



**Marges**

Revue d'art contemporain

**19 | 2014**

**Les temps de l'art**

---

## Le parcours à l'œuvre. Temps, espace et déplacement dans l'œuvre de Matthew Barney

*The path at work. Time, space and movement in the work of Matthew Barney*

*Guillaume Baychelier*

**Guillaume Baychelier**

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/marges/943>

DOI : 10.4000/marges.943

ISSN : 2416-8742

### Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

### Édition imprimée

Date de publication : 1 octobre 2014

Pagination : 38-49

ISBN : 978-2-84292-415-7

ISSN : 1767-7114

### Référence électronique

Guillaume Baychelier, « Le parcours à l'œuvre. Temps, espace et déplacement dans l'œuvre de Matthew Barney », *Marges* [En ligne], 19 | 2014, mis en ligne le 01 octobre 2016, consulté le 07 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/marges/943> ; DOI : 10.4000/marges.943

---

# Le parcours à l'œuvre. Temps, espace et déplacement dans l'œuvre de Matthew Barney

La pratique vidéo de Matthew Barney est ouverte à des temporalités multiples, multiscalaires. Au-delà de l'observation des différents régimes de temporalité propres au médium, ses œuvres s'offrent à une lecture complexe de leurs « valences temporelles ». Celle-ci est d'autant plus ardue que temps et espace y sont clairement impossibles à désintriquer. Ils constituent de concert la matière même des œuvres, coopérant dans un dialogue toujours renouvelé, de la génération à la réception de l'œuvre – de l'artiste au spectateur. Pour comprendre les œuvres de Barney, il s'agit au préalable de se pencher plus avant sur ce qui constitue leur matérialité et leur texture afin d'en saisir la teneur pluridisciplinaire. Le terrain de lecture et d'analyse qu'offre l'œuvre de Barney à tout spectateur est particulièrement mouvant et sibyllin – à l'image des thématiques complexes, des renvois permanents de symboles, de la très forte intertextualité et autoréférentialité qui tissent ses œuvres. La difficulté que peut éprouver un spectateur à se saisir du propos de l'artiste fait écho à l'impossible classification de son œuvre, irréductible, résistante à toute entreprise taxinomique. Il ne s'agit pas plus de vidéo que de sculpture, de photographie que de performance. Son œuvre est tout cela à la fois, inscrite simultanément dans ces pratiques artistiques, arts du temps comme de l'espace singulièrement agrégés.

## Le temps d'un processus

Le Cremaster cycle questionne l'idée de changement d'état par stades, sur le modèle de processus morphogénétiques biologiques, à travers une variété étonnante de disciplines, toujours interconnectées. Barney s'y livre à l'exercice de performances multiples, à la fois

performances d'acteur de cinéma et performances plasticiennes. Les différentes trames narratives entrelacées au sein de chaque vidéo font également écho aux récits des autres parties du cycle/**1**, renvoyant à l'architecture globale du projet. Le fil des narrations est à la fois entrelacé, multiple et rhizomatique. Le contenu du cycle est cryptique, sa lecture conjecturale. Ici, tout est jeu de confluences : récits entrelacés, pratiques artistiques confondues, mélanges des genres – dans tous les sens du terme. La lecture du cycle est inévitablement multiscalaire et nécessite un va-et-vient permanent entre les différentes strates de l'œuvre. En soi, le jeu auquel se livre Barney est singulièrement hybride. Ses vidéos sont le lieu d'une pratique d'exercices variés de performances chorégraphiques, de jeux athlétiques et de sculptures corporelles. À la fois captées et dirigées, à mi-chemin entre la saisie documentaire de performance et la réalisation cinématographique, ces actions/**2** adviennent dans un flux d'images dont la nature n'aide guère à la compréhension de ce qui y est montré, en raison de tant d'ellipses, de temporalités confondues. Les séquences y sont alternées, déconstruites par un montage ouvert à la scansion. Le temps de l'énonciation est fragmenté, sa réception forcément parcellaire.

Ces régimes de temporalité et de construction narrative se déploient au rythme impulsé par ce qui agite en profondeur l'œuvre de Barney : sa lame de fond gestuelle, spatiale et avant tout autre chose, corporelle. De fait, le fil rouge du cycle est la mise en scène de la résolution symbolique des conflits latents au sein du corps et de l'actualisation des caractères sexuels. Le corps y est le lieu de tous les changements, de toutes les mutations – métaboliques, plastiques, poïétiques. Le corps de l'artiste, devenu archétypal, y est la matière première de l'expérience, soluble dans toutes les disciplines artistiques, capable de se plier à leurs diverses législations spatiales et temporelles. Vecteur commun aux pratiques qu'explore Barney, le corps est à la fois acteur capable d'incarner les rôles imposés par la narration, agissant et *performer*, objet devenu matière malléable ou support prothétique. Les performances de Barney sont avant tout le prétexte d'exercices d'auto-contrainte sévères. En témoigne la série des *Drawing Restraint*, initiée en 1987. Il y interroge dès sa première occurrence la notion de résistance physique et d'hypertrophie musculaire – modèle paradoxal de développement dans l'épuisement –, c'est-à-dire la façon dont un muscle se développe en réponse à une résistance croissante/**3**. Cette notion constitue le fil directeur de toute la série, et, en filigrane, de toute l'œuvre de Barney. Tout comme le *Cremaster cycle*, les *DR*/**4** se manifestent à travers des œuvres ressortissant – alternativement ou synchroniquement – à la performance, à la sculpture,

