

Natacha Pugnet

MAÏDER FORTUNÉ : SPECTRES

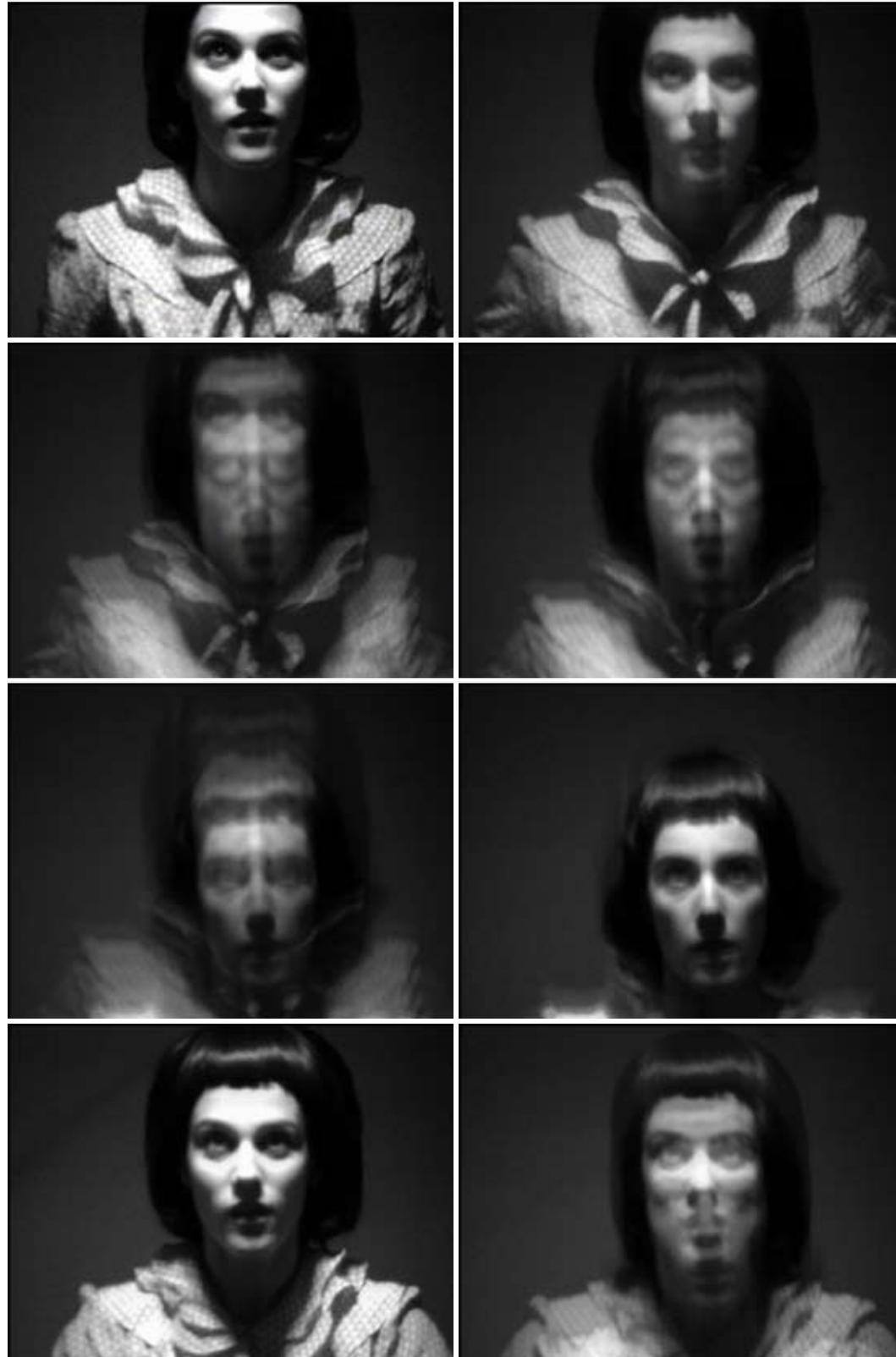


Maïder Fortuné, *Licorne*, 2005, vidéo DVcam, couleur, sonore, 7', photogrammes extraits de la vidéo, courtesy Maïder Fortuné, galerie Martine Aboucaya

« Murmure dans des chambres lointaines » : le titre de l'exposition de Maïder Fortuné à la galerie Martine Aboucaya, en 2008, atteste l'intérêt de l'artiste pour la dimension mémorielle et spectrale de l'image. Il est en effet emprunté à un projet de film inabouti de Jacques Tourneur, dans lequel il est question de fantômes. Bien des œuvres de Fortuné sont chargées de quelque présence invisible mais sensible. Ces spectres, ce sont pour l'artiste essentiellement « ceux de la littérature, ceux du théâtre tragique grec mais aussi japonais (...) qui ont rencontré ceux du cinéma, corps de lumière à la merci d'une coupure de courant »¹. Ce sont également ceux dont nos souvenirs sont faits.

L'« espace immersif, la qualité du noir et la dimension rituelle » qui caractérisent les vidéos-installations de l'artiste restituent les conditions de vision offertes par le cinéma et la scène. Plus précisément, ils permettent de recréer cette « expérience nouvelle du temps et de la mémoire qui, selon Jean-Louis Shefer, à elle seule, forme un être expérimental »². Si Maïder Fortuné réalise des films résolument exempts de parole, rarement travail vidéographique sera davantage pensé comme une adresse au regardeur. La condition en est, assure-t-elle, que « l'image doit pouvoir exister en creux pour maintenir en son sein un espace de projection ». Pour le commentateur, il est dès lors nécessaire d'intriquer le poïétique – le faire productif, ses motivations et les moyens mis en œuvre – et l'esthétique – l'examen des situations perceptuelles et des sensations qui en découlent –, tant cette dernière dimension détermine les choix plastiques de l'artiste³.

Sans qu'il s'agisse de mixage ou de montage, l'usage que fait Fortuné de l'outil informatique lui sert à démembrer, décomposer, mettre en pièce textes et images afin de les ouvrir à d'autres plasticités. Tout, dans son œuvre, n'est que transition, errance, tension dialectique entre ce qui se fait et se défait, apparaît et disparaît, entre ombre et lumière, immobilité et mouvement, arrêt et durée. Aussi, sa pratique répond-elle à ce que Raymond Bellour nomme « l'Entre-images », qu'il définit comme « l'espace de tous les passages. Un lieu, physique et mental, multiple (...) l'espace dans lequel il faut décider quelles sont les vraies images. C'est-à-dire une réalité du monde, aussi virtuelle et abstraite soit-elle, une réalité d'images comme monde possible »⁴. Celui qu'invente Fortuné est ostensiblement fabriqué, artificiel, témoignant d'une réflexion sur la substance des représentations que le numérique permet d'engendrer. Et la beauté, toute factice elle aussi, de certaines images, leur caractère un peu magique – au sens où elles possèdent une qualité propre à susciter l'émerveillement et l'effroi – n'est que le masque d'une gravité certaine, parfois même d'une violence. *La Licorne* (2007) – une commande du Musée de la chasse et de



