

Croisons les regards sur l'exposition d'Ange Leccia – « Girls, Ghosts and War »
Regard Caméra – samedi 13 octobre 2018

Si Ange Leccia sollicite l'image en mouvement depuis les années 1980, il ne se définit pas comme vidéaste, ne s'enfermant pas dans les frontières de la vidéo. Ce qu'il nomme ses "arrangements", laisse percevoir l'héritage de l'histoire des arts et des médiums, qu'il s'agisse de peinture, de vidéo ou encore de cinéma. C'est le cas de l'œuvre total que composent les projections de son exposition à la Maison Salvan, « Girls, Ghosts and War »

PERSONNAGES

Les vidéos de « Girls, Ghosts and War » sont peuplées de jeunes filles mutiques. L'artiste a filmé ces amies de ses enfants et exploite leur image depuis les années 1980. Bien que les modèles soient des femmes aujourd'hui, les vidéos leur confèrent une forme d'éternité, une adolescence étirée à l'infini ; état impossible, le terme découlant du latin *adolescere*, « grandir vers ».

Un événement peut expliquer leur omniprésence : en 1981, l'artiste, alors pensionnaire à la Villa Médicis assiste dans les rues de Rome aux conséquences d'un hold-up des Brigades Rouges : une de leurs membres, belle jeune fille, a été abattue. Seul son visage éclairé par des gyrophares émerge d'une couverture. Ces traits calmes, comme endormis, animés par la violence des lumières intermittentes, lui apparaissent comme une image extraite du drame sonore et visuel. Il semble depuis tendre à cet essentiel, encore et encore.

Comme la mort a stoppé cet état transitoire qu'est la jeunesse, Ange Leccia retient ses modèles d'œuvre en œuvre. Peut-être cette période de la vie l'intéresse-t-elle particulièrement car selon lui, l'essentiel de sa création a émergé entre ses quatorze et dix-neuf ans. L'adolescence représente pour lui un moment d'inventivité, dans lequel il aura ensuite continuellement puisé.

REGARD CAMERA

Les visages de jeunes filles sont souvent frontaux, filmés en gros plan. Les expressions mélancoliques ou pensives laissent percevoir la complexité d'un sentiment intérieur, tel qu'il transparait dans les portraits classiques ; longtemps ceux-ci se bornèrent à un sourire retenu. Le regard, généralement tourné vers le spectateur, était le principal vecteur d'émotion. Pour obtenir une intensité équivalente dans la relation modèle/regardeur, les cinéastes demandent aux acteurs, à l'instar d'Ange Leccia, de fixer le centre de la lentille frontale de l'objectif. C'est un plan subjectif, un « regard-caméra ».

Le regard-caméra est un héritage du cinéma muet, où des Frères Lumière à Charlie Chaplin, il est souvent un ressort comique. Le spectateur a beau savoir que le film est enregistré, il a l'impression d'une interaction, d'une complicité. Considéré comme une maladresse s'il est involontaire, le regard-caméra peut aussi être une volonté de la part du metteur en scène. Celui de Monika dans *Un Été avec Monika* d'Ingmar Bergman (1953), dure près de 15 secondes. La jeune femme décide pour quitter son mari, de coucher avec le premier homme venu. La caméra se rapproche, le long regard interroge ou toise le spectateur, comme s'il lui demandait de prendre parti. Ce regard-caméra fait date, avant ce film l'adresse au spectateur était détestée du cinéma ; la Nouvelle Vague – notamment Jean-Luc Godard –, admire le geste. François Truffaut s'en inspirera aussi pour la scène finale des *400 coups*, quand Antoine, dont nous suivons le passage de l'adolescence à l'âge adulte, s'élanche vers la mer. Juste avant le mot « fin » il se retourne et nous regarde, seul, devant l'horizon.

Sans que le terme soit sollicité, les plasticiens font également appel à ce regard insistant. Le dispositif de Gary Hill, *Viewer* (1996), en est un exemple. Dans un espace sombre et silencieux, dix-sept travailleurs immigrés à échelle 1:1 fixent le visiteur sans bouger, clignant seulement des yeux ou se repositionnant. Troublant, l'effet de présence nous implique dans un questionnement sur la place ménagée aux immigrés dans la société. Leur regard devient incommodant. Alignés, ils sont et nous sommes dans un non-lieu, sombre, sans repères.

