in 2000 with the film *Retrospection*, made using a class photo from the 1930s: based on a stilted photo of a group of students, the (virtual) camera alternately zooms on a series of faces, some of them animated by an imperceptible smile. While the motif remains central (the inanimate photograph), it is fragmented and multiplied into a succession of independent motifs (close-up faces of the students) through an arborescent motion. The proliferated motif only appears once the static photographic image has given way to the film's cinematic dimension. The outcome of the film somewhat resembles the process of looking at a painting, first overall then in detail, like the revelation of the painter's face watching us, hidden among the other painted figures, as in Sandro Botticelli's *The Adoration of the Magi* (1475).

Falsification of the motif

Vietnam, 1967, near Duc Pho (reconstruction after Hiromishi Mine), made in 2001, shows the explosion of an American aircraft shot down during the Vietnam war: the plane is a faithful copy of the original photograph made in 1967 by Hiromishi Mine; the background landscape, however, was filmed in 2000 by David Claerbout right where the original photo was made. The plane is totally immobile whereas the landscape's lighting slowly alters during the first three minutes of the film. The central motif of the plane is seemingly conspicuous, yet ends up being a mere decoy that masks the work's underlying design: light, its meteorological variations and dissemination. This short work thereby lays the foundations for the film *Bordeaux Piece* created three years later, a conceptual masterpiece that fleshes out an increasingly subtle and complex outlook. Filmed in a house in the

12- Éric Suchère (preface by Gérard Tessier), *Le Motif Albertine*, éditions Memo, 2002. I might add that Éric Suchère's poetry shares several features with David Claerbout's work, such as in the way of exploring the notion of motif, its apparition and evanescence. I refer the reader to his magnificent book *Fixe, désolé en hiver* (Paris, Les Petits matins, 2006).

13- An exhaustive view of the artist's work is available on his website: www.davidclaerbout.com



Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910
1997, single-channel video projection,
black & white, silent, 10 min loop.



Retrospection, 2000
Single-channel video projection,
black & white, stereo audio, 16mn.



Vietnam, 1967, near Duc Pho
(reconstruction after Hiromishi Mine), 2001,
Single-channel video projection, color,
silent, 3mn loop.

outskirts of Bordeaux that was designed by the architect Rem Koolhaas, *Bordeaux Piece* stages a story inspired by Jean-Luc Godard's film *Mépris*. The story is divided into seven shots, a couple minutes each, constructing a short film lasting roughly ten minutes. The dialogues are flat enough (citing, not without humor, Brigitte Bardot's famous lines about her looks) for the viewer to grasp that the film's aim is beyond its story. This short film was actually shot seventy times, at different moments, so that the film enacts a repetition of the same story at different points in the day, from 5.30 a.m. until 10 p.m. As David Claerbout explains: "The shooting took place between mid-July and mid-August. We did exactly the same shot every ten minutes, in the changing light of a single day, seventy a day in total. Then I edited together all the scenes shot at 5.30 a.m., then all those done ten minutes later, and so on. In the final edit, the story is played out seventy times over, in exactly the same way, each time in the same light, a light corresponding to the same time of day, but on different days. So in *Bordeaux Piece*, I wasn't at all concerned to extend or to reread the domain of cinematic fiction. I did as if I were shooting and editing a fiction short, against a background structured by light. But unlike in the cinema, this "background" gradually comes into the foreground, annulling the narrative. It is the light that organizes the whole thing. You can be interested in the narrative the first time, perhaps the second, but by then it has already become a dull sequence, a repeated motif giving rhythm to what is the real business in *Bordeaux Piece*, the giving of form to the passage of time using natural light."¹⁴

14- David Claerbout, *The Shape of Time*, op.cit., p.112.