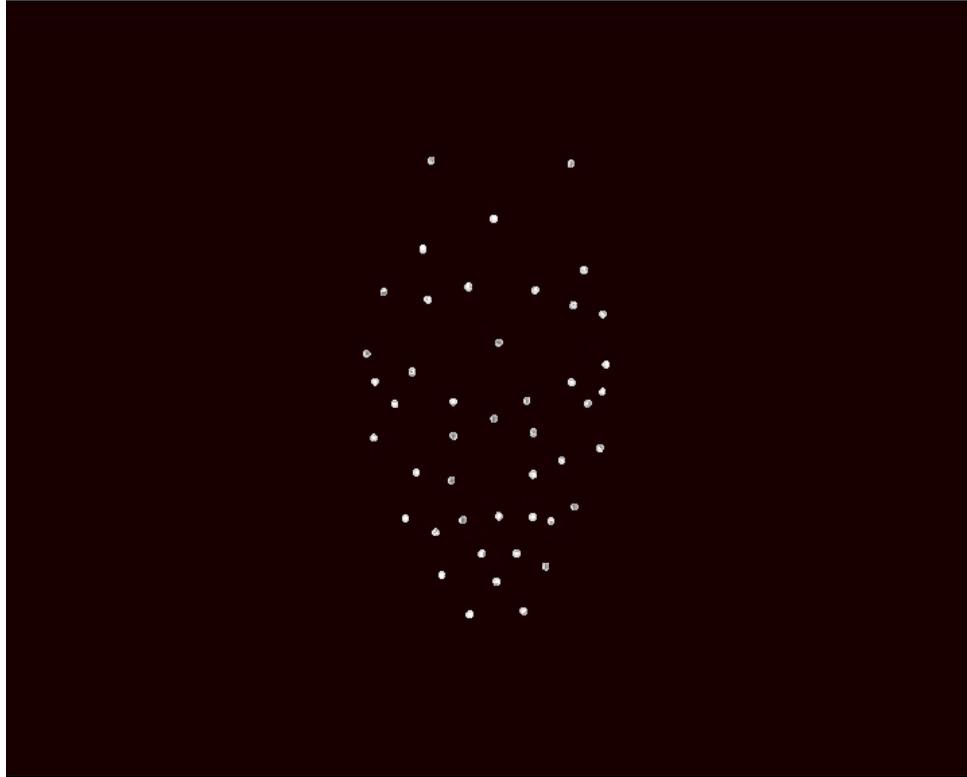
Maïder Fortuné, *Totem*, 2001, vidéo DVcam, n&b, sonore, 10', photogrammes extraits de la vidéo, courtesy Maïder Fortuné, galerie Martine Aboucaya, collection Centre Georges Pompidou

la nature – est fondée sur une telle dualité. Ce sont ici les subterfuges du théâtre qui viennent conférer à l'animal mythique l'apparence de la réalité et de l'authenticité, non un quelconque logiciel de retouche. Peu à peu, sous l'effet d'une sombre averse, la couleur blanche du pelage naturel laisse place à un gris de plus en plus soutenu qui vient « effacer » la licorne, la faisant retourner à la nuit d'où elle est apparue. Sous le signe de la perte et du deuil, ce film s'offre comme l'envers des contes de fées. En lui se dessine la faillite de nos croyances comme la désillusion accompagnant le retour au réel. Mais en lui s'exerce aussi le pouvoir de l'image.

Totem (2001), une œuvre fondatrice à bien des égards, nous entretient tout autrement du spectral. Maïder Fortuné est bien la protagoniste de la scène, mais, en costume d'Alice et perruque brune, elle apparaît comme une fiction. Cette figure est née des *Games*, des vidéos-performances⁵ dans lesquelles le personnage, explique-t-elle, « n'est plus là que pour l'image et pour les quelques gestes qui constituent sa raison d'être ». Dans *Totem*, la dimension performative – le saut à la corde – subsiste, mais le corps filmé devient matière et support. Surgie du noir vidéo – cette sorte d'espace plan à la profondeur indéterminable –, l'artiste, dont on ne voit que le visage et les épaules, saute sur place, de sorte qu'elle se déplace verticalement, à l'intérieur du cadre de l'écran. La prise de vue initiale, d'une à deux minutes, est travaillée en quelque sorte « à l'aveugle », triturée et étirée jusqu'aux dix minutes finales. À l'aide d'une machine capable de condenser le nombre des photogrammes ou, à l'inverse, de générer des images inexistantes à partir de quelques-unes, Fortuné modifie la cadence de l'acte. Sa répétitivité première déconstruite, la succession des plans devient superpositions et enchaînements heurtés, suivant une arhythmie marquée. Non pas simples ralentis ou accélérations, ces dérèglements temporels opèrent véritablement un modelage de l'image vidéographique.

Celle-ci se voit comme fluidifiée, la chevelure et le col du vêtement participant à cette impression. Tantôt le corps semble tenter de s'élever davantage, s'échappant du cadre, tantôt paraît chuter, comme aspiré vers le bas. L'un et l'autre mouvements sont perçus comme arrachement plus ou moins aisé ou plongée saccadée, qu'on imagine parfois subaquatique. Les métamorphoses subies par la face sont dues à la combinaison de divers effets, tels qu'étirements, flous et superpositions plus ou moins marqués. Venant éclairer du dessus les arcades sourcilières, le nez et les pommettes, la lumière affecte également la morphologie de la tête. Nous nous rappelons les autoportraits de Francis Bacon et ses chairs malléables. À cela s'ajoutent les changements d'expression, Maïder Fortuné passant, autant qu'il soit possible d'en juger, du sourire à l'expression de la joie, et de la concentration à l'effroi. Cependant, on ne saurait trancher si ces figurations et défigurations permanentes émanent réellement des traits de l'artiste ou si elles sont le résultat des manipulations de l'image. Pris dans cette tension entre le souvenir du jeu enfantin et l'aspect mortuaire de la représentation, sans doute projetons-nous une psychologie là où, en définitive, il n'existe qu'un geste sans affect.

Entre pétrification et dissolution, entre construction et destruction, incarnation et désincarnation, le visage devient, ainsi que le dit l'artiste, « un être-image pur ». Comme dans d'autres œuvres postérieures, c'est « la perte du Sujet qui permet au visage de s'ouvrir ». Celui-ci est tour à tour petite fille et clown (on peut penser aux *Cloud and Clowns* de Roni Horn), masque et spectre, *crâne* même. Pourtant, si l'autoportrait consiste à sonder l'identité du Sujet, c'en est bien un, où semblent se mêler les différents âges de la vie. Nous avons sous les yeux mille apparences, ou plus exactement les mille passages d'un état à un autre, puisque l'image ne connaît pas de pause. La fin de la vidéo fait exception, le regard de l'artiste, qui était jusque-là tourné vers le haut, se dirigeant un instant vers nous, comme si celle-ci était revenue au monde après une épreuve inénarrable. Peut-être restitue-t-elle ce dont Barthes a dit faire l'expérience, qu'il analyse ainsi : « Imaginairement, la Photographie (celle dont j'ai l'*intention*) représente ce



