

Fiche de lecture de Corinne Bourdenet Vicairé d'après l'ouvrage :

The Reflecting Pool de Bill Viola de Jean-Paul Fargier, édition Yellow Now, Côté Films #2, 2005 et le site <https://www.reseau-canope.fr/cndpfileadmin/mag-film/films/the-reflecting-pool/pistes-pour-letude/jeux-de-presenceabsence-de-lhomme-au-coeur-du-dispositif/>

The Reflecting Pool, 1977-79, Videotape (bande vidéo), couleur, mono sound ; 7 minutes de Bill Viola (site officiel : <http://www.billviola.com/>)

Cette vidéo est tirée d'une série du même nom de cinq vidéos.

<https://youtu.be/NigoodXN8rU>

Synopsis :

Un plan fixe sur une piscine entourée de verdure montrant un homme qui va plonger dans l'eau. Son mouvement est figé en pleine action, il disparaît avant d'atteindre l'eau, puis réapparaît quelques minutes plus tard, au milieu du bassin qu'il traverse avant d'en sortir et de disparaître dans le sous-bois, comme il était venu.

« *La sculpture du temps* » - Propos de Bill Viola, réalisateur de *The Reflecting Pool*

" Le point essentiel, c'est que, comme dans beaucoup de mes travaux, la caméra ne bouge pas. Garder la caméra à la même place veut dire automatiquement que tout objet qui n'a pas bougé au cours des différents enregistrements peut être repéré (aligné) à nouveau, fragmenté, rassemblé, et son image totalement reconstruite. C'est ainsi que l'image obtenue montre un espace cohérent où rien ne manque mais, en fait, elle est constituée de plusieurs zones spécifiques, qui ont été découpées dans des sections de temps distinctes."

Ces propos sont extraits d'un entretien avec Bill Viola réalisé par Raymond Bellour et paru dans le n° 379 des Cahiers du cinéma en janvier 1986 (pp. 35-42), reproduit en anglais intégralement sur le site « John Stuart Architecture » :

http://www.johnstuartarchitecture.com/Spring_2009_Video_Readings_files/Bellour%20Interview%20with%20Bill%20Viola.pdf

Avec *The Reflecting Pool*, l'artiste américain Bill Viola signe un véritable **manifeste de l'art vidéo**. En outre, cette courte vidéo condense les principales thématiques qu'il développera dans ses œuvres postérieures : le rapport qu'entretient l'homme avec le monde qui l'entoure, la vie, la mort, le sommeil, le rêve, l'eau, le feu, le désert, le jeu des échelles, l'espace-temps, ... et une réflexion sur l'image.

Contexte de cette création :

Bill Viola étudie les arts plastiques à la Syracuse University de New York. Très tôt, il se détourne des arts traditionnels pour s'intéresser aux nouvelles technologies : la musique électronique puis la vidéo. En effet, **dès la fin des années 1960, aux États-Unis puis en Europe, Sony lance les premières caméras vidéo à un prix relativement abordable**. Une véritable révolution est en marche : la pellicule n'étant plus indispensable et la caméra beaucoup moins lourde, et donc plus facilement transportable, **la réalisation de films devient accessible à un plus grand nombre**. De nombreux plasticiens vont alors expérimenter ce nouveau médium qui leur permet de travailler sur l'image animée. Bill Viola, à l'instar de **Nam June Paik** ou **Bruce Nauman**, est considéré comme l'un des précurseurs de ce « 9^e art » qu'est l'art vidéo. ***The Reflecting Pool* est l'une de ses premières œuvres**. Elle met en évidence les premières expérimentations de l'artiste sur la bande-vidéo et souligne l'influence de la **performance** sur l'art vidéo des débuts.

Séquençage de la vidéo :

Entrée de l'homme dans le champ par la droite de l'écran



Il s'approche du bassin, ôte ses chaussures : double symétrie



Se prépare à sauter, l'attente est longue, le mouvement est figé, le corps regroupé reste en l'air, le reflet dans l'eau devient une autre réalité (effet split screen, écran divisé en plusieurs parties <https://zonecine.wordpress.com/category/articles/lecon-de-mise-en-scene/le-split-screen/>), son reflet a disparu :



Cf Caroline Chik qui parle ici d'une « co-temporalité » et d'une « co-spatialité » grâce à ce split screen.

Le mouvement de l'homme est figé, en position fœtale, mais les ondulations de l'eau continuent... Les tonalités des reflets varient (plus sombres, plus clairs, plus flous, plus nets) montrant comme le passage du jour à la nuit.

Deux réalités : une figée, une autre immuable, imperturbable.

A 2 minutes 50, une ondulation se forme à la surface de l'eau :



Puis à nouveau à 3 minutes 24 et 3 minutes 53 : pourtant l'homme est resté figé, en l'air.