Ultimately, *Bordeaux Piece* is a film lasting almost fourteen hours that no one can see from beginning to end due to its duration and to the fact that its projection time matches the real time at the projection site: the sequences filmed at 7.30 a.m. are projected at 7.30 a.m. (viewable at the FRAC Auvergne through a window for early-bird passersby), the sequences filmed at 9 p.m. are projected in real time at 9 p.m.... Furthermore, viewers who see part of the film during the museum's opening hours are faced with a dual impossibility. In addition to the impossibility of seeing the entire film is that of hearing the whole thing, for the soundtrack is split into two channels: the film's ambient sound is audible in the hall, whereas the dialogues are only audible through the headphones placed on the seats. And viewers who wish to see the morning and evening parts, which are only visible outdoors before and after opening hours, will simply not have access to any sound at all. This implies a defeat, a loss of that which constitutes the cinematic genre, and it quickly dawns on us that the deceptive plot of *Bordeaux Piece* merely serves to reveal the installation's true motif – light – which has the very same function as for an artist painting outdoors "sur le motif". *Bordeaux Piece*, as mentioned above, bears an analogy with Claude Monet's thirty paintings of Rouen *Cathedrals*, similarly treating the motif as a pretext, with the slight difference that whereas one can imagine the concrete possibility of seeing all of Monet's paintings side by side in order to compare the light, it is impossible to do the same with David Claerbout's film, for the realm of cinema involves duration. And, as one of the film's protagonists says in the first scene, "we are talking cinema, not philosophy".

Sporadic motif on show

The concealed figure in *Man Under Arches* (2000) whom the viewer can just briefly glimpse, the fleeting apparition of the homeless person lying under the concrete buildings in *The Stack* (2002) to catch some furtive sunlight, and the real-time course of the sun gleaming on the windows of a façade to the point of bedazzlement in *Reflecting Sunset* (2003) are some of the sporadic motifs that, in the vein of the dark photographs mounted in lightboxes, probe the contradictory relations between shadow and light. The spectacle is systematically undercut. The man in *Man Under Arches* exits the field as soon as a visitor enters the exhibition space, detected by a sensor that modifies the film in real time. The homeless person in *The Stack* appears for just a few seconds following dozens of minutes of modulating sunlight. The sunbeams on the windows of *Reflecting Sunset* end up creating a blind spot in the image that is ocularly untenable.



Reflecting Sunset, 2003
Single-channel video black & white,
silent, 38 mn loop.

Origin of the motif

The film *Sections of a Happy Moment* (2007), like its offshoots *The Algiers' Sections of a Happy Moment*, *Arena* and *The Quiet Shore*, is a veritable "long form", and exploits the full potential of the forms that David Claerbout has been inventing since the 90s. Amid a cluster of buildings, two children are playing ball, surrounded by four adults. Around this scene, other characters are going about their tasks, whether mere passersby or farther-off observers. In total, eleven people – all Asian – are the protagonists of this vertiginous filmic device resulting from the succession of roughly two hundred black-and-white images that unfold against the background of piano music. The viewer watches myriad versions of the same splintered scene, where all of the images correspond to the same moment – right when the ball thrown by one of the children reaches its peak – seen from a wide range of viewpoints. Shot from afar, from up close, from below, from up high, from the standpoint of the buildings, from an aerial view, from down on the ground... the scene is revealed under many facets and at varying distances, creating the (illusory) impression that hundreds of cameras were clicked at the same instant to capture the climax of this "happy moment". The illusion is perfect, for the artist has taken great care to give his images utterly credible vantage points, enabling one to imagine plausible camera angles. The springboard for this work is an old photograph of a housing complex built in Belgium during the 1960s by the architect Renaat Braem. After pinpointing the location and then going onsite to take hundreds of photos, David Claerbout "restored" the images using digital retouching software. To this initial image, he added various archive images so as to draw the contours of the final scene. Eleven individuals were selected, and then photographed in studio against a blue background using around fifteen cameras. In total, over 50,000 shots were taken to enable the 3D modeling of each of the future protagonists.