Maïder Fortuné, *À Venir III*, 2008, installation vidéo, DVcam, n&b, muet, 4', photogrammes extraits de la vidéo, courtesy Maïder Fortuné, galerie Martine Aboucaya. collection FRAC Alsace



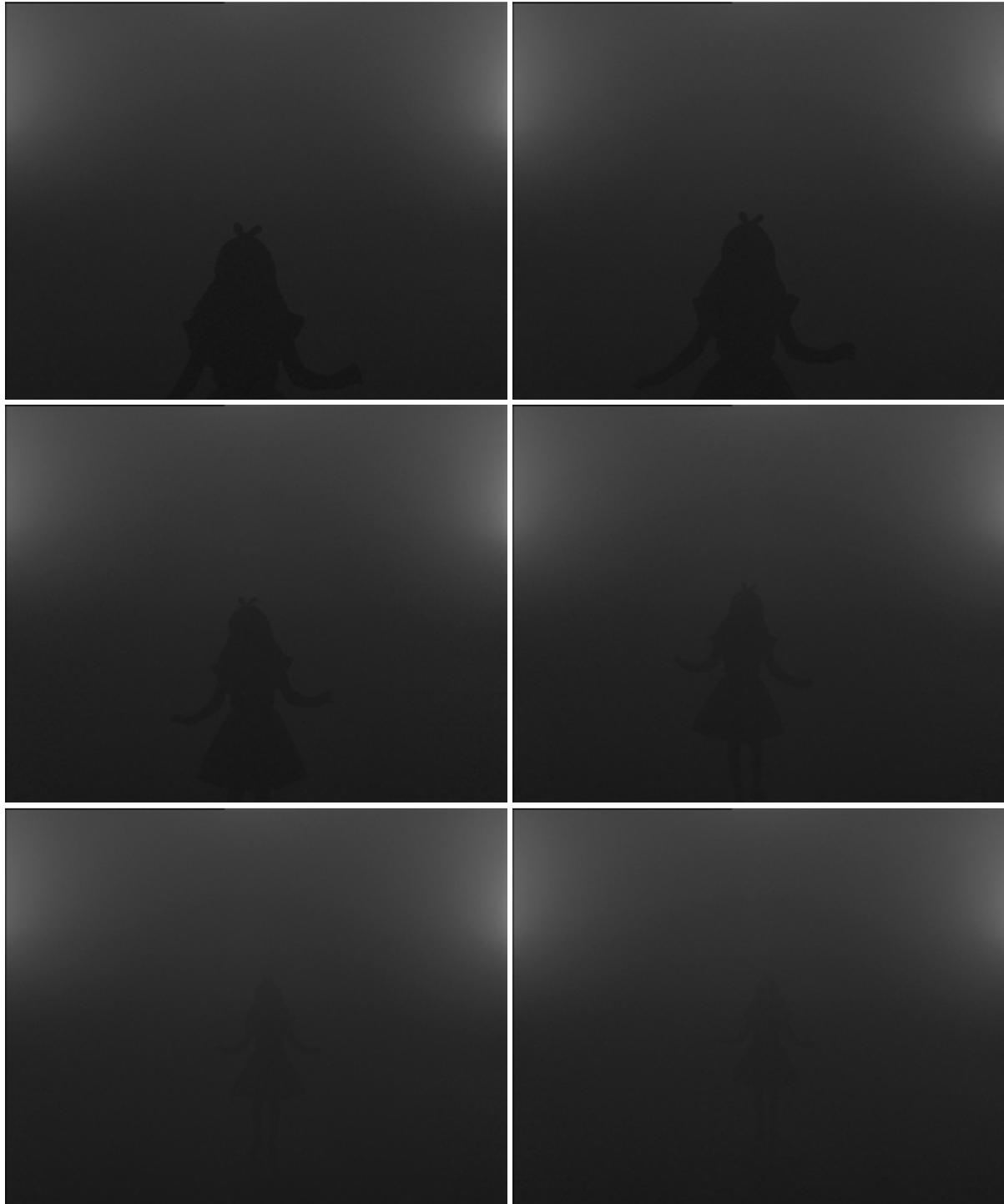
Maïder Fortuné, *Once, Forever*, 2008, vidéo, DVcam, n&b, muet, photogrammes extraits de la vidéo, courtesy Maïder Fortuné, galerie Martine Aboucaya

moment très subtil où, à vrai dire, je ne suis ni un sujet ni un objet, mais plutôt un sujet qui se sent devenir un objet : je vis alors une micro-expérience de la mort (de la parenthèse) : je deviens vraiment spectre⁶. » Fortuné ne saisit ni une présence ni une absence, elle produit l'impossible figuration d'un événement psychique, celui d'une « mort traversée », selon son expression. Sidéré, le spectateur perçoit bel et bien cette traversée – *il voit le crâne* –, dans la physicalité paradoxalement immatérielle de l'image vidéographique⁷.

La question de l'identité et de sa perte, comme celle de la représentation d'un visage sont également au cœur de *À venir* (2008). Emprunté au film d'animation et au jeu vidéo, le procédé utilisé, *motion capture*, consiste à capter des mouvements réels à l'aide de marqueurs lumineux, afin de les transférer sur des avatars de synthèse. *À venir* se compose de quatre films dans lesquels on devine les traits de quatre visages différents, parmi lesquels celui de l'artiste. Tous sont animés de faibles mouvements – battement de paupières, ouverture de la bouche, sourire ou moue –, que traduit le déplacement d'un ensemble de points. La tête se tourne parfois, se lève ou s'incline, semble s'avancer légèrement et nous scruter. La rencontre s'effectue avec des créatures synthétiques, qui entretiennent pourtant avec leur référent une connexion physique effective. Là encore, c'est la machine qui œuvre, mais l'artiste détourne le processus habituel de sa finalité, l'étape intermédiaire d'enregistrement des données n'étant d'ordinaire pas visible. Fortuné interroge ainsi les limites de l'incarnation et de l'identification qui sont au fondement du cinéma. Laissés à l'état indicel, ces simulacres de vie resteront à jamais des figures en puissance, en attente d'un auteur – scénariste, graphiste – capable de leur donner consistance. Dans le noir vidéo, encore, – non-lieu et « mortalité de l'image », selon Bill Viola –, spectres d'elles-mêmes, ces figures se tiennent en suspens, déjà plus des personnes et pas encore des personnages. À nous de les imaginer et de les « imager ».

D'autres revenants, que nous connaissons tous cette fois, peuplent *Once, Forever* et *Curtain!*, deux réalisations de 2008. Dans *Once, Forever*, Maïder Fortuné filme un arrêt sur image de *Portrait de Dorian Gray*, tourné par Albert Lewin en 1945. Le regard du héros est tourné vers l'intérieur, au moment précis où la perspective de l'éternelle jeunesse lui fait esquisser un vague sourire. Toute son histoire semble contenue dans cet unique plan, cristallisation de ses passé, présent et futur. Et le destin du personnage inventé par Oscar Wilde, on le sait, se noue alors que s'entremêlent la réalité et la représentation, la fiction picturale attestant la noirceur psychologique du personnage quand sa beauté semble inaltérable.