Qui ou qu'est-ce qui peut provoquer cette ondulation ?

A 4 minutes 14, le reflet de l'homme debout au bord du bassin réapparaît (alors que son corps, physique, est toujours figé en l'air) :



Il semble marcher au bord du bassin et sortir du champ, à droite de l'écran.

Le corps de l'homme figé en l'air s'estompe peu à peu, se fondant dans le feuillage de l'arrière-plan et disparaît totalement.

4 minutes 28, une onde plus forte surgit sur la droite :



A 4 minutes 44, le reflet rentre à nouveau dans le champ, par la droite (là où il était sorti) :



Le corps figé, suspendu, a totalement disparu.



Mais il y a maintenant deux reflets ! Deux présences... Deux personnes : l'une est plus grande que l'autre.

A 5 minutes 09, les reflets disparaissent à nouveau.

Jusqu'à 5 minutes 20, la lecture est inversée : les ondulations à la surface de l'eau se rétractent :



Quelque chose va surgir, mais le plan est coupé !



Un fondu est opéré jusqu'à 5 minutes 25

Où un nouveau reflet apparaît, plus clairement, contrastant avec la surface de l'eau plus sombre :



Le reflet sort à nouveau du champ, par la droite :



La surface de l'eau est aussi noire que de l'encre, elle reflète la nuit.
Puis elle s'éclaircit à nouveau, un nouveau jour s'est levé :



Une belle journée ensoleillée, même :



A 6 minutes 19, l'homme sort de l'eau, nu (pourtant il avait plongé tout habillé) :



Une ellipse, en fondu, le montre rentrant dans la forêt, par là où il était venu :



Temps 1



Fondu : temps 1 et 2



Temps 2

Des pistes de réflexion

Effet de symétrie visuel dans l'image montrée et dans le récit :

En effet les premières secondes montrent l'homme sortir de la forêt en direction de la piscine et dans les dernières secondes il quitte la piscine pour se fondre dans la forêt.

Effets de contrastes, d'opposition : rapport de l'Homme au monde et à la nature dans l'interaction homme/piscine ; voyage avec différentes étapes (jour/nuit) ; rapport temps/hors temps à travers le fractionnement de l'image.

Effets et trucages :

Split screen, ellipse, cut (coupé-monté = passage sans transition d'un plan à un autre), fondus, arrêt sur image, sens de lecture inversé.

Les éléments bien que logiquement ensemble sont à considérer séparément, indépendamment les uns des autres : par exemple l'homme saute du rebord dans la piscine sans créer aucune ride sur l'eau du bassin, il peut se tenir au-dessus de l'eau sans créer aucune réflexion.

Effets du temps :

Luminosité, marche, ondulation, saison (feuilles vertes)

3 temps : celui de la piscine, du bois et de l'homme

- La piscine est le temps le plus vivant, le plus animé. L'homme s'y perd, il s'y fond et s'y dissout. La piscine pourrait être un miroir mais c'est un espace indépendant qui reflète et s'anime en réaction à des événements que nous ne pouvons pas voir, déformés par la réflexion, et l'amplification.

= œuvre à plusieurs réalités, comme si la piscine représentait une porte à travers laquelle nous pouvions entre apercevoir un monde parallèle.

Cette piscine nous donne à voir des actions passées qu'elle a enregistrées, qu'une caméra a enregistrées dans un autre temps.

- La forêt est le cadre fixe, immuable, fixe un temps naturel (une saison particulière)
- L'homme est figé dans son action, effacé, puis réapparaît, puis quitte le champ de l'image.

Axes pédagogiques possibles :

Rappel : histoire de l'art vidéo <http://player.slideplayer.fr/3/1156596/#>

Jeux de présence/absence de l'homme au cœur du dispositif

Questionner la place de l'homme dans cette œuvre au niveau de la forme (cadre, champ et hors-champ) et du contenu (récit, discours produit).

L'homme face à la nature :

Dans cette vidéo, Bill Viola offre à son personnage principal une place centrale en le plaçant au milieu du cadre. Celui-ci est entouré par la nature : la forêt derrière lui et le bassin devant lequel il se tient. La bande sonore est, quant à elle, exclusivement composée des bruits du vent : son de la nature par excellence.

= mettre en scène l'immersion totale de l'homme au sein de la nature.

Cette idée de fusion atteint son paroxysme lorsque l'image de l'homme se fond progressivement dans le paysage, comme s'il était absorbé par la forêt à l'arrière-plan. La disparition de son reflet dans l'eau au moment du saut avait précédemment amorcé cet effacement de l'humain dans le végétal. Homme et nature ne forment alors plus qu'une seule entité.