Sections of a Happy Moment is thus a device where nothing is real, although everything is real: the scene never took place, the characters were never actually there, and yet both the site and the characters truly exist, although in different times and spaces. Viewers might wonder about the social fabric, the characters' ethnic origin, the site's architectural space, and the sense of firm control wielded by the multiplicity of viewpoints, but it is important to bear in mind that David Claerbout never treats the subject matter as a narrative aim. The fiction arises and then quickly dissipates, subjected to the overabundance of images and the unease generated by the viewpoint-induced motion in a motionless film, being in fact a slideshow (albeit a "filmed" slideshow). The real motif (in the pictorial sense of the term) of *Sections of a Happy Moment* is the ball: it is the center of gravity of the entire composition and everything unfolds around it and from it, according to contradictory forces that are both centrifugal and centripetal. The ensuing images literally spin around this central point, drawing nearer or moving away, even if it is not always necessary for the ball to be there. Its magnetic presence is induced from its suspension midair; it triggers the temporal freeze, and makes the film's tempo so unsettling, for time has come to a stop while being pierced by the intensity-lines of duration.

In this work, David Claerbout's art converges inward, drawing on an image's past as well as on technological resources, so that fragments get spatialized in order to "make" the image. The motif is forged into a ritornello. The spiral trajectory highlights the central motif – whether visible or not – while disclosing the image's other components, which both depend on the motif and foster its existence. This spiral structure also shows up in other installations that utilize the sideshow, always featuring a central motif: a basketball in *Arena*, a piece of bread given to pigeons in *The Algiers' Sections of a Happy Moment*, the sea's surface rippled by a child in *The Quiet Shore*... There is reciprocity, a dialogue between the motif and its various surrounding elements, whether near or far, recalling the principle of alternation between soloist singer and choir, notably in medieval plainchant responses. This spiral structure, within which our gaze keeps spinning, enables the motif to be continually present or suggested, which amounts to saying that the spiral always locates us in an interference between what is seen now and what was seen beforehand; in a coalition between present and past according to endlessly shifting parallaxes; in a total spatialization of our gaze.



Sections of a Happy Moment, 2007
Archive image.



The Algiers' Sections of a Happy Moment
2001, single-channel video projection,
black & white, stereo audio, 37 mn loop.



The Quiet Shore, 2011
Single-channel video projection,
black & white, silent, 32 mn loop.

Uchronia: rewriting history with the motif

Highway Wreck, a black-and-white silent film made in 2013 using a fifteen-minute loop, pursues the principle of *Sections of a Happy Moment*, adding further complexity to the motif-duration relationship. The scene shows a traffic-congested highway blocked by rescue workers due to a 1940s car by the side of the road that has been smashed, reduced to a wreck, and is being contemplated by a soldier in WWII German uniform and three children wearing clothes from the same era. The setting for *Highway Wreck* stems from a series of narrative impossibilities. The scene itself does not make much sense, for there is no particular reason why the highway should be blocked since the car-wreck is located down below and doesn't contain any bodies. The time of the actual action is paradoxical. It overlaps two eras, which are clearly separated in David Claerbout's composition. The first era – nowadays – is localized on the highway, with dozens of modern vehicles at a standstill and various players. Materialized from an archive image found at the Staatsbibliothek in Berlin, the second era – roughly seventy years beforehand – occupies the space situated on the roadside. A quick glance makes it clear that this not a found relic, since apart from the crashed and charred parts indicating an accident, the car looks quite new and has not undergone the ravages of time. On the other hand, its condition immediately identifies it as something from the past that is no longer functional; a wreck and, even more so, a corpse that the film seeks to resuscitate.

Each timeframe fills its own matching space, and these spaces stay clearly separated for the first eleven minutes of the film, during which time views of the car alternate with localized shots of the highway. The temporal rift is heightened by the visual texture of the images: the views of the car and of the characters from the past are grainy and blurred as in silver film photography, whereas all of the modern-day photograms are strikingly clear, non-grainy and shaped by digital technology. During the tenth minute however, the wreck alters in appearance, shifting toward perfect definition, with the surface giving way to total smoothness. The final four minutes consist of a very slow backward-upward tracking shot, comprising almost a third of the film. This is the camera's only motion throughout *Highway Wreck* – rising from the car to a height of several dozen meters – at which point the two eras finally converge: 1940s wreck, old truck at the roadside, modern-day rescue vehicles (fire fighters, ambulance, police, tow) occupy the same frame, with the exception of the soldier and the children who have oddly disappeared.