Le prélèvement d'un photogramme fige à la fois l'expression du dandy et le déroulement du récit. « Si l'arrêt sur image, ou de l'image (...) pose ou pause d'image exprimant la puissance de la captation par l'immobile, si cette expérience est si forte, c'est évidemment qu'elle joue avec *l'arrêt de mort* – son point de fuite et en un sens le seul réel (...) », analyse Raymond Bellour⁸. Mais ici, cet arrêt de mort devient éternel bégaïement : constamment balayée, l'image vidéo ne connaît pas l'arrêt, ce que signale le défilement de la ligne horizontale de bas en haut de l'écran. Contrairement à ce que produit un ralenti extrême (chez Bill Viola ou Douglas Gordon, par exemple), aucun plan dans ce cas n'anticipe ni ne rappelle quelque geste ou expression. Le scintillement digital vient différemment animer le portrait, nous invitant à prendre conscience de sa qualité de simulacre. Ces particularités permettent à l'artiste de maintenir une tension entre fixité et mouvement, entre instantanéité et durée. Scrutant *Once, Forever*, nous faisons l'expérience hypnotique d'un temps qui passe *et* qui ne passe pas. Parce qu'il appartient désormais à la mémoire collective, Dorian Gray, autant que son interprète dans le film de Lewin (du reste l'un et l'autre confondus dans notre mémoire), échappent à leurs auteur et réalisateur, raison pour laquelle Fortuné peut les réactiver. « Ils n'ont plus besoin de leur créateur pour exister », souligne-t-elle explicitement. C'est également ce qui se produit, sur un



Maïder Fortuné, *Curtain!*, 2007, vidéo, HDcam, couleur, sonore, 18', photogrammes extraits de la vidéo, courtesy Maïder Fortuné, galerie Martine Aboucaya, collection Centre Georges Pompidou

mode plastique tout autre, dans *Curtain!* Ce titre suggère diverses interprétations : l'injonction signifiée par le point d'exclamation marque peut-être le désir d'une fin de la représentation, ou bien de son commencement. Le rideau est celui qui sépare la scène de la salle, le spectacle des spectateurs, mais aussi l'écran de projection et le rideau de fumée de nos fantasmagories. Évoquant tout à la fois les théâtres d'ombres orientaux et le théâtre optique de la fin du XIX^e siècle, cette vidéo renoue avec les prémices du dessin animé et les formes archaïques du cinéma. Pourtant, *Curtain!* semble aussi jouer avec les propriétés du médium vidéo. « Le devant et le derrière du cinéma, analyse Françoise Parfait, sont remplacés par le dessus dessous de l'image [vidéo] et l'état de la surface se pose comme un état transitoire entre le dos et la face d'une image⁹ ». Dans *Curtain!*, la surface de l'écran devient le cadre, les limites d'un espace haptique sans repères, engendré par une diffusion lumineuse très faible formant deux halos. L'artiste invente un milieu plus qu'un lieu : nous sommes plongés dans une sorte de brouillard gris, où se déplacent des silhouettes familières et étranges à la fois. De manière inattendue, faisant jouer des acteurs, Fortuné, littéralement, donne corps à des créatures nées de l'imagination de divers auteurs. Nous reconnaissons tous les personnages qui se succèdent, tantôt seuls, tantôt par deux ou trois. Et si certains sont plus aisément identifiables que d'autres selon la génération à laquelle on appartient, tous évoquent certains souvenirs, d'Alice à Peter Pan, de Popeye et Olive à Mickey et Winnie, du Petit Chaperon rouge à Bugs Bunny, etc. Ce ne sont plus les héros de fables, ni les images plates et colorées de leur transposition en bandes dessinées et en dessins animés. Les avatars de chair et d'os défilent, leur démarche hésitante, chaloupée, grotesque parfois, les conduisant rapidement à n'être plus même des ombres. Selon une curieuse procession les montrant de dos, ils entrent dans le champ, progressent de quelques pas jusqu'au moment où, se fondant dans une valeur égale de gris, ils s'effacent.

À la frontière entre le rêve et la réalité, ces êtres s'apparentent à des fantômes qui s'éloignent irrémédiablement de nous tout en n'en finissant plus de réapparaître. Comme pris dans la ritournelle d'un espace mental, ils se dirigent vers une invisible scène ou bien refluent vers les coulisses de la mémoire. Plus encore que le Dorian Gray de *Once, Forever*, ce sont des « êtres-coquilles », qui semblent interdire tout retour à la vivante réalité des expériences que procurent la lecture ou le visionnage d'un dessin animé. L'enfance à laquelle ils nous ramènent n'est guère riante, sans visage, sans couleur, sans décor quotidien où se rassurer ni forêt où se perdre. À l'opposé de l'expression nostalgique d'un paradis perdu, ces incarnations constituent pour l'artiste « le moyen d'esquisser une visualisation de la mémoire comme purgatoire ».

Les interrogations de Fortuné portent également sur la formation et la substance des personnages de fiction. Après avoir réduit ces derniers à des données de synthèse et à des silhouettes, elle les ramène à des « caractères », jouant sur le double sens anglais du terme. La source de *Characters* (2008) est cette fois textuelle, puisque ce sont les tirades issues de la mythologie antique, des tragédies classiques ou modernes qui fournissent matière à l'installation. Prises dans un conflit intérieur, les figures archétypales inventées par Sophocle, Shakespeare et Goethe sont les jouets du destin, dont l'épopée déroule les circonstances, où les gloires s'accompagnent de défaites, les amours de trahisons, d'exils et de morts. Grâce à l'outil informatique, Maïder Fortuné s'est attelée à un décompte mathématique des caractères typographiques composant les tirades, dialogues et didascalies¹⁰. Les méandres de l'âme humaine se voient ainsi rapportés à des unités sans signification. La qualité littéraire, la teneur du récit, l'épaisseur des personnages, leur parole, tout cela se trouve annulé pour devenir une « bouillie » informe. Les signes constitutifs du texte prennent corps, matérialisés en de petites lettres noires ; celles-ci forment une masse plus ou moins importante selon leur quantité, rendant manifeste l'importance qu'accorde l'auteur à tel ou tel protagoniste au sein de la tragédie. Semblant des urnes funéraires, des parallélépipèdes de verre protègent ces