**/1** À travers des références assumées aux cinémas de genre – *musical*, film noir, opéra – chaque vidéo tisse sa propre symbolique, tout en se réclamant d'un ensemble aux codes iconographiques et plastiques cohérents et ambitieux. L'intégralité du cycle réalisé entre 1994 et 2002 – hormis *The Order* (2003) – comprend cinq films dont la durée fluctue entre 40 et 182 minutes.

**/2** En un sens que l'on pourrait dire proche des *Aktionen* des Viennois Otto Muehl ou Hermann Nitsch.

**/3** Nancy Spector, « In potentia », dans *All in the Present Must Be Transformed : Matthew Barney, Joseph Beuys*, New York, Guggenheim Museum Publications, 2006, p. 17.

**/4** Par commodité nous noterons *Drawing Restraint* sous l'acronyme *DR*.

**/5** Versions athlétiques du parodique et volontairement grotesque *My Video-Masochism* (1989) de Jozef Robakowski.

**/6** À l'image de *FIELD DRESSING (orifill)* (1989), ou de *OTTOshaft*, (1992).

**/7** « Le Chemin ». Voir *Matthew Barney, Prayer Sheet with the Wound and the Nail*, Bâle, catalogue d'exposition (Bâle, Schaulager), éditions Schwabe, 2010, p. 58.

**/8** Tous les termes employés ici sont explicités dans le descriptif des *Drawing Restraint-18* dans *Matthew Barney, op. cit.*, p. 58.

**/9** Patricia Falguières, *op. cit.*, p. 84.

**/10** Aristote, *Le Mouvement des animaux*, trad. P. Morel, 701a, 34-35, Paris, Flammarion, 2013, p. 64.

**/11** En tant qu'il faut considérer la cinéplastique comme « la tentative de ne pas réduire le mouvement à la translation, à la pure et simple mobilité physique, mais bien au contraire comme la prise en charge du mouvement, des déplacements, dans toute leur ampleur, dans toutes leurs manières, y compris dans leurs dimensions psychiques et fantasmatique ». Thierry Davila,

au dessin ou à la vidéo. Ces œuvres relèvent le plus souvent de la pratique de rituels – auto-administrés/**5**, oserait-on dire – impliquant l'idée de souffrance physique comme spectacle esthétique, à travers diverses performances dans lesquelles Barney ne rivalise qu'avec son propre corps et sa psyché/**6**.

Pour chaque performance, Barney distingue trois étapes à l'intérieur du processus – nommé *The Path*/**7** – auquel il donne corps selon un modèle biologique fantasmatique. Ces trois moments (*Situation, Condition, Production*) forment métaphoriquement une boucle infinie entre désir et discipline/**8**, seule capable de mettre en branle la machinerie corporelle de l'artiste, véritable « moteur-désir » duchampien. Ainsi, par analogie, ces trois phases devenues obstacles nécessaires à l'exécution des performances constituent métaphoriquement un processus d'assimilation organique – comme les différents stades d'un processus créatif. Le « *Chemin* » est un singulier cheminement, se faisant péniblement, où l'énergie dépensée par l'exercice disciplinaire de la contrainte trouve à s'exprimer en devenant forme. Cette « machine animale » révèle à chaque mouvement, dans son déploiement dans l'espace et le temps, son efficacité pathétique, en une posture foncièrement aristotélicienne – postulant que la machine animale est mue par le désir (*orexis* au sens d'appétit) et l'imagination (*phantasia*/**9**). « [...] [D]'une part, le désir est la cause ultime du mouvement et, d'autre part, [...] il se produit par l'intermédiaire de la sensation ou de l'imagination, et de la pensée/**10** ». Barney fait ainsi l'expérience d'une cinéplastique/**11** singulièrement démonstrative.