La taille de la projection importe. C'est également le cas chez Ange Leccia, bien que dans ses vidéos le regard des jeunes filles ne soit pas teinté d'un effet de réel. En nous fixant, elles créent peut-être avant tout un pont entre nous et ce monde qui les traverse, cet entre-deux indistinct. L'influence du cinéma dans l'œuvre de Leccia ne se résume assurément pas à ce jeu de regard. Les vidéos sollicitent les effets qui ont enrichi les films depuis la fin du XIXe siècle.

EFFETS DE CINEMA

Surimpression - images fantômes

La surimpression est essentielle dans les œuvres de la Maison Salvan. Avant d'être associé au cinéma, le terme est d'origine photographique : plusieurs images sont impressionnées sur un même fragment de pellicule, créant une image double ou multiple. Dans un film, la surimpression est souvent associée à un souvenir, un rêve, un fantasme... Elle marque la subjectivité du personnage. Dans *Doctor Jekyll et Mr Hyde* de Victor Fleming (1941), la surimpression traduit le délire du docteur durant sa transformation. La femme aimée de *Cœur Fidèle* (1923, Jean Epstein) apparaît au héros délaissé... L'eau s'avère un écran de projection onirique récurrent.

Les cinéastes underground américains exploiteront aussi la surimpression : dans *Dog star man* (1964), Stan Brakhage associe jusqu'à quatre images, offrant au film expérimental muet une qualité picturale presque abstraite. La narration est délaissée au profit de l'entremêlement des images, des couleurs.

Si l'invention du cinéma est datée de 1895, les expériences de projection sont bien plus anciennes : l'une d'elles est due à l'inventeur Etienne Gaspard Robert dit Robertson (1763-1837), qui créa le spectacle avec ses séances de *fantasmagories*. Sa technique est l'ancêtre des projeteurs de films : une première lanterne projetait un décor sur la scène (cimetière...) : une autre lanterne éclairait un comédien grîmé en fantôme, installé sous la scène, qui se reflétait sur un miroir sans teint orienté à 45 degrés. Son reflet s'additionnait au décor, interagissant avec d'autres comédiens sur scène. L'atmosphère effrayante était renforcée par de la fumée, des odeurs mystiques.

Accusé d'engendrer des troubles avec ses apparitions de spectres, Robertson devra dévoiler ses trucages lors d'un procès. Mais avec son invention, la figure du fantôme apparaît comme l'un des premiers effets spéciaux de cet ancêtre du cinéma, comme elle est un trucage photographique très en vogue dès le XIXe siècle avec les *photos spirites*.

Le fantôme est le passé qui resurgit, le souvenir d'un être. L'étymologie de fantôme est à chercher du côté du fantasme. C'était « *une représentation par l'imagination* » (Gaffiot). Qui sont les « ghosts » dans l'œuvre d'Ange Leccia ? Les images qui nous hantent peut-être, comme celles qui traversent les visages des adolescentes.

Images empruntées

Ange Leccia réemploie des images issues de ses propres archives, mais va également puiser dans les archives médiatiques ou cinématographiques. Le motif de l'explosion est de l'ordre du leitmotiv, voire de l'obsession. Il le répète comme pour en révéler la grâce, la violence, la force, quitte à le tirer vers l'abstraction. Il l'emprunte dans certains cas à des scènes célèbres : l'explosion finale de *Pierrot le Fou* (Jean-Luc Godard, 1965) quand « Pierrot », joué par Jean-Paul Belmondo, se suicide à la dynamite. L'artiste est également fasciné par l'explosion de *Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1970), dont la répétition permet à l'événement fulgurant d'être scruté en détail. La scène est une mise en image de l'imaginaire de Daria, qui fantasme l'explosion de la maison moderne de son patron. Les marques de la société de consommation sont les unes après les autres détruites : garde-robe, frigo, télévision... Enregistrées au ralenti, ces explosions composent des natures mortes colorées et lumineuses, qu'esthétise encore la musique des Pink Floyd. Cette séquence traduit probablement le ressenti de la jeunesse, alors opprimée par le conformisme et le matérialisme.

Chez Ange Leccia l'explosion devient séduisante, hypnotique, spectaculaire. A la Maison Salvan, les explosions modifient les couleurs des murs et font des visages des adolescentes des toiles animées.