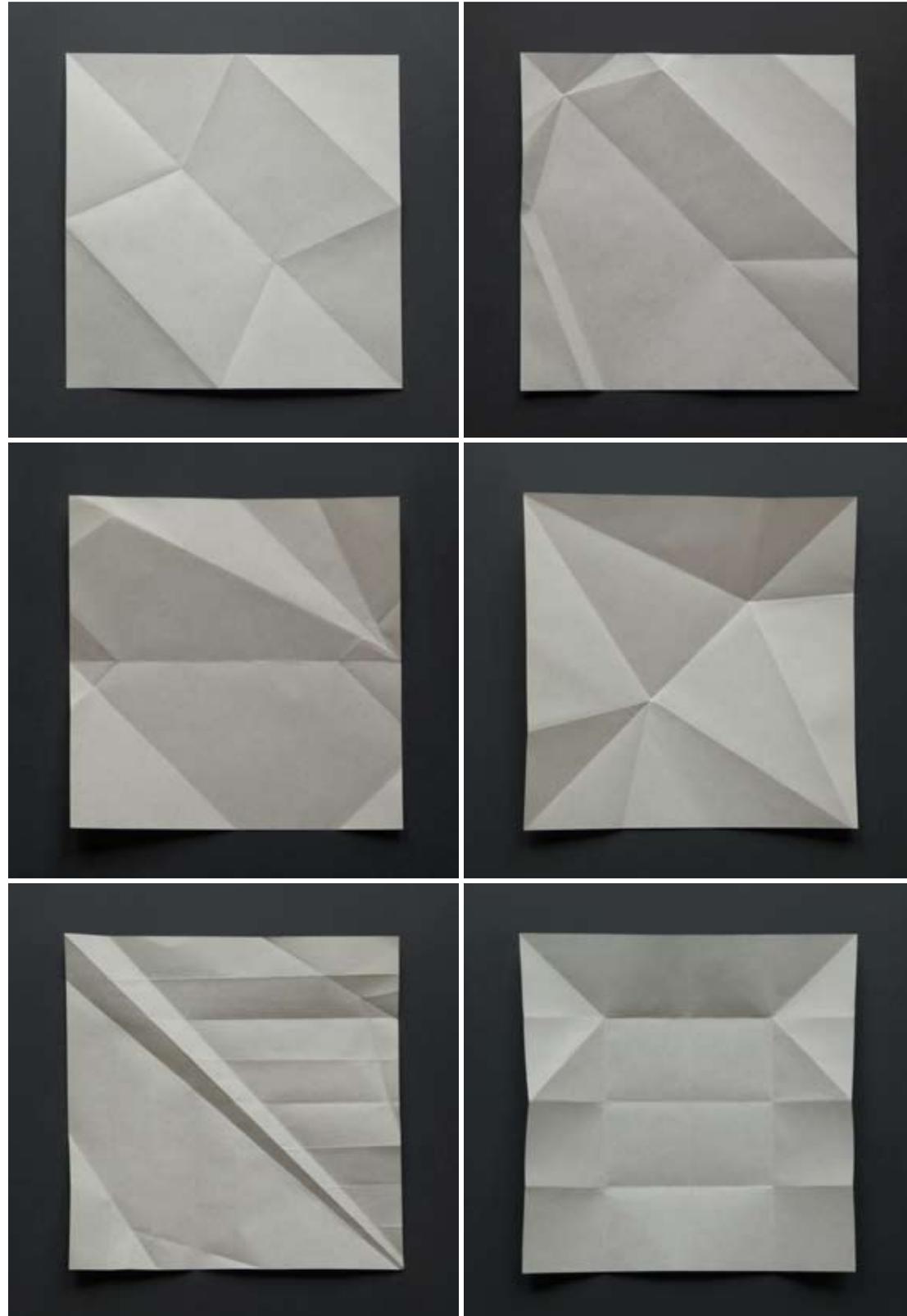
Maïder Fortuné, *Characters*, 2008, technique mixte, 32 x 20 x 17 cm, courtesy Maïder Fortuné, galerie Martine Aboucaya

« cendres » de caractères. L'ensemble possède une solennité évidente, à la mesure du poids culturel, de la charge émotionnelle et de la densité humaine du contenu initial. Toute voix originelle et incarnation semblant perdues, restent des noms inscrits sur des socles. Malgré tout, dans ces « corps de texte » en miettes subsiste la possibilité d'une survivance.

On peut « entendre », dans les signes graphiques entassés de *Characters*, un brouhaha où se mêleraient les souvenirs liés à la lecture et aux représentations théâtrales ou cinématographiques. Chez Fortuné, le silence et le bruit *se voient*. *Death Scene* (2008) se présente comme un tracé effectué à même le mur, qui délimite un espace de projection vierge de toute image. Le titre est emprunté à J.S. Zamecnik, l'auteur d'une partition musicale, elle-même extraite d'un ouvrage destiné aux pianistes de cinéma muet. Ces derniers pouvaient y trouver des compositions musicales simples, susceptibles de correspondre aux scènes types – rencontre amoureuse, danse orientale, musique de cow-boy, etc. Devenu auditeur, le spectateur écoute au casque la musique qui correspond à une scène de mort. Rendue artificielle, désincarnée par la pauvreté du son « midi », elle parvient cependant à éveiller en nous le souvenir de bribes de scènes de cinéma.

Tantôt privés de texte et de son, tantôt privés d'images, nous faisons l'épreuve de l'incomplétude ou, à l'inverse, nous mesurons l'autonomie potentielle de ces constituants, avec leur charge formelle et fictionnelle propre. *Aurore(s)* (2011) est une vidéo dans laquelle le manque est le ferment paradoxal d'une surprenante animation. Même muette, l'image semble bruyante, voire cacophonique¹¹. Comme dans *Once, Forever*, la matière première de l'œuvre est un film, *Sunrise*, cette fois tourné en 1927 par Murnau. Il n'est pas surprenant que l'artiste puise chez les classiques du cinéma muet, où le récit s'incarne dans la plasticité de l'image et où l'éventail des sentiments se déploie dans l'expressivité du jeu d'acteur. Proche dans l'esprit de celui adopté pour *Characters*, le processus mis en œuvre pour *Aurore(s)* est d'abstraction, consistant à supprimer les images originelles afin de ne conserver que la « substance » même du film. Aidée par la machine, Maïder Fortuné traduit en effet chacun des photogrammes en sa valeur lumineuse moyenne. Du film, ne subsiste qu'un flux ininterrompu de gris, dont les variations correspondent au déroulement du scénario. Car la vibration lumineuse et ses incessantes sautes d'intensité, ce bruit visuel que le spectateur ressent physiquement, portent encore la trace de la forme cinématographique première et de sa dramaturgie. Chez Murnau, l'espace n'est pas tant géométriquement construit qu'il procède de passages unissant le solide au fluide, le lumineux à l'obscur, l'aurore au crépuscule. L'enchaînement frénétique de monochromes obtenu par l'artiste, où « la lumière cherche son point d'appui », crée un milieu perpétuellement instable¹². Projeté sur le mur à travers l'écran translucide d'une feuille de papier calque, le film produit un scintillement venant physiquement immerger le regardeur « dans une aurore éternelle ». Pour atteindre ce point limite d'effacement et de présence simultanés, il a fallu que Fortuné fasse violence au film de Murnau, comme à ses personnages et acteurs.