*In fine*, il s'agit pour Barney de montrer « le modelage du corps par la volonté [...], grâce au dépassement de la souffrance/**12**. ». À ce jeu, le corps incarné – habité – par l'artiste se révèle à la fois docile/**13** et résistant, discipliné et impliqué dans le rituel des performances, prêt à en éprouver les modalités jusqu'à l'absurde. Le corps de l'artiste est ici objet de production de flux d'énergies dont le jaillissement est rendu possible par le dispositif disciplinaire au sein duquel il est dans l'obligation de s'activer. Il est à la fois le fruit et le jouet d'un ensemble de « contraintes positives/**14** » s'exerçant sur lui, se faisant paradoxalement organe de son développement, de sa pleine expression. Le corps discipliné est une « arène de possibilité/**15** », lieu de toutes les potentialités. Dans l'optique plurielle de Barney, le corps – l'artiste – ne peut se limiter à un statut unique, à la fois objet et sujet, capable de subir tout autant que d'agir : outil et artisan d'un ouvrage s'inscrivant dans la temporalité de l'exercice accompli. Ce corps s'exaspère dans l'affrontement entre le désir et la contrainte. De cet épuisement naît la forme, à la fois accidentelle et volontaire, conditionnée par la durée de l'exercice.

Barney envisage parallèlement la sculpture comme une manifestation de la notion de potentialité/<sup>16</sup>. Les matières premières sont employées au même titre que le corps humain, en tant qu'elles sont susceptibles de s'inscrire dans des processus d'altération, d'expansion ou de dégradation – dans le temps, par l'action. Il s'agit de *potentialité*, au risque de la tension, de la lutte, qui implique dans le processus de création l'idée de résistance/<sup>17</sup> physique des matériaux et de résistance psychique des personnages filmés. La forme naît de l'actualisation sous la contrainte d'un processus, dans la durée de l'exercice – au sens du latin *durare* désignant à la fois le fait d'« avoir une durée » et d'« endurer/<sup>18</sup> ». Tout dans l'œuvre de Barney semble renvoyer à cette confusion étymologique primordiale tant efforts, résistance et temporalité y sont confondus. Ainsi, l'artiste emploie à dessein des substances presque trop plastiques – graisse, vaseline, cire, etc. –, dont il se saisit tant bien que mal pour en éprouver les capacités de mutation formelle. Les performances filmées par Barney sont autant d'occasions de mettre en avant la manipulation de ces matières et la constitution *in acto* de la part sculpturale de son œuvre.

## Du parcours comme exercice poétique

Si nous nous arrêtons si longuement sur cette part de l'œuvre de Matthew Barney, c'est-à-dire celle n'ayant pas directement trait à sa pratique de vidéaste, c'est qu'elle permet justement de comprendre la nature profonde de ses dispositifs vidéo. Sculptures et performances font le lit de flux d'images captées et diffusées, nourrissant ainsi une création irréductible à la dichotomie entre arts de l'espace et du temps – proprement un *Gesamtkunstwerk*. Les modalités d'exercice de ces pratiques – comme les formes qui en découlent – sont absolument indissociables de celles présidant à la construction des vidéos de Barney, et ce, quelles qu'en soient les dimensions : narrative, structurelle, formelle, temporelle. Les mécaniques de mise en situation et de mise en image du corps de l'artiste, en tant qu'il est objet subissant/sculpté et sujet agissant/sculpteur, dessinent en creux les contours de la démarche de Barney.

S'il est vrai que Barney incarne un corps agissant sur son environnement comme sur lui-même, celui-ci opère ses mutations chemin faisant – symboliquement et concrètement. Les processus biologiques fantasmés par l'artiste trouvent à s'exprimer *in concreto* à travers des dispositifs reposant sur la notion de parcours. Marcher, avancer, aller de l'avant – parfois coûte que coûte –, revient à actualiser les processus engagés. Le parcours est tout à la fois rite et récit, « l'acte de traversée (le parcours comme action de marche), la ligne qui traverse l'espace

*Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérivés dans l'art de la fin du XX<sup>e</sup> siècle*, Paris, Éditions du Regard, 2002, p. 27.

<sup>/12</sup> Lydie Pearl, « Considérations sur des beaux monstres ou la crise d'amour », dans Lydie Pearl (sld), *Corps, art et société. Chimères et utopies*, Paris, L'Harmattan, 1998, p. 123.

<sup>/13</sup> Au sens que Foucault donne à ce terme : « Est docile un corps qui peut être soumis, qui peut être utilisé, qui peut être transformé et perfectionné. ». Michel Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975, p. 160.

<sup>/14</sup> Nancy Spector, « *Positive Restraint* », *op. cit.*, p. 27.

<sup>/15</sup> Nancy Spector, « *Arena of possibility* », dans *ibid.*, p. 25.

<sup>/16</sup> *ibid.*

<sup>/17</sup> Nous entendons là le terme « résistance » au sens qui lui est donné en physique, en mécanique.