L'absence du son de référence permet de vivre intérieurement, avec plus d'intensité, les émotions émanant de ces images. Si certaines explosions utilisées pour « Girls, Ghosts and War » nous sont familières, leur décontextualisation en propose une autre expérience : elles semblent moins propices à la révolte qu'à la mélancolie.

Les cinéastes réemploient régulièrement des archives réelles pour tisser des liens plus étroits avec l'Histoire à laquelle ils se réfèrent. Pionnière du genre, la Russe Esther Choub réalise entre 1927 et 1928 trois films, montages uniquement composés d'archives.

Plus tard le cinéma s'emparera de prises de vue préexistantes dans des œuvres expérimentales oscillant entre vidéo et cinéma. C'est le cas de We can't go home again de Nicholas Ray réalisé sur trois ans : le cinéaste rassemble des extraits de vidéos (8 mm, Super 8, 16 mm, 35 mm...) filmées par ses élèves ou issus d'archives télévisuelles de l'époque. L'écran est fractionné en de multiples cadres, contrariant toute fiction cohérente. Le brouhaha est tant visuel qu'auditif. Cette juxtaposition se rapproche moins de la narration traditionnelle, linéaire, que de la complexité du réel : nous devons à chaque instant privilégier dans une importante somme de données, des informations qui font sens. Dans un style très différent de l'image léchée du cinéma, le film dresse un portrait fidèle de la *beat generation*.

Ange Leccia ne souhaite désormais travailler qu'à partir de ses archives, qu'il juge assez nombreuses. L'exposition dévoile l'emprunt d'images médiatiques connotées : révolutions du Monde arabe, guerre du Viêt-Nam, Twin Towers, enterrement de la bande à Baader, nuages atomiques.... Dans le titre, si *filles* et *fantômes* sont au pluriel, *war* est au singulier. C'est LA guerre, quelles que soient ses raisons, aux conséquences similaires : destructions, victimes...

TEMPORALITES

Les temporalités fusionnent sans souci de cohérence. La banque d'images de Ange Leccia est conséquente, certaines images réalisées au cours de ses voyages attendent parfois jusqu'à plus de quinze ans avant d'apparaître dans un film ; certaines ne seront jamais exploitées, d'autres sont récurrentes. La riche matière des images est renforcée par celle des murs usés de la Maison Salvan. Les enregistrements eux-mêmes brouillent les pistes : super 8, écrans de télévision refilmés sont mêlés à des images numériques ; selon l'artiste, en art il n'y a pas de progrès, mais des "états" qui coexistent, en synergie. La technique est au service de son œuvre, non l'inverse.

Cette peau vivante et brouillée n'a pas d'âge : notre regard rompu décèle la construction de l'image médiatique, son cadrage, ses plans larges... Ce passé se mêle au visage des éternelles adolescentes, miroir d'une actualité sans cesse dépassée et qui s'écoule en dépit d'elles : leur présent, et leur futur. Sont-elles passives en raison de cette impuissance ?

Ange Leccia ne se place ni dans la fiction, ni dans le commentaire de la réalité. Il est dans un entre-deux, souligné par la surimpression. L'atmosphère qui en résulte évoque les photomontages oniriques de Eric Rondepierre, autre amoureux de l'image de cinéma. Ces « Seuils » ou « Parties Communes » sont la fusion de deux époques, de deux types d'archives, films muets et photographies du quotidien de l'artiste. Chacune des deux photos porte sa propre histoire. Formant une troisième image, elles décuplent les couches successives de lecture.

Ces entre-deux mondes, souvenirs ou rêves, s'étendraient à l'infini : état transitoire et dangereux, séduisant, mélancolique. La fragile énergie de la jeunesse et la force des tensions historiques sont à égale intensité, en équilibre instable maintenu tout au long de la vidéo. Ce fondu enchaîné ininterrompu pourrait basculer d'un côté ou de l'autre mais la magie persiste, et les énergies sont décuplées. La composition est à l'image de cette « *cohabitation que notre monde nous impose avec la violence* », dit Ange Leccia. Les images médiatiques violentes demeurent ici dans une forme d'irréalité, de fantasmagorie, non-lieu dont elles devraient idéalement se contenter.

Baignés dans l'œuvre nous ne sommes que simples témoins, comme lorsque l'on cherche en vain à reconstruire les images d'un rêve en se remémorant encore et encore ses résidus.