The film's temporal caesura is marked by a spatial element. The old-fashioned truck parked at the edge of the highway establishes a physical border that separates one era from the other. This demarcation line – spatial and temporal – is a witness of the passage and porosity of time. It suggests that uchronia, a rewriting of History, is at work here. The plot, if there is any, is an extrapolation about what might have happened if, right in the middle of a modern-day highway, a 1943 wreck were to appear along with four people from the same era, at least two of whom (the two youngest children) are plausibly "at the same time" alive seventy years later... Furthermore, the only genuinely expressive characters in the scene are those whom the past has catapulted into the present. All of the "contemporary" protagonists display perfectly neutral attitudes. Examination of David Claerbout's preparatory sketches confirms this observation, for one of the firemen, initially meant to appear in the film, ended up not being included because his attitude, even if relatively neutral, was deemed overly expressive: he was jotting down notes, implying an ability to act upon his environment, and thus counteracting the artist's initial design, i.e. to freeze time to such an extent that even individuals are contaminated. As David Claerbout puts it "It can't be action photography. It must be desolate photography. They have to express the right shade of loneliness in the composition, express a precise sensation of emptiness. It must be photography which has had the life sucked out of it."

It is equally interesting to come across one of the many annotations penned by the artist alongside another sketch of another fireman, where he writes: "God damn it, why all look like characters out of a baroque painting?". On the same sketch, he adds a remark about the resemblance of one of the characters to a Frans Hals painting.¹⁵ His close attention to



Highway Wreck, archive image.



Drawing for *Highway Wreck*, 2013 (detail)
Character study.

15- Next to another drawing, he writes with dry wit: "Oh my God! This drawing starts to look like a Michaël Borremans painting!! I have to do something!!".

each character's expression is fueled by a need to compose a scene that thwarts any kind of action and coalesces in a withering desolate landscape peopled with generic characters who are strangers to themselves, disjointed and dispersed like a bunch of static figurines. Different eras intersect under the gaze of drivers who've emerged from their vehicles, neutralized by the impossibility of taking action due to this very temporal gap. Neither the firemen nor the ambulance drivers nor the car drivers will ever step down to offer help or to examine this car stranded on the shores of time, for the good and simple reason that they've happened upon the accident seventy years too late...

Without a doubt, one of the keys to *Highway Wreck* is the stream of mirror-like objects strewn here and there over the entire composition. Pools of water, flasks, chromes of firemen's helmets, gleams of asphalt, metallic car-parts, immaculate headlights, all being aspects that cause one's gaze to circulate, and jolt the composition to inwardly spin around the stranded car, like ricocheting light within a prism. Does the omnipresence of these glinting surfaces point to the above-mentioned concept of "restoration" and, more precisely, to the notion of the digital restoration point considered as a mirror of the system? Does the dissemination of mirrors in the composition of *Highway Wreck* shed light on the film's position at the intersection of two states of reality? *Highway Wreck* behaves like the encounter between a future state with its "restored" past, suggesting that the car was really found at this specific spot in 1943, right where a highway would pass seventy years later... The camera's sole motion in *Highway Wreck* offers a last glimpse of the wreck, without its bygone spectators: the soldier and the children have vanished, sucked back into their era.