<sup>/18</sup> Du latin *durare* « avoir une durée », « endurer » qui semble appartenir à la racine *du-* que l'on retrouve dans *dudum* « naguère, autrefois » et *dum* (donc).

**/19** Francesco Careri, *Walkscapes, la marche comme pratique esthétique*, Arles, Jacqueline Chambon, Actes Sud, 2013, p. 27-28.

**/20** Pour paraphraser Davila écrivant sur *Piedra que cede* d'Orozco (1992), boule de plasticine à faire rouler dans l'espace urbain. *Op. cit.*, p. 67-68.

**/21** De « hodos », « route » en grec. Francesco Careri, *op. cit.*, p. 11.

**/22** À ce propos, Nancy Spector note l'influence du sport et des jeux télévisés tel que *American Gladiator* dans la conception de ce passage du film. Nancy Spector, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », dans *Matthew Barney: The Cremaster Cycle*, New York, Guggenheim Museum Publication, 2002, p. 55.

(le parcours comme objet architectural) et le récit de l'espace traversé (le parcours comme structure narrative/**19**) ». Avec Barney, le parcours est aussi acte poïétique, activité permettant l'émergence de formes profuses, dans ce qui est montré par la vidéo (performance, sculpture, dessin), comme dans la structuration même de l'objet vidéo. L'intention animant le propos de Barney prend littéralement corps dans le déploiement dans l'espace et le temps des actions menées, dans le devenir-temps de l'espace. À mesure que le corps se déplace et qu'il pratique l'exercice cinéplastique d'un parcours, les formes croissent, mutent et se développent. Les processus envisagés par l'artiste expriment leurs temporalités dans l'accomplissement de tâches s'étirant tout au long d'un parcours pensé comme une épreuve, devenu tracé dans l'espace comme dans le temps. Ils « fix[ent] dans la durée le travail de la durée/**20** ».

Concrètement, ces performances filmées proposent des parcours variés, pouvant être circulaires (*Cremaster 4*, 1994, *Drawing Restraint 7*, 1993), ascensionnels (*Drawing Restraint 11*, 2005), linéaires (*Drawing Restraint 4*, 1988) ou encore rhizomatiques (*The Order*, 2003), et ce, sans exclusive. Barney développe ainsi en un nombre remarquable d'occurrences une hodologie/**21** singulière et athlétique, préférant le cheminement au chemin, abandonnant l'espace géographique de la carte pour un espace symbolique et psychologique, jugé à l'aune de la capacité de son corps à l'arpenter, goûté à travers une temporalité tout aussi incertaine et fluctuante. *The Order* est exemplaire de la mise en branle du processus symbolique, narratif et formel voulu par Barney. L'artiste y utilise la topographie du lieu de performance pour structurer son film en séquences successives semblables à des niveaux à obstacles qu'il introduit sous le terme « *Degrees* ». Par sa mise en scène, Barney souligne l'aspect caractéristique du bâtiment, de sa rotonde en forme d'arène, prête pour célébrer un véritable jeu de gladiateur/**22**. La progression de Barney, sous les traits du personnage de *The Entered Apprentice*, se fait étage par étage à la rencontre des protagonistes majeurs du récit alternatif de *Cremaster 3*.

À l'intérieur de ce récit, dont le montage est fractionné au point d'être difficile à suivre, Barney installe le marqueur d'une temporalité se voulant stable et fluide. À la progression ascendante du personnage, dont le rythme est saccadé, interrompu par des stations successives, répond un écoulement de pétrole liquéfié depuis le sommet de la rotonde, le long du parcours circulaire de visite du musée – littéralement à contre-temps et à contre-espace. Le mouvement continu et labile du liquide transforme le bâtiment en une clepsydre géante activée depuis son sommet par l'entremise de Richard Serra, jouant pour Barney sa fameuse performance *Throwing Lead*

de 1968. Les plans montrant la gelée s'écoulant dans le bâtiment scandent le montage de la vidéo et en articulent la temporalité, donnant le change au cheminement du personnage principal, fluidifiant l'ensemble tout en soulignant sa discontinuité.

Ainsi, cette spirale à double hélice au cœur du Guggenheim Museum spatialise l'écoulement du temps en deux flux dont les durées sont à la fois parallèles, hachées, et déphasées. *In fine*, la durée de l'œuvre est liée à l'expérience physique d'un espace donné, dans un temps ne pouvant être que celui de cette expérience même, et que le montage ne peut complètement retranscrire, au risque de sa fracturation. Le corps de l'artiste produit et suit un tempo que le montage ne saurait restituer qu'en le fractionnant, qu'en dénaturant sa captation par trop de *cut*. Ainsi, l'écoulement de la gelée liquéfiée tentant d'évoquer l'idée d'un temps fluide fonctionne plus comme rappel iconographique que comme réel minuteur ou marqueur temporel tant le montage nie la réalité de sa régularité et de sa continuité. Ce faisant, il impulse un réel tempo – et une tension dramatique – à la trame narrative de *The Order*.