Rythme et durée

L'atmosphère ambivalente est renforcée par la musique, composée pour l'exposition par un des anciens élèves du plasticien, Julien Perez, à partir des vidéos déjà montées. Ange Leccia choisit de gérer et non de subir l'association entre son et image. Au son original il préfère en général une bande-son ou bien le silence, qui accompagne [Maria Callas](#) (1982) : des photogrammes du visage de la diva sont diffusés en boucle, par pulsation. Ce qui caractérise en premier lieu la cantatrice, sa voix, disparaît ; sa présence visuelle et son statut iconique s'imposent.

Si Ange Leccia puise aussi dans les chansons populaires (Supertramp, Beatles...) il apprécie les musiques plus abstraites, « *plus reposantes et peut-être plus profondes* ». Il perçoit la bande-son comme le miroir de la vie intérieure supposée des adolescentes, teintée de tristesse. Elle contribue à nous faire basculer dans un espace proche d'une rêverie piègeuse : à se laisser absorber par la beauté de l'œuvre, on en oublie sa violence.

L'art vidéo, intégré par les arts plastiques dans les années 1960, est également proche du cinéma. La fabrication d'une image nouvelle intéresse dans un premier temps les artistes ; mais dès les années 1990, ils s'approprient des chefs-d'œuvre cinématographiques pour en proposer de nouvelles lectures. La vidéo plasticienne s'empare de sa dimension spectaculaire ou de sa narration mais déplace l'expérience du cinéma, le bouscule dans son rite et sa présentation traditionnels. Ainsi, les vidéos de Ange Leccia durent à peine plus d'une demi-heure mais sont diffusées en boucle : les lieux d'exposition permettent ce que n'autorise pas le cinéma, une vision ininterrompue de l'œuvre.

Autre liberté de la vidéo plasticienne, le recours à de longs ralentis. S'il éloigne le sujet de la réalité, le ralenti révèle aussi des nuances autrement invisibles. En 1993, Douglas Gordon, plasticien écossais, ralentit *Psycho* d'Hitchcock ([24 Hour Psycho](#), 1993) : des cent neuf minutes initiales il passe à vingt-quatre heures. Le suspens et la musique disparaissent, mais des moments inattendus sont révélés par les deux plans fixes pas seconde. La précision de la construction du chef-d'œuvre maintes fois diffusé est soulignée. Par cette opération, Douglas Gordon souhaite également que l'on ressente l'expérience physique des victimes d'un accident, qui vivent l'événement au ralenti. C'est le magnétoscope qui permet de contrôler la durée d'une VHS en l'accélérant ou la ralentissant, qui lui a donné cette idée. D'autres artistes chercheront ainsi à révéler ce qu'il désigne comme « *l'inconscient du film* », qu'Alfred Hitchcock lui-même ne pouvait maîtriser. Douglas Gordon fera plus tard durer cinq ans *The Searchers* (1956) de John Ford, temps qu'est sensé durer la narration. Un photogramme est diffusé toutes les quinze minutes : *5 year drive-by* (1995) est impossible à regarder, et impossible à exposer.

Thierry Kuntzel nous permet également de faire l'expérience de cette autre temporalité de l'œuvre. [The Waves](#) (2003) est une installation interactive. Quand le spectateur le plus près de l'écran s'approche de la projection de la mer, son flux ralentit, puis se suspend ; l'image perd ses couleurs, le bruit des vagues se tait. Le spectateur contrôle le temps car la vidéo suit son rythme, mais il ne peut la contempler qu'en se tenant à distance. S'il cherche à l'embrasser, à la posséder, la mer devient muette, figée, mortifère. La frustration est totale, également pour les autres spectateurs qui subissent ces variations. Celui qui régit l'image est pour eux une gêne. Pensant être maître de la mer, le regardeur est finalement esclave de l'image.