Eternal and definitive return of the motif

Ever since his initial filmic devices, David Claerbout has been designing works "in a loop" where duration (in film-time) is incessantly repeated. Made the same year as *Highway Wreck*, the film *Oil workers*¹⁶ marks a further stage in this quest to synchronize the film's duration with the diegetic duration that the film develops in its "narration". In fact, as indicated on the cartel and datasheet for *Oil workers*, the film is "endless". And endless also means that there is no beginning or middle. The viewer is thus plunged into a permanent flow in a similar vein to those famously impossible drawings by Maurits Cornelis Escher (a hand drawing a hand drawing the hand that is drawing it, and so forth). The motif arises from itself and thus gives birth to itself in an eternal re-beginning. *Oil workers* originates from the restoration and modeling of a low-definition photograph found on the internet, depicting a group of African employees of the Shell Company, taking shelter under a bridge during a storm. At the surface of nacre-colored torrential water, the virtual camera slowly rises to gradually reveal the back of the group of men sheltered under the bridge, skims past the group while still rising, reaches a peak, glides back down to reveal the front of the group, dips down to graze the almost solid surface of the sullied water, rises back up to again reveal the back of the group of men, reiterates the exact same motion, ad infinitum. Two elements should be underscored. The first is that however the camera is positioned, it always meets the gaze of at least one man. Throughout the trajectory, the viewer thus meets a series of gazes in a paradoxical motion, along strange angles that recall the interplay of gazes in Édouard Manet's *A Bar at the Folies Bergères* (1880). The second point concerns the camera's motion, which follows a Gaussian curve (or bell curve). This observation is interesting insofar as it prompts two remarks linked to the film *Oil workers*. Firstly, one of the concrete applications of the mathematical law deriving from the Gaussian function is the famous "Gaussian filter" of digital imaging software that enables low-quality images to be smoothed out so as to reduce imperfections, or "noise", and here lies one of the underpinnings of the image-restoring venture that runs through the majority of David Claerbout's creations. Secondly, the Gaussian curve's distinctive feature, beyond its symmetry, is its asymptote: the curve never begins at zero and never ends at zero: its graph is an increasingly infinitesimal outcrop from zero and then toward zero, along the abscissa axis. This is precisely the motion triggered by David Claerbout's

16- The film's full title is *Oil workers (from the Shell company of Nigeria) returning home, caught in torrential rain.*



Maurits Cornelis Escher
Drawing Hands, 1948.



Oil workers, archive image.

virtual camera, an infinite motion determined by a mathematical function that gives rise to a tracking shot that has never begun and will never end.

Absence of motif

In line with this attempt at a taxonomy of the motif, David Claerbout's output explores the motif's two possible extremes: its sheer absence and its absolute presence. *Riverside* falls under the first category and pursues the experiments carried out via the above-mentioned photos taken in Auvergne in 2003. The film, made in Auvergne as well, in 2009, involves a double projection onscreen of two seemingly simultaneous actions: a woman and a man traverse the same landscape from different starting points, and their stroll leads them each to a tree trunk lying across a stream. The action logically foreshadows an encounter, which in fact never occurs, for they each reach the tree trunk at different times. The reasons for their presence remain enigmatic: the woman arrives in a car and conspicuously examines a map for the specific point she has planned to reach; the man awakes groggily, wounded from a brutal fall from his mountain bike, and he seems to be returning on foot as a result of his useless bike. It soon becomes clear that both protagonists are trying to reach the tree trunk to sit there for a few moments, and the viewer can now start constructing a narration that will never be confirmed. They know each other, they've kissed here, they'd separated here and are returning to remember. Or: they don't know each other, but had each experienced a special moment here. Or: they have a rendezvous but miss each other. Or: it's all pure coincidence, they might have met here and maybe even embarked on a love story but they don't meet (which would indeed constitute a lovely representation of the contingencies that map out the conditions for the romantic encounter). Or: despite the exact same lighting on both screens, the scene does not take place on the same day, etc.

Whatever the case, David Claerbout continues his habit of ruffling the narrative codes and access modes for cinematic content. The two projections are accompanied by a soundtrack separated into two distinct channels heard through headphones, one for the woman, and one for the man. However, something soon goes wrong, spurred by a dual dysfunction caused by the narration. The woman has trouble tuning her car radio and, suddenly, one of the speakers on the headphones diffusing the soundtrack of her film gets cut off, as if the sound being transmitted to the viewer had undergone the same interference. In the meantime, the man in the second film has a biking accident and one of his ears is wounded and starts bleeding, causing tinnitus: the sound of one of the speakers linked to the projection gets cut off at this point, and the viewer undergoes the same symptom of partial deafness. It is only at the very end of the double projection of *Riverside*, just when the two protagonists are respectively seated on the tree trunk lying across the river, that the sound picks up again in full stereophony, simultaneously transmitting the sound of water in both headsets, thus acoustically joining the two characters who, despite being at exactly the same spot, will never meet.