En cela, le rythme de cette vidéo ne se confond pas avec la continuité du flux, avec la fluidité pure du temps. Il est également articulation de l'espace et du temps/<sup>23</sup>. Ce tempo est semblable à celui d'une marche : translation faite de battues, de levées, d'appuis, s'inscrivant dans une périodicité, renvoyant à une spatialité. Ce rythme est un élément essentiel, structure même de la retranscription de l'expérience offerte par le parcours, par le déplacement même. Le parcours chez Barney – espace-temps d'actualisation de processus physiques, plastiques, métaphoriques – est avant tout lieu d'expériences physiques et sensibles.

## Du parcours comme reenactment du temps de création de l'œuvre

La lecture d'un parcours sensible vécu comme expérience – au sens de l'*Erfahrung* benjaminien/<sup>24</sup> – est double dans l'œuvre de Barney. Si l'artiste rend compte à travers le flux de ses images de la traversée d'un parcours-épreuve qu'il s'est imposé afin d'actualiser sa démarche créative même, il tend à transposer cette expérience dans la rencontre avec son œuvre, demandant au spectateur non pas de faire acte de regard mais d'agir pour regarder. Pour reprendre les propos d'Éric de Bruyn sur les performances filmées de Dan Graham : « La projection est une exposition *et* un événement performatif. Le spectateur est enveloppé dans les replis de sa "peau/<sup>25</sup>". ». Ainsi, tout comme le trajet de la vaseline liquéfiée de *The Order* va à rebours du parcours effectué par *The Entered Apprentice* et tente d'en contrer

<sup>/23</sup> Pour paraphraser Falguières, « Mécanique de la marche », dans *Les Figures de la marche*, RMN, 2000, p. 100.

<sup>/24</sup> « L'expérience (en allemand *Erfahrung*) apparaît déterminante dans la démarche de Walter Benjamin. Or, Jeanne-Marie Gagnebin rappelle "que le mot *Erfahrung* vient du radical *fahr* – utilisé encore en vieil allemand dans son sens littéral de parcourir, de traverser une région durant un voyage". Ce que n'a cessé de faire W. Benjamin tout au long de son œuvre, c'est de réveiller le sens littéral de l'expérience comme parcours ». Isabelle Rieussset-Lemarié, *La Société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Arles, Actes Sud, 1999, p. 364.

<sup>/25</sup> Éric de Bruyn, « La topologie filmique de Dan Graham », dans *Dan Graham, Œuvres 1965-2000*, Paris, Paris-Musées, 2000, p. 351.

**/26** À savoir, une vidéo de 9 minutes. Ces deux vidéos forment un ensemble chorégraphique, en dehors des enjeux et du contexte narratif de la vidéo principale, se focalisant sur la gestuelle à l'œuvre dans l'actualisation du récit.

**/27** « Fabulous allegory of the genesis of form itself. » (Notre traduction). Emprunt fait à Nat Trotman, à propos de la dimension allégorique du travail de Barney. Nat Trotman, « Ritual space/Sculptural time », dans *All in the Present Must Be Transformed*: Matthew Barney, Joseph Beuys, New York, Guggenheim Museum Publications, 2006, p. 141.

la temporalité, le spectateur est invité à essayer de se synchroniser avec le flux des images vidéo, au fil d'un parcours d'exposition à contre-sens dont la durée est à la mesure de ce que le spectateur accepte de rejouer – *reenact*.

Cette double « valence temporelle » est au cœur de l'expérience offerte par la mise en espace du dispositif de *Drawing Restraint 7*, demandant au spectateur de suivre en vain le tempo pulsé de trois vidéos et ainsi d'imiter l'artiste dans ses déplacements. La découverte et la construction de ce dispositif ne peut s'y faire qu'au rythme de la marche, au prix du parcours, du respect des déplacements et des stations qu'il impose. *DR7* se présente à travers plusieurs médiums impossibles à séparer et difficiles à saisir dans leur ensemble de par leur diversité. Dessins préparatoires, photographies et sculptures – reliefs de la performance – font le lit de l'œuvre, et délimitent concrètement le projet en tant qu'installation. Ces œuvres constituent les sédiments du dispositif d'exposition de *DR7*, comme ce sera le cas pour l'ensemble des vidéos du *Cremaster Cycle*.