Emprunter au cinéma, c'est marquer le lien qui lie historiquement la vidéo à ce médium, comme l'ont souvent fait Douglas Gordon, Pierre Huyghe, Pierre Bismuth, Candice Breitz et Christian Marclay, entre autres artistes. Via le *remake* et le *reenactment*, les années 1990 ont vu la citation ou l'appropriation se déplacer du champ pictural vers le champ cinématographique et la télévision. Si Maïder Fortuné s'inscrit dans cette lignée d'artistes, elle privilégie les modes archaïques du cinéma et ne s'intéresse pas directement au scénario et à l'interprétation. Plus proche en cela de Gordon, elle s'empare du film comme d'une substance, mais afin de court-circuiter tout effet de langage, notamment en « coupant la langue » aux personnages. De surcroît, le rapport que son travail entretient avec la question du temps est tout à fait singulier. Il lui faut défaire pour faire, non étirer comme Gordon l'a réalisé avec le désormais célèbre



Maïder Fortuné, *Figures défaites (Origamis)*, 2011, série de 14 tirages couleurs, impression jet d'encre sur papier baryté, 25 x 25 cm chaque, courtesy Maïder Fortuné, galerie Martine Aboucaya

24 Hours Psycho. Il lui faut non répéter mais enrayer, non amplifier mais réduire. Il lui faut abstraire, perdre le sujet et les Sujets, préférer le spectre à la personnification. Il lui faut peut-être également se perdre elle-même, c'est-à-dire tâcher de désobjectiver et de mettre à distance ses propres affects.

L'ensemble photographique des *Figures défaites (Origamis)* (2011) me semble cristalliser différentes pertes. Des feuilles de papier de format carré, blanches, sont photographiées sur un fond noir, plan. Ces quadrilatères font image et comprennent d'autres motifs potentiels, d'une géométrie plus complexe. Chacun d'eux conserve en effet les marques de pliages, qu'on suppose avoir composé quelque figure disparue. Comme dans d'autres réalisations, Fortuné opère à rebours, abolissant la représentation pour en exhiber les seules matière et procédure. Le diagramme est révélé grâce à l'éclairage, qui accuse paradoxalement le volume absent du support déplié. Et pourtant, la photographie se montre aussi comme absolument plate. « Le dépli n'est certes pas le contraire du pli, ni son effacement, écrit Deleuze, mais la continuation ou l'extension de son acte, la condition de sa manifestation¹³. » Quelqu'un a réalisé ces pliages, et quelqu'un les a remis à plat, mais ces mains resteront anonymes. Conjuguée à celle des éléments reconnaissables, cette absence travaillerait peut-être l'ordre fondateur de la photographie tel que le conçoit Barthes, à savoir « la Référence »¹⁴. Désormais fixés, les plis endossent doublement le « ça-a-été » : bien que désormais dérobé au regard, le référent premier – l'Origami originel – a existé, ce dont témoigne son dépliement, qui lui aussi « a-été ». L'état présent contient la forme passée, incorporant la temporalité paradoxale d'un faire annulé. Et la marque de chaque pli, trace et empreinte d'un geste effectué, vient redoubler le régime indiciaire de la photographie. On pense également au « pliage comme méthode » développé par Simon Hantaï, s'interdisant de considérer la toile comme une surface de projection pour un « Moi ». Le peintre pliait afin, disait-il, de se perdre, de « se crever les yeux », mais aussi de « se couper la langue »¹⁵, justement. Comme dans la peinture de Hantaï, chez Fortuné, dans ce dépli et dans cette ouverture coexistent l'articulé et le désarticulé, la mémoire du corps et l'absentement de l'artiste. Le pliage y apparaît comme « absolue mémoire », mais une « mémoire du dehors », dirait Deleuze.

Il est encore question d'absence dans *Souffle* (2011), une vidéo dont le processus a consisté pour Fortuné à souffler par intermittence sur un miroir sans tain et à enregistrer cette trace. On peut y voir une sorte d'autoportrait en creux, où ni l'artiste ni le spectateur ne perçoivent de reflet. L'aura qui apparaît pour vite se résorber se réalise dans une proximité physique du souffleur avec le support. Se confondant avec la surface de projection, ce dernier a la fonction d'une interface qui simultanément sépare et relie. Placés dans la position de celui qui est regardé, nous percevons le signe d'une existence dont nous ne saurons rien. Qu'elle cause une certaine frustration, qu'elle nous captive grâce à la tension créée entre présence et absence, voire nous hypnotise grâce à la « ritournelle » des images, Fortuné nous invite à d'impossibles rencontres.

Si *Carrousel* (2010) se différencie du corpus des œuvres précédentes par le recours à la couleur et par son caractère proprement cinématographique, il n'échappe pas à la règle. Le sujet semble en être une demeure familiale peuplée d'objets, une maison incarnant pour Maïder Fortuné « tous les lieux dont on a été exilé, et dont ne restent que des lambeaux ». Le pli y fait diversement motif : origamis posés sur une table, facettes de récipients en verre, plans d'un visage crayonné, drapés de rideaux et plissés de vêtements. Absorbés par de silencieuses activités, quatre personnages apparaissent comme de simples occupants. Aussi difficile qu'il soit de l'apprécier, une femme fait ou défait un paquet et les deux enfants sont, l'un occupé à la lecture, l'autre à dessiner. Des chaises sont vides. Tout n'est que silence.



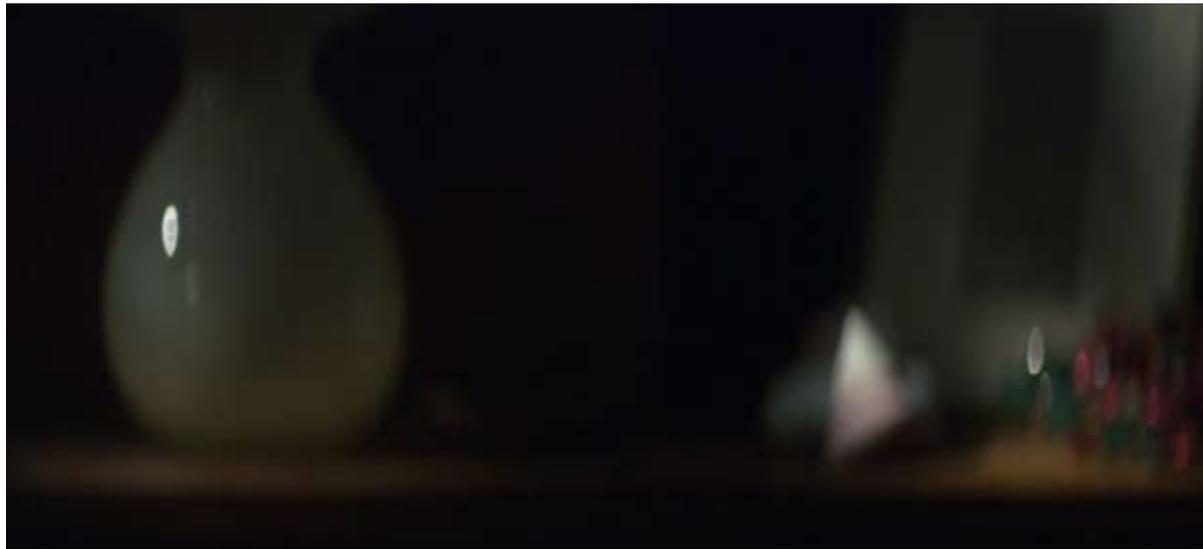
Maïder Fortuné, *Carrousel*, 2010, vidéo HD Mscope, couleur, sonore, 13', photogrammes extraits de la vidéo, courtesy Maïder Fortuné, galerie Martine Aboucaya