The hoped-for moment of encounter where both characters show up on each screen is the central motif, inevitably fantasized by viewers who feed off a certain cinematic habitus and codes of corniness. *Riverside* might have applied the split screen technique, using a single screen split into two equal sections. However, the choice of a double projection indicates a wish for absolute scission in the narration – image and sound – and in the duration, while intensifying the viewer's desire for ultimate unity, which ends up disappointed by the cinematic negation of the weak probability for such an encounter to happen in the real world, and instead opting for a realistic representation (countless walkers come here and sit on the same tree trunk, without having anything in common). Finally, the central motif toward which *Riverside* teasingly leads us does not occur and occurs at the same time. It does occur onscreen, but its absence hardly matters since it has already been created again and again in the mind of the beholder.

Total motif: Travel

"The idea and first preparation for *Travel* date back seventeen years (1996), when I came across a particular piece of relaxation music. It was originally composed in the mid 1980s by Éric Breton, whose therapeutic music would take away stress, and ultimately induce sleep. I considered that making a piece that could make people fall asleep was not a bad thing at all."

As if in counterpoint to the blind spot at the peak of *Riverside*, the film *Travel* made in 2013 also exploits the landscape theme by creating a device in which the motif, as we are about to see, attains the status of absolute totality. David Claerbout came up with the idea for *Travel* in 1996, but sixteen years had to pass for digital technology to be sufficiently advanced so that he could make the film. It took two years to design, model and activate this sublime journey into the heart of a forest, and an additional year for an ensemble of computers, running at full speed twenty four hours a day in the artist's cellar, to carry out the complex calculations aimed at implementing the œuvre.

Travel is a forest crossing, entering and then exiting the woodlands via a dizzying ascension into the sky. The pathway unleashes a series of constantly shifting viewpoints, alternating ground level shots with motions that are ascending, gravitational, hovering, spinning, and sometimes almost crawling.

The film opens near a bench, at the edge of a European forest. After a seven-second introduction in total stillness accompanied by serene sounds of nature, the virtual camera slowly penetrates into the woods, at eye level, to music by Éric Breton: late afternoon light, small wooden bench shielded from the sun by a sapling, where elderly people sit down at the twilight of their lives; three islets of red flowers allude to a pathway toward the edge, streaked by the trails of tiny flying insects, set to music situated somewhere between Klaus Nomi (*Cold Song*) and Henry Purcell, slackened by a tempo that resembles slow breathing, and this music – except for the initial seven seconds – takes possession of the soundscape, weaves the link, establishes the passage, and induces weightlessness.

In the next shot, the motion unfolds from an angle that feels like a levitating body: trodden dirt path, dead oak leaves, humus, an old sawed-off nearly-petrified tree stump, a colony of mushrooms stacked along a tree trunk like hanging gardens in a miniature world, shadows stretching over a dark green bed of leaves studded with craggy rocks.

Reaching a small clearing in the woods, one's gaze rises, still hovering (roughly four or five meters above ground), skims the landscape that spreads out gorgeously, perfectly: double ramp of worm-eaten wood, as if it had sprung out from a medieval forest, and been there forever with its cluster of evocative images – Excalibur, knights, helmets, fairytale, forest of mysteries and initiations –, large hollow in the plants toward a small cirque of steep rocks bathed in white light that is no longer that of dusk, but distills the sparkle of a beginning.

Then, back down to ground level: a flight of stairs carved in the stone for no real reason indicates the mental character of the landscape; a flight of steps to indicate the sublimity of terraced rocks, gleaming with improbably humidity.

A paradoxical motion ensues. The camera no longer moves forward in the axis of motion, but films the trees in a lateral tracking shot, and from left to right, as if the initial motion had been reversed, backtracking: in a spinning twist, gaze rising up trees, slowly reaching the magnificence of treetops; the body levitates again and the gaze soars as high up as possible, in a contemplative posture, an immersion in the forest-turned-cathedral.