L'élément principal du projet/**26** présente le combat de deux faunes à l'arrière d'une limousine effectuant une rotation au cœur de l'île de Manhattan. Cette vidéo consiste encore une fois en un exercice de génération sous contrainte. Barney y parle de lutte, d'un conflit irrésolu pour la création, pour l'émergence de formes, à travers un propos tout autant métaphorique que concret, faisant de la vidéo une véritable « [...] allégorie féérique de la genèse formelle même/**27** ». Les deux faunes se livrent à une joute féconde et participent à l'émergence de formes circulaires au plafond du véhicule, manifestations de l'*hybris* constitutif de cet exercice coercitif. Leur odyssée au sein de cette cellule rotative est accompagnée par le jeu auto-agonistique de leur chauffeur, un jeune faune incarné par Barney et dont la performance consiste à s'engager dans un mouvement circulaire incessant afin d'attraper sa propre queue sans jamais lâcher le volant du véhicule. Ce *récit* est accompagné par deux autres vidéos constituant un triptyque présenté au spectateur dans une scénographie discontinue.

Le dispositif de présentation permet à Barney d'ajouter une strate supplémentaire à l'œuvre en impliquant le spectateur dans une expérience à la fois temporelle et spatiale, cyclique, fractionnée et disruptive, sur le modèle des vidéos. L'installation fonctionne selon un principe de *télédiffusion* littéral, au sens de l'anglais *broadcasting*, qui fractionne l'ensemble des vidéos en trois espaces distincts et distants, nécessitant de se déplacer dans le lieu d'exposition. Le spectateur évolue ainsi en cercle de manière à saisir les différentes séquences, alternativement, percevant l'ensemble toujours partiellement. L'installation



des trois moniteurs permettant la diffusion des vidéos est faite selon des modalités strictes : les trois moniteurs sont fixés au plafond du lieu d'exposition et sont disposés en triangle de manière à ne pas se laisser appréhender en un seul regard. La lecture de l'ensemble se fait nécessairement dans la disjonction, par étapes reproduisant à l'échelle du spectateur le parcours imposé aux personnages de *DR7*.

Le spectateur se voit ainsi obligé de s'impliquer dans l'espace-temps de l'œuvre, de s'inscrire physiquement dans l'installation s'il veut en voir le fil se dérouler dans son intégralité. L'idée de l'installation repose sur la spatialisation des artefacts – sculptures, photographies – et des vidéos, mais surtout sur la construction d'un parcours d'appréciation de l'œuvre impliquant une mise en mouvement du regard, au-delà des œuvres vidéo elles-mêmes. La nature protéiforme de *DR7* offre cette possibilité de lecture, à travers le tissage de temporalités nécessairement impactées par la mise en espace des composantes de l'œuvre. Le rapport du spectateur aux temporalités de l'œuvre y est complexe. Son appréciation implique à la fois l'adhérence aux temps d'énonciation des vidéos, son inscription dans un processus spatio-temporel de parcours (afin de naviguer entre chaque écran) et enfin la possibilité de ruptures induite par la possibilité de se référer aux œuvres plastiques disposées en périphérie des moniteurs. Ainsi, « le spectateur se trouve happé par l'œuvre visuelle à la fois dans son rapport à l'écran mais également dans son rapport corporel à l'espace d'exposition/28 ». L'œuvre se perçoit à la fois dans les espaces et les temps propres aux vidéos – c'est-à-dire *internes* – et dans le temps de l'expérimentation de l'installation, proposant son propre espace et une temporalité fluctuante, relative aux déplacements du spectateur – donc *externe* au flux des vidéos.

*In fine*, le spectateur est confronté à un exercice dont les enjeux sont ceux du *reenactment* dynamique de la temporalité propre à la création de cette œuvre plurielle – dont la teneur relève autant de la durée que de l'endurance. À l'instar du jeune faune tentant d'attraper sa queue, le spectateur, malgré ses rotations, ne peut percevoir le dispositif dans sa globalité, obligé de se déplacer dans l'espace et le temps, perdant autant l'œuvre qu'il la saisit à mesure de son déplacement. La circularité du propos de *DR7*, se perçoit jusque dans le parcours offert par le visionnage de l'œuvre. L'actualisation de l'œuvre, en tant que dispositif vidéo à trois canaux, se fait nécessairement dans l'abandon d'une part de l'œuvre au profit d'une autre, par alternance, sans possibilité de synchronicité. Le spectateur ne peut arrêter le flux des vidéos ni relocaliser les espaces de diffusion pour les contenir en un espace unifié. La circularité de son déplacement renvoie à l'impossibilité d'un dénouement, à la circularité

/28 Propos concernant l'exposition du *Cremaster Cycle* mais pouvant tout aussi bien s'appliquer à *DR7*. Marie-Laure Delaporte, « Matthew Barney et Herman Kolgen : de la projection à l'immersion totalisante », dans Catherine Bouko, Steven Bernas (sld), *Corps et immersion*, Paris, L'Harmattan, 2012, p. 117.