L'attention soutenue portée aux éléments du décor, presque descriptive, se voit démentie par le travail de l'image elle-même. Passant d'une quasi-obscurité à une lumière éblouissante, les objets qui composent les diverses natures mortes deviennent pures brillances ou scintillements. Ils sont affectés par l'effet conjugué du très gros plan et des nombreux changements de mise au point. Notre perception est également perturbée par l'échelle de la projection, un bandeau de 3 x 8 mètres environ qui s'amorce à l'arête d'un mur. Nouvelle référence aux origines du cinéma, aux panoramas cette fois, le format scope nous plonge dans les textures, les taches lumineuses et les couleurs. Dans leur succession, chacun des fragments d'espace vient mourir au bord du cadre, effacé par le suivant, toute chose échappant alors qu'on tente de la suivre des yeux. Pris dans la boucle de cette lanterne magique numérique sans que jamais notre regard puisse se poser en un point quelconque, nous éprouvons la perte sans fin des images. Et le miroir grossissant qui fait écho à la projection, et en reçoit fugacement des fragments, y contribue différemment. Fortuné évoque justement l'écriture de Robbe-Grillet, où « les descriptions viennent gommer la description ». Ici, omniprésente et cependant mutique, l'image, dit l'artiste, « vient inquiéter l'image ».

En outre, les images défilent lentement et continûment, comme si c'étaient les choses qui glissaient devant l'objectif. La spatialité du lieu est impossible à appréhender, celui-ci ayant été littéralement « désossé » pour être ouvert, comme déplié. Et les objets réapparaissent à plusieurs reprises, changeant d'orientation et de position les uns par rapport aux autres. Partant, la linéarité supposée du travelling, son avancée unidirectionnelle s'avère illusion. Autrement dit, l'espace, la temporalité et le mouvement sont déconstruits et reconstruits sans coupes ni raccords visibles. Ce que nous voyons n'obéit ni à un regard optique ni à un déplacement du corps dans l'espace ni à une durée mesurable. Comme à la lecture des romans de Robbe-Grillet, nous assistons, désorientés, à ces retours du semblable, où le récit se déroule sans que nous avancions vers la moindre résolution. *In fine*, ne sommes-nous pas immobiles, comme si, déplacée par quelque machiniste, c'est la toile de fond qui tournait autour de nous – et en nous ?

Si *Carrousel* apparaît au premier abord comme le film le plus évidemment subjectif mis en scène par l'artiste, il met également en doute cette dimension. Comme chez le romancier encore, le « Je » se dérobe, dans la mesure où la description/narration est gommée par sa reconstruction permanente et par la multiplication des points de vue. Ce voyage en chambre apparaît aussi comme la métaphore du lieu mental où se forment les images. Suscitées par la lecture ou par le film, celles-ci traduisent une « histoire intérieure » qui dépasse l'expérience intime. Pouvant s'appliquer à la littérature, les lignes qui suivent me semblent précisément correspondre à ce qui se noue dans *Carrousel*, mais aussi dans bien d'autres productions de l'artiste. « J'ai tenté d'expliquer, écrit Jean-Louis Shefer, comment le cinéma était en nous, à la manière d'une chambre ultime où tourneraient à la fois l'espoir et le fantôme d'une *histoire intérieure* : parce que cette histoire ne se déroule pas et ne peut, pourtant, si peu qu'elle ait lieu, que rester invisible, sans figure, sans personnage mais surtout sans durée. Nous acclimatons tous ces films, par leurs rémanences d'images, à cette absence de durée et à cette absence de scène où serait possible l'histoire intérieure¹⁶. »

En permettant à cette histoire intérieure de se loger au sein des images qu'elle (re)crée, l'artiste interroge les plis et dépis de la mémoire. Celle-ci, explique Giorgio Agamben, « n'est en effet pas possible sans une image (*phantasma*), laquelle est une affection, un *pathos* de la sensation ou de la pensée. En ce sens, l'image mnémonique est toujours chargée d'une énergie capable de mouvoir et de troubler le corps (...) »¹⁷. Quand bien même elle prend appui sur l'histoire



Maïder Fortuné, *Carrousel*, 2010, vidéo HD Mscope, couleur, sonore, 13', photogrammes extraits de la vidéo, courtesy Maïder Fortuné, galerie Martine Aboucaya

cinématographique et littéraire, et suscite la culture du spectateur, Fortuné provoque avant tout une expérience sensible. Ou, peut-être, l'artiste ne voudrait-elle conserver de la réminiscence que son incertitude et sa fragilité, par lesquelles elle nous affecte à la manière des spectres. Ces « corps d'éternels revenants, toujours déjà morts au moment de leur projection », ce sont aussi ceux dont nous ne pouvons ou ne voulons pas nous défaire. C'est pour ces raisons mêmes que bien des vidéos de Maïder Fortuné continuent de nous habiter, longtemps après que nous les ayons visionnées. Le monde qu'elle peuple de corps-images instables gagne en épaisseur ce qu'il perd en certitudes.

Sans doute peut-on déceler dans cette pratique un lien avec la notion warburgienne de survivance, d'une part parce qu'elle est chargée de temps historique – celui des débuts du cinéma, des origines de la littérature et du théâtre –, d'autre part, du fait de sa dimension intimement mémorielle. Dans « Nymphae », un texte consacré à Warburg, Agamben analyse : « Les images dont notre mémoire est faite tendent sans cesse, au cours de leur transmission historique (collective et individuelle), à se figer en spectres, et il s'agit justement de les rendre à la vie. Les images sont vivantes, mais comme elles sont faites de temps et de mémoire, leur vie est toujours *Nachleben*, survivance, toujours menacée et en train d'assumer une forme spectrale¹⁸. » Les textes et images manipulés par Fortuné s'offrent bien comme une forme de survivance. La force plastique de ses films, photographies et objets tient à ce qui, dans un mouvement réciproque, se fait en se déconstruisant, apparaît en s'effaçant, instaurant une tension dialectique entre activation « vitale » et menace spectrale.

Fantomale et labile, la vidéo s'avère aussi la plus efficace à donner consistance aux illusions de toutes sortes. Aux images que nous consommons massivement, de manière plus ou moins volontaire, l'artiste oppose la puissance propre de ses simulacres. Car, passée au crible numérique, toute figure se montre comme un *eidôlon*, un double porteur d'illusions en lequel nous continuons de croire. Si, suivant Raymond Bellour, le médium vidéo « est une des manifestations les plus vives de ce qu'est la pensée, avec ses sautes et ses désordres »¹⁹, les films de Fortuné témoignent d'une pensée vive, où la violence s'incarne dans une beauté illusoire. Vouloir effacer la représentation, la libérer des incarnations et des astreintes du récit, c'est tâcher de décoller la substance de l'artifice et l'identité de l'apparence. Dans cette mesure, oui, chez Maïder Fortuné, l'image vient tuer une image qui n'en finit pourtant pas de survivre.