Narration

A l'instar de l'œuvre de Thierry Kuntzel, les vidéos de Ange Leccia ne sont pas narratives. Elles permettent de déambuler sans perdre le fil : il n'est pas indispensable de les voir d'un bout à l'autre, mais on peut aussi se laisser absorber au-delà de cette durée et réinventer un récit d'écran en écran. Christian Marclay joue de manière intéressante avec la temporalité de l'œuvre. [The Clock](#) (2010) dure, comme l'œuvre de Douglas Gordon, vingt-heures, mais pour une toute autre raison. Grâce à la technique du *found footage*, il recherche parmi des centaines d'œuvres cinématographiques et téléfilms moins mémorables, des extraits qu'il isole et réorganise. Seconde après seconde le trajet des aiguilles sur des montres, réveils, horloges... sur les extraits issus de sources hétéroclites, suit fidèlement le passage du temps. Quand il est exposé, le film est synchronisé sur le fuseau horaire de

la ville et coïncide donc avec la réalité du visiteur. Il voit les activités des personnages à l'écran évoluer en fonction de la période de la journée. Cet impressionnant travail de recherche, de découpe et de montage d'une matière cinématographique, est possible grâce à ce progrès qu'est la numérisation des fictions.

En réexploitant, mixant, ralentissant... cette matière, les artistes interrompent et modifient la chronologie des récits. L'image n'est plus narrative, elle devient une composition autonome.

CONTEMPLATION

Les œuvres de Ange Leccia nous imposent leur présence au-delà des mots. Ses archives ne sont pas nécessairement de belles images (cadrages et qualités sont souvent médiocres), mais il les transcende en les retravaillant. Nous baignons par tous nos sens dans ces images texturées, dans cette atmosphère à la fois séduisante et dérangement.

Peut-il être encore question de contemplation dans l'œuvre contemporaine ? Les artistes du XXe siècle se sont appliqués à extraire le spectateur de l'attitude contemplative, trop souvent confondue avec un état passif. Les œuvres déceptives nous ont appris que la forme matérielle de l'œuvre n'est qu'un intermédiaire, un tremplin à la réflexion. Or, « *Girls, ghosts and war* » semble suggérer que la contemplation peut également être ce tremplin : lors de la visite, la beauté des images nous absorbe. Mais plus tard, leur fantôme nous permettra peut-être de saisir certains aspects paradoxaux de l'humanité.

Seule la lenteur, celle que nous lui accordons et celle que nous offre l'œuvre, autorise la contemplation : « *Pour recevoir un tableau ou une œuvre, il y a cette notion d'arrêt, de face à face, de regard, mais là le regard tout d'un coup devient plus profond puisqu'on s'arrête ; ce n'est pas voir, c'est vraiment regarder. De ce silence, de cet état suspendu, il y a tout à coup quelque chose qui va émettre, qui va irradier.* » dit l'artiste. Le travail opéré sur les images nous offre une expérience inattendue, celle de déambuler dans ce qui pourrait être un extrait d'une œuvre cinématographique étiré dans le temps ; la lenteur et la répétition nous permettent de prendre notre temps avec l'image, de la laisser nous fasciner.

Les tableaux vivants du vidéaste Bill Viola sont des expériences physiques. S'y déploient les éléments et les âges de la vie. Le ralenti propre à l'artiste plonge le spectateur, par la force d'une image diffusée sur d'immenses écrans, dans une contemplation quasi mystique. *Fire Woman* (2005) est une confrontation spectaculaire et sonore entre le feu et une femme, projetés en très grand format. La force de cette rencontre nous envahit, nous subjugue.

Ces œuvres détiennent quelque chose du Sublime, dans sa définition du XVIIIe siècle chère aux romantiques : l'état induit par la contemplation de sites grandioses, de ruines ou de manifestations naturelles déchaînées ramenant l'Homme à sa condition de fragile créature. L'œuvre sublime suggère une « délicate horreur », mélange de sidération, d'effroi et d'attraction que peuvent inspirer les vidéos de l'exposition. Le Sublime, tel qu'il est également convoqué par un film tel que *Melancholia* (2011), ne nécessite pas de débauche sonore, ni de passions exacerbées : les personnages de Lars von Trier sont comme les adolescentes de Leccia, résignés et calmes, pensifs face à l'inéluctable destin. Peut-être cette mélancolie est-elle la plus grande force de l'exposition.

Du latin *videre*, « je vois », la vidéo est au confluent de domaines aux destins très différents : cinéma, arts plastiques, télévision, mais aussi pratiques amateur. Convoquée par l'art, elle questionne l'usage de l'image à son époque, à un temps T. Par le rythme ralenti, la répétition, la boucle, Ange Leccia va à l'encontre de l'immédiateté de lecture imposée par une image trop souvent standardisée, réduite à un message. Il nous autorise une pause active dans le flux, un moment de paix avec une image à laquelle il rend sa profondeur, sa subtilité, et son droit au silence.