And, brutally, I am flat on the ground, in the darkness of an Amazonian forest – I write "I" for in the meantime the film has plunged me into a powerful sense of identification and I am no longer aware that I'm watching a film, snuggled in a big cushion on the floor or sunken in a cinema seat (depending on the selected device): I'm sprawled amid grass, grazing ferns, following a riverbed where the water is as compact as glass, all the way to the shore of a misty lake, steeped in the bronze light of a rising sun – it is morning mist –, and we then realize that this is an idealized landscape, reconstituted by jointing unrelated



Travel Drawing (Entry Counterlight)
2013, washed ink and felt pen on paper
46 x 61 cm.

bits of scenery, as in a painting by Nicolas Poussin or Claude Gellée, as in certain English Victorian paintings, as in Caspar David Friedrich's wistful landscapes, and I then understand that this forest crossing is also a crossing through the history of painted landscapes.

At last, a long and slow backward motion lets us out of the woods – some viewers are convinced they remember that the exit occurs at the original entrance point but the bench is not there –, retreats from the edge, slowly rises in vast hyperbolic motion up to the sky, up to the final revelation of this gigantic forest reduced to nothing more than a broad thicket lost in the midst of an immense cadastral plot of cultivated fields.

If the sense of the term landscape is, originally, a painting that depicts land, *Travel* is its most immediate expression. It remains to be seen which country *Travel* is the "painting" of. A landscape does not exist and is solely invented by its beholder. Only in one's eyes is an expanse born and it entirely depends on cultural contingencies and unconscious interpretations linked to the era and its accompanying aesthetics and, to cite Charles Baudelaire in *Curiosités esthétiques*, if "a landscape is beautiful, it is not because of itself, but through me." It is thus the viewer who invents the landscape of *Travel*, which itself derives from a total invention – even the slightest leaf and gleam are pure digital creation – and this invention goes hand in hand with the specific viewing conditions – experiential conditions, to be more exact – for this film that is staggering in every sense of the term.

In this regard, David Claerbout's preparatory drawings offer precious clues, such as the term "wake up" written opposite the sketch of the final scene depicting the exit from the forest, thus confirming the initial desire for a filmic protocol that can kindle a certain state in the viewer, between wakefulness and conscious drowsiness. One should bear in mind that the source for this project, as David Claerbout explains, was the relaxation music composed by Éric Breton and the wish to test a film installation's potential for absorbing and lulling the viewer. This potential is a crucial part of cinema in general, yet *Travel* seems to explore its possibilities to such an extent that it seeks to induce a sensation of crossing and travelling, which gives the work its title through a process of total immersion into the film's universe to the point of intense identification. The images and music of *Travel* seek to imbue the viewer's mind, and to disconnect it from reality in order to reconnect it to another reality that is introspective and intimate; a reality that takes shape as the journey evolves; a reality that does not preexist, but is created right before our eyes just as the slightest leaf, stone and water-drop have been created from scratch to meet the film's requirements. The inconsistencies become credible (stream, lake, size of trees, surface area of the forest, succession of plant species, paradoxical modulations of the light, alternation between "human" viewpoints and animal or totally artificial perspectives, etc.). The film's structure prompts all sorts of deformations in the viewer's memory after the projection: some remember emerging from the forest at the point of entrance, some do not remember the pond, and some do not recall the presence of the wooden banister. There are also varying accounts regarding the film's duration, rendering its perception totally elastic, with some viewers convinced the journey was long, whereas others claim they experienced a very short projection time. *Travel* succeeds in fusing space and time into a space-time with a plasticity that is deeply linked to the viewer: the images and the viewer's inner state deform like a rubbery material, one merging into the other the way an underwater mollusk gets deformed by the water's movements, to cite the image Albert Einstein used in illustration of the law of deformation.