**/29** Gaby Hartel,  
*Ugo Rondinone –  
Roundelay*, Paris,  
Centre Pompidou,  
2003, p. 4.

**/30** Le dispositif renoue avec la tradition du panorama et recroise la technologie développée au sein du *Stereopticon* (1896), ensemble de seize projecteurs capables d'enchaîner rapidement des images circulaires projetées à l'intérieur d'un dais faisant écran, au cœur duquel se plaçaient les spectateurs. Olivier Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2003, p. 147.

**/31** Les projections spatialisées proposées par Rondinone rappellent à ce titre *Place Ruhr* de Jeffrey Shaw, une installation panoramique interactive réalisée en 2000. Olivier Grau, *op. cit.*, p. 240-242.

**/32** Il s'agit d'un extrait d'une œuvre (*Island*, 1982) du compositeur minimaliste américain Philip Glass, dont les mesures ont été montées en boucle – insistant sur la nature déjà très répétitive du motif – au sens de *pattern* – sélectionné.

du dispositif narratif même, aux mouvements des performances. Le temps reste irrémédiablement fuyant : les vidéos tournent – littéralement – séparément, tandis que le spectateur, pareil à Barney, lutte pour rattraper le fil de leur énonciation et risque de se perdre dans le temps propre de ses déplacements.

## Du parcours comme temps d'appréciation de l'œuvre

Le dispositif de Barney convoque en cela une stratégie d'implication du spectateur proche de celle employée par Ugo Rondinone avec *Roundelay* (2001-2002). L'installation place physiquement le spectateur au centre d'un espace présentant un dédale filmé et l'incorpore à une véritable « cartographie de la flânerie dédoublée/29 ». Deux personnages avancent inlassablement dans une chorégraphie mécanique, à travers une impressionnante confusion architecturale, une répétition déstabilisante de couloirs, halls, façades d'immeubles. Pour en comprendre la dynamique, le spectateur doit se placer au centre de l'installation vidéo projetant simultanément six séquences vidéo entrelacées, reliées entre-elles par leur montage, dans une configuration évoquant le cylindre d'un zootrope/30. Néanmoins, le spectateur de *Roundelay* ne peut embrasser aisément l'étendue du dispositif. Perdu au centre d'images mouvantes, c'est à lui de s'inventer un parcours pour retisser le fil multiple du flux d'images/31. Pour en appréhender les connexions, il s'agit de pivoter sur soi-même et de suivre alternativement les différentes séquences, repérer les itérations, saisir les fluctuations dans la temporalité de l'action : boucle infinie annonçant l'impossible d'un dénouement. L'image est « *round* »/« *delay* », « circulaire »/« retardataire », temporellement instable. À l'instar de *DR7*, toute image est prise dans un motif circulaire, dans une ronde incessante. Le temps, complexe, y est convoqué sous différentes formes, à la fois dans le fil de la vidéo – sans récit à proprement parler –, dans l'assemblage des images – par la boucle, la répétition, le fragment, le déplacement – et dans la réception de ces dernières. Dès lors, si le spectateur peut tenter de s'approprier le dispositif dans sa spatialité, il lui est impossible de prendre la mesure des temporalités multiples qui s'écoulent dans cet apparent continuum. Le rythme de la boucle musicale accompagnant l'installation/32 impulse un tempo à l'œuvre dont la régularité guide le rythme du montage vidéo mais gomme simultanément les variations propres à chaque séquence. Le spectateur fait alors face à l'aporie d'un dispositif travaillant le temps dans une superposition de motifs à la fois synchrones et asynchrones. Avec *DR7*, Barney propose des modalités d'installation inverses en fixant le