1 Toutes les citations de l'artiste sont extraites d'entretiens avec l'auteur en juillet 2011.

2 Jean-Louis Shefer, *L'Homme ordinaire du cinéma*, Paris, Petite bibliothèque des Cahiers du Cinéma, 1997 [1980], p. 10.

3 Ces deux notions sont empruntées à Paul Valéry, qui défend la nécessité pour l'esthétique d'enchevêtrer l'étude de la production des œuvres et celle des sensations. Voir « Discours sur l'esthétique », *Paul Valéry. Œuvres*, Paris, Gallimard, coll. « La pléiade », 1957 [1937], p. 1311.

4 Raymond Bellour, *L'Entre-images. Photo. Cinéma. Vidéo*, Paris, La Différence, 2002, p. 14.

5 Outre une formation au Fresnoy, l'artiste a suivi les cours de l'école Lecoq, une école de théâtre de mouvement, située à Paris.

6 Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Les Cahiers du Cinéma/Éditions de l'Étoile/Gallimard/Seuil, 1980, p. 30. Les majuscules et italiques sont de l'auteur.

7 À propos de la théorie des spectres développée par Balzac, Nadar écrit : « Selon Balzac, chaque corps dans la nature se trouve composé de séries de spectres, en couches superposées, à l'infini, foliacées en pellicules infinitésimales dans tous les sens où l'optique perçoit ce corps. (...) Chaque opération daguerrienne (...) détachait et retenait en se l'appliquant une des couches du corps objecté. De là, pour ledit corps, et à chaque opération renouvelée, perte évidente d'un spectre, c'est-à-dire d'une part de son essence constitutive ». Nadar, cité par Rosalind Krauss, *Le photographique. Pour une théorie des écarts*, Paris, Macula, 1990, p. 21. Le processus suivi par Maïder Fortuné décompose son visage en pellicules spectrales, selon un principe qui ne relève pas, contrairement à la photographie, de l'indice, mais de la manipulation digitale.

8 Raymond Bellour, *op. cit.*, p. 13.

9 Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2001, p. 109.

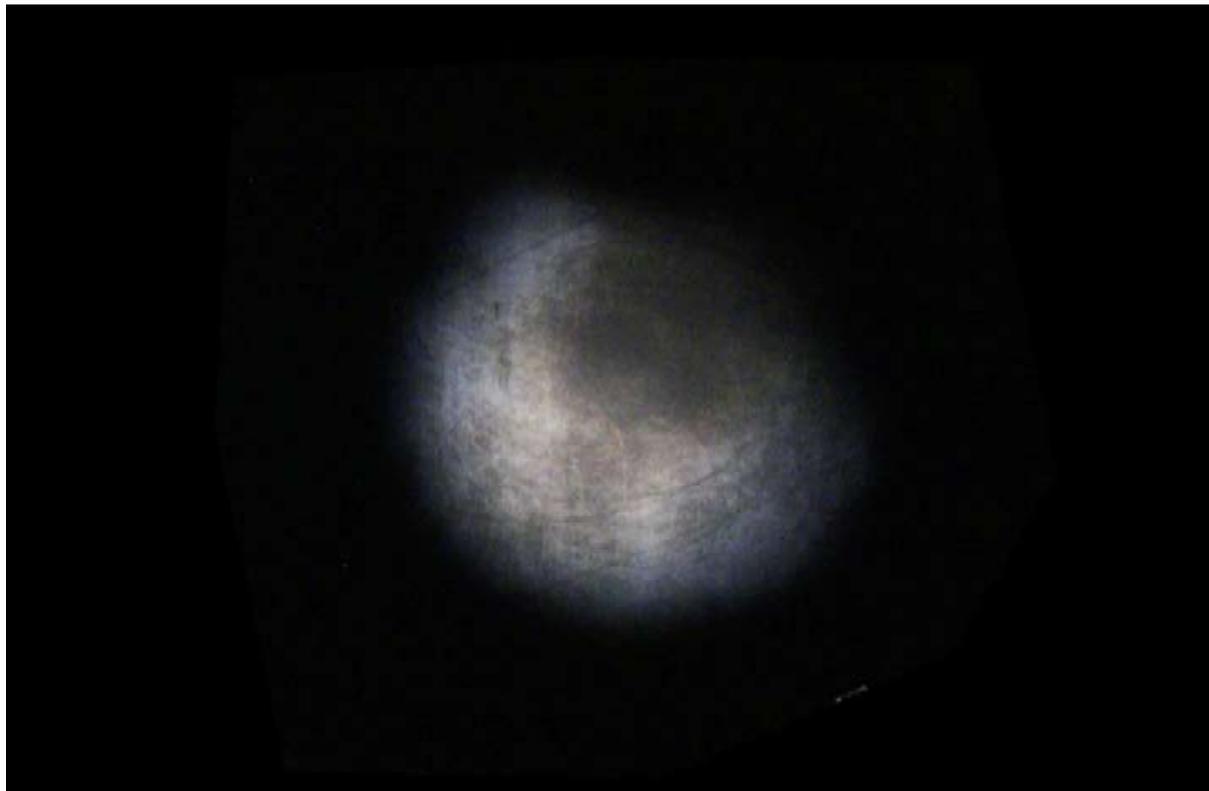
10 Parmi les personnages sollicités, on trouve Hamlet (47054 signes), Ophélie (4648), le Roi Lear (23264), Don Juan (26124), Médée (22390), Oreste (19497), Electre (9008), Orphée et Eurydice (6804-3143), Tristan et Isolde (13843-15674).

11 Certaines vidéos, telles *Totem* et *Carrousel*, comportent une bande-son, assez discrète, possédant une spatialité qui fait écho à celle de l'image.

12 On peut penser aux écrans de cinéma photographiés par Hiroshi Sugimoto, dans lesquels l'enregistrement de la totalité du film aboutit à une absence d'image.

13 Gilles Deleuze, *Le pli. Leibnitz et le baroque*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1988, p. 50.

14 Roland Barthes, *op. cit.*, p. 120.



15 Simon Hantai, cité par Anne Baldassari, *Simon Hantai*, Musée national d'art moderne, Paris, Centre Georges Pompidou, 1992, p. 39 et p. 46.

16 Jean-Louis Shefer, *op. cit.*, p. 12.

17 Giorgio Agamben, *Image et mémoire. Écrits sur l'image, la danse et le cinéma*, Paris, Desclée de Brouwer, 2004, p. 41.

18 *Idem*, p. 47. Agamben rappelle que les recherches de Warburg sont contemporaines de la naissance du cinéma. « Il s'agit, écrit-il, dans les deux cas, de recueillir un potentiel cinétique qui se trouve déjà présent dans l'image – photogramme isolé ou *Pathosformel* mnésique –, et qui n'est pas sans relation avec ce que Warburg entendait par le mot *Nachleben*, vie posthume (ou survivance) », p. 48.

19 Raymond Bellour, *op. cit.*, p. 271.

Maïder Fortuné, *Souffle*, 2011, vidéo HD, couleur, muet, 5', photogrammes extraits de la vidéo, courtesy Maïder Fortuné, galerie Martine Aboucaya