To put it more precisely, there is something utterly striking about *Travel*, in its subject matter, in its rhythm, as well as in the successive positions that compel one's gaze: the way everything is fitted together prompts a remarkable analogy with the hypnotic induction practiced by hypnotherapists upon their patients. Invented by Anton Mesmer in the late 18th century (under the name of "animal magnetism"), hypnosis reached its height in the 19th century with Charcot's experiments at the Salpêtrière hospital. It went on to bolster the invention of psychoanalysis before the latter took over, in Europe at any rate, for in the United States it continued to thrive under the decisive influence of Milton Erikson. Cinema, from its onset, made use of hypnosis both as a powerful fictional element and as



Travel (Portfolio), 2013

an allegory of its own induction mechanisms upon viewers, as demonstrated by Fritz Lang's *Mabuse* series or Jacques Tourneur's *Night of the Demon* in addition to hordes of other films that epitomize how cinema uses hypnosis both in its plots and to understand itself. One of the best descriptions was given by Leon Chertok in the 1970s, calling hypnosis "the fourth state of the human organism", alongside the three other states of wakefulness, sleeping and dreaming. Access to the hypnotic state begins using a protocol of induction that aims to shift the patient's field of consciousness by drawing his attention by means of the voice, flashing light, mechanical repetition, etc. This induction process brings about a psychological regression that provides access to the hypnotic state, during which time the subject is at once asleep and awake, hovering in a transitional state where reality does exist, but according to modified referents. As Raymond Bellour¹⁷ explains, cinema bears a strong analogy with the state of hypnosis: at the cinema we are motionless, in darkness, staring at a light source, focused on another reality, identifying with the characters and story, and so on. David Claerbout's film pushes this analogy to an extreme.

The plasticity of *Travel*'s world generates a series of affects comparable to the web of emotions and physical sensations that is woven by the process of hypnotic induction, and the film's context – the forest, the soaring, the altering scale, the hovering and crawling – are characteristic of the key factors in certain protocols applied by hypnotherapists.

Travel is a machine bent on building a veritable inner motif in its viewer, who ends up identifying not just with the setting, but also with the air, the stones and the water. This journey does not preexist, but rather takes shape before my eyes, is created by me until I forget the film and am nothing but a web of sensations that is inseparable from the images and sound. In the 1940s, the psychiatrists Lawrence S. Kubie and Sydney Margolin evoked the "slow motion picture" of the hypnotic process¹⁸: this is the very process developed by *Travel*, a slow motion journey, a slow pulsation that spawns a modified reality. The motif of *Travel* is not the forest, nor the actual journey; the motif of *Travel* is its viewer.

17- Raymond Bellour, *Le Corps du cinéma : hypnoses, émotions, animalités*, Paris, POL/Trafic, 2009.

18- Lawrence S. Kubie, Sydney Margolin, "The Process of Hypnotism and the Nature of the Hypnotic State", *The American Journal of Psychiatry*, vol. 100, n°5, march 1944, p.617. The example is provided by Raymond Bellour, *op.cit.*

And to conclude...

"Movies kill the imagination. You've heard of blind storytellers.

It's in darkness that myths are born."

James Salter, *Light Years*, 1975.



Fonds régional
d'art contemporain
Auvergne

Salué internationalement, exposé par les plus grandes institutions, l'artiste belge David Claerbout a modelé depuis la fin des années 1990 une œuvre dont les sources sont à chercher tant du côté de l'histoire de la peinture que de celle du cinéma.

Depuis son exposition au Centre Pompidou en 2007, David Claerbout n'avait pas exposé dans une institution française et c'est au FRAC Auvergne qu'il a choisi d'accorder sa confiance pour présenter un ensemble d'œuvres sidérantes, tant par les moyens qu'elles emploient que par l'impact qu'elles produisent sur leurs spectateurs, à l'image de son film *Travel*, véritable voyage intérieur, expérience hypnotique sur l'imaginaire et la beauté.

Dans ces œuvres il est question de temps et, plus que de temps, de durée. La durée de ses films, leur lenteur merveilleuse, est un luxe. Leur lenteur est celle d'un peintre bien plus que d'un cinéaste ou d'un vidéaste. Le regard que nous devons porter sur ces films, à la fois beaux et complexes dans les technologies qu'ils emploient, est le même que celui que nous devrions avoir devant une peinture, une peinture qui, dans ce cas précis, utiliserait les moyens techniques les plus élaborés pour se projeter hors de la toile et du pinceau et se situer très exactement entre son histoire pluriséculaire et celles de la photographie et du cinéma.