Par ailleurs, on peut également déceler dans cet « effacement » une réflexion sur la condition de l'être humain vis-à-vis de la nature : à savoir l'aspect éphémère et mortel de l'homme opposé à la toute-puissance de la nature. Comme si la nature reprenait ses droits, elle gomme toute présence humaine.

Au cours du temps, l'homme passe donc d'une place centrale à une place hors-champ tout à fait singulière. En effet, Bill Viola propose avec cette vidéo un hors-champ basé sur les éléments naturels : le hors-champ de la forêt quand le personnage s'efface et quand il s'éloigne vers la fin de la vidéo et le hors-champ de l'intérieur du bassin, matérialisé par la sortie de l'eau du personnage à la fin de la séquence.

L'homme face au temps :

Avec les arrêts sur image et la disparition du corps du personnage principal, Bill Viola met en scène des ellipses temporelles surprenantes. Le spectateur est en proie à une succession de situations qui semble illogiques. Il doit remettre en question son rapport à la temporalité dans la mesure où Bill Viola défie le temps par le biais de cette vidéo.

Le spectateur est perdu et cherche dans le champ de l'image des indices de réapparition ou de disparition. L'œil parcourt sans cesse tout le champ de l'image.

Il modifie notamment la perception de l'espace-temps par les fluctuations de la lumière qui font et défont les images à la surface de l'eau. Cette dernière semble être le lieu où s'inscrivent les actions passées (ou futures ?) et devient une sorte d'archive visuelle.

Dans la continuité de l'assimilation être humain/nature, Bill Viola attribue à l'eau une fonction typiquement humaine : la mémoire. Les reflets apparaissent alors comme des traces des actions déroulées dans le bassin, mémoire du passé, mais peut-être également du personnage lui-même. L'image est comme fragmentée en trois niveaux de temps : le présent, le passé et le futur se confondent en créant un anachronisme troublant proposant une réflexion sur l'existence de l'homme.

Cette boucle temporelle de sept minutes évoque inlassablement le cycle de la vie et de la mort et résonne comme un *memento mori*. L'omniprésence de l'eau en tant que symbole de naissance et de renaissance (voire de mort) participe également du rendu de cette impression de fuite du temps.

Eau = liquide amniotique (naissance), liquides corporels, sans eau pas de vie, purification (ablutions religieuses, baptême), renouveau ou renaissance (d'où peut-être le corps nu sortant du bassin), mais aussi le miroir qui perdra Narcisse, les eaux du Déluge, Léthé le fleuve grec de l'enfer...

Le corps et l'art de la performance

Le personnage principal est incarné par Bill Viola lui-même. Le réalisateur se met en scène : il expérimente *via* son propre corps l'image vidéo. Pour Jean-Paul Fargier (auteur d'un ouvrage consacré à *The Reflecting Pool*), la question de l'artiste s'expérimentant en tant qu'outil incarne le principe du ready-made.

Les vidéastes, notamment pour des questions de facilité et de rapidité, se mettaient souvent en scène. Ainsi, bon nombre d'œuvres vidéographiques questionnent le corps humain et son rapport à l'image d'une façon singulière. Le grain de la vidéo crée une nouvelle vision du corps par rapport au cinéma, une vision qui n'est d'ailleurs pas sans rappeler les dessins au fusain de Seurat.

L'idée exprimée par Fargier rejoint celle selon laquelle le corps serait un nouveau type de médium et rapproche l'art vidéo de la performance. En effet, l'expérimentation par le biais de son propre corps va très vite devenir un leitmotiv des œuvres vidéographiques de plasticiens qui s'étaient intéressés de près ou de loin à l'art de la performance. La vidéo était aussi le meilleur médium pour garder une trace de leurs actions, souvent éphémères.

La thématique du corps confrontée à l'image vidéographique permet aux artistes de questionner la condition de l'être humain et sa mortalité. Que ce soit en le faisant disparaître, en le dédoublant, ou en le filmant au milieu de la nature, Bill Viola propose une interrogation sur le corps humain.

➤ Corps, image du corps, souvenir ou trace du corps

- **Les différents statuts de l'image :**

Vidéographique, naturelle, mentale (souvenir, imagination) ou encore artistique.

Des effets spéciaux

Comme Méliès a pu le faire avec la pellicule cinématographique, Bill Viola expérimente différents procédés sur la bande-vidéo.

Le procédé de l'incrustation est l'un des plus spécifiques de la vidéo. Bill Viola l'utilise ici pour créer des jeux de disparitions/apparitions qui s'enchaînent constamment et mettent à mal la cohérence temporelle et spatiale du récit. En effet, après que le reflet du plongeur a disparu, l'eau se transforme constamment : des effets de lumière et des impacts changent les reflets sans raison apparente, le reflet de plusieurs personnes marchant autour du bassin apparaît alors qu'elles ne sont pas présentes devant le bassin...

Ainsi, si de nos jours ces prouesses techniques n'en sont plus vraiment, il convient de se replacer dans un contexte où celles-ci étaient d'une incroyable nouveauté et provoquaient un certain étonnement dans l'assistance. Du fait de l'abondance de ces expérimentations, *The Reflecting Pool* est un véritable témoignage sur les premiers pas de l'art vidéo.

La nature de l'eau

Dans cette vidéo (comme dans plusieurs autres de l'artiste), l'eau joue un rôle primordial dans le questionnement mis en place par Bill Viola vis-à-vis de l'image.

Cette matière liquide met en évidence une dissociation entre les actions et leurs images reflétées. La surface du bassin n'est plus un miroir mais plutôt un espace indépendant, une sorte de seconde réalité où les personnages évoluent indépendamment. Une séparation est instaurée entre un monde terrestre et un monde aquatique. Dans le bassin, une vie de mouvements épars se met en place.

L'eau dévoile un hors-champ qui apparaît comme surnaturel. Cette déformation de la réalité questionne la notion d'image spéculaire et de reflet. L'image sur l'eau ne présente pas le reflet de la réalité, elle instaure un monde parallèle. La technique de l'incrustation permet à Bill Viola de suggérer l'idée que les événements de ce monde sont éphémères et que la réalité n'est jamais perçue directement. La surface de l'eau pourrait alors être rapprochée des parois de la caverne de Platon.

L'eau, détournée de son pouvoir de réflexion, devient un écran, doué de profondeur, pour la projection mentale du réalisateur et, par la même occasion, du spectateur. Bill Viola fait d'ailleurs souvent référence à l'image mentale, à la trace visuelle qui s'inscrit dans l'esprit, « *là où sont les images, dans ce bel espace sans cadre que personne n'arrive à représenter de façon adéquate* » (entretien réalisé par Christine Ross dans *Parachute* n° 70, avril 1993). Au même titre que le cinéma et la bande vidéo, l'eau devient un médium à part entière sur lequel s'inscrivent les aléas du temps. Bill Viola met ainsi en scène l'eau dans ses dimensions phénoménologiques, métaphoriques et symboliques.

Un manifeste de l'art vidéo

The Reflecting Pool est une œuvre qui condense, en un temps très court, les principales caractéristiques des vidéos des années 1970 et 1980 : les éléments naturels, le corps, la mise en scène de l'artiste et une réflexion à la fois sur l'image et la condition humaine. Cette vidéo sera ainsi un point de départ et une influence pour de nombreux vidéastes contemporains de Bill Viola.

Par ailleurs, c'est la vidéographie qui va permettre à l'image animée de trouver sa place dans les musées, ce que n'avait pas encore réussi le cinéma.

Les expérimentations formelles telles que celles de *The Reflecting Pool* permettent de percevoir dans une certaine mesure les **différences qui existent entre une œuvre cinématographique et une œuvre vidéographique.**

À l'époque, la principale différence était technologique : l'image vidéo, issue d'un signal électronique, était composée de lignes et de trames alors que l'image cinématographique reposait sur un procédé photochimique et sur la succession d'images fixes.

De nos jours, cette différence s'est estompée : avec l'apogée du numérique et de son flot de données binaires, les artistes et les cinéastes travaillent à partir du même matériel.

L'image vidéo, entrelacée et composée de deux trames, était donc toujours une image multiple. Elle immergeait le spectateur à l'intérieur de ce que Viola appelle « *le réalisme des sensations et des émotions, des perceptions et des expériences [...], réalisme de la perception d'un objet, non l'objet lui-même* » (entretien réalisé par Rosanna Albertini dans *Art Press* n° 233, mars 1998).

La vidéo (je vois) a participé au vacillement de l'assurance de la primauté de la vue sur les autres sens et à la remise en question des images qui nous entourent quotidiennement > je crois ou croyais voir...

The Reflecting Pool a ainsi permis à Bill Viola de faire apparaître comment la caméra vidéo modifie la représentation et la perception du réel.

Plan de l'exposition au Grand Palais :

<https://www.cineclubdecaen.com/peinture/expositions/billviolaugrandpalais.htm> + détails sur cette vidéo : <https://www.cineclubdecaen.com/peinture/peintres/viola/thereflectingpool.htm>

Exemple d'exposition, de présentation de cette vidéo :



karenmoss.art/movingimage/

Image projetée sur le mur, de grand format, le bord du bassin au hauteur des yeux du spectateur.

	Fresque / Projection murale	Peinture de chevalet / Ecran
Rapport au support	In situ, immobile	Mobile, déplaçable
Rapport au contexte	Taille en fonction de la surface du mur	Cadre qui isole, taille liée au châssis ou à l'écran
Rapport au spectateur	Immersion, dedans	Devant : face à face