dispositif constitué d'images télédiffusées et en demandant au spectateur d'errer à sa périphérie/33. Néanmoins, l'idée de désolidarisation et d'empilement des temporalités dans un même espace reste commune aux deux œuvres. Sur un autre plan, en développant ce parcours spatio-temporel minimal, DR7 rejoint l'idée sous-jacente à *Eraser* de Doug Aitken (1998). *Eraser* s'offre comme la matérialisation d'une excursion filmée, un *parcours à parcourir* dont il s'agit de tenter d'éprouver la durée en différé. Le dispositif d'exposition fait cohabiter en son sein images vidéo montées et images immobiles en boucle, oscillant entre fixité, mouvement continu et images séquencées. « [...] *Eraser* montre bien comment se construit un processus qui met en scène la fiction d'un regard documentaire à travers le déploiement d'un espace. [...] [Aitken] a divisé en trois segments, selon trois salles, sa progression au long de ces sept *miles* : deux écrans à angle droit dans les deux premières salles, trois écrans dans la troisième ; et toujours une perspective biaisée pour entrevoir le parcours qui les lie/34 ». L'espace de l'installation témoigne directement des étapes d'un cheminement effectué par le vidéaste. Son organisation manifeste la géographie du lieu exploré/35 comme la temporalité du parcours effectué par l'artiste. Le dispositif invite le spectateur à explorer les espaces de projection pour en reconstituer la temporalité et ainsi rééditer modestement l'action de l'artiste, en éprouver le tracé, et surtout vivre dans son appréciation de l'œuvre une expérience dont la teneur est liée à la temporalité de son déplacement associée à la découverte des images. Sur le modèle temporel du tournage – et donc de la randonnée –, se construit le temps de la perception de l'œuvre. Malgré la différence nette de structuration des différentes projections, l'écoulement du temps est ici linéaire – tout comme le transect/36 initiant la *démarche* d'Aitken. Tout repose sur l'interaction du spectateur avec le dispositif auquel il est confronté. Ce dernier y est nécessairement acteur d'un parcours dont la temporalité est guidée par la nature des images qu'il y croise – l'œuvre présentant des stations statiques ou dynamiques. À l'inverse de DR7, le spectateur n'est pas confronté ici à des temporalités multiples et incompatibles. La traversée se fait sans résistance, étape par étape, au rythme d'une marche plus proche de celle du flâneur que de celle, presque athlétique, imposée par Barney – tant l'épreuve du visionnage synchronique/a-synchronique imposé par le dispositif vidéo de DR7 est aporétique.

Par le parcours et sa pratique, spatialité et temporalité s'entremêlent dans l'œuvre vidéo d'Aitken comme dans celle de Barney. « À la double perspective spatiale, celle des vidéos et celle de l'espace des projections multiples, correspondent deux perspectives temporelles, deux

/33 L'œuvre vidéo y est le pivot organisant la rotation du regard par opposition avec l'installation de Rondinone dans laquelle le spectateur tient nécessairement lieu d'axe. Il suffit d'imaginer chez Barney la figure d'un cercle dont le centre est l'œuvre et la circonférence le trajet fait par le spectateur. La figure s'inverse chez Rondinone : l'œuvre est la circonférence, mouvante, le centre mobile, le regardeur.

/34 Raymond Bellour, *La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, expositions*, Paris, P.O.L éditeur, 2012, p. 159.

/35 Il s'agit de l'île de Montserrat dans les Antilles.

/36 Modèle de chemin cinéplastique consistant à établir un relevé d'informations, à l'instar d'un géographe, à travers un espace en suivant une ligne droite. Thierry Davila, *op. cit.*, p. 170-171.

**/37** Jean-Louis Boissier,  
*La Relation comme forme.*  
*L'interactivité en art,*  
Genève, Les presses  
du réel, 2008, p. 275.

**/38** Terme employé  
à propos « des procédés  
de montage simultané  
et des écrans multiples  
[qui] livrent [...] des  
flux d'images animées  
qui composent une  
temporalité multicouche,  
littéralement spatialisée :  
des images-volumes ».  
Élie During, *Faux raccords,*  
*la coexistence des*  
*images,* Arles, Actes Sud/  
Villa Arson, 2010, p. 13.

**/39** « Pas de marche,  
pas d'œuvre ».  
Hamish Fulton cité  
par Gilles Tiberghien.  
Gilles A. Tiberghien,  
« La marche, émergence  
et fin de l'œuvre » dans  
*Les Figures de la marche,*  
*op. cit.*, p. 246.

**/40** Locution signifiant  
littéralement « pas  
de douleur (au sens  
de sacrifice),  
pas de bénéfice ».

temps distincts mais emboîtés eux aussi l'un dans l'autre, relatifs l'un à l'autre. S'il y a une image-relation, c'est d'abord la simple ligne virtuelle, invisible, qui ne se révèle que dans le parcours interactif/37. ». Cette assertion de Boissier à propos des dispositifs vidéo interactifs proposant des projections multiples décrit parfaitement la construction gigogne des espace-temps pluriels de ce type d'œuvre, de ces « images-volumes/38 », quand bien même celles-ci ne sont pas à strictement parler interactives. L'espace de l'œuvre y est aussi celui de sa monstration, le temps de l'œuvre est aussi celui de sa perception. L'œuvre incorpore le spectateur dans le processus de son émergence. L'image vidéo télédiffusée échappe à sa simple étendue – spatiale et temporelle – pour englober nécessairement celle apportée par le spectateur, dynamiquement.

### « *No walk, no work* »

L'œuvre de Barney s'écrit à travers l'acceptation du parcours, du dépassement de contraintes physiques et géographiques, dans la pratique d'une démarche se faisant au rythme d'épreuves qu'il s'agit de surpasser, à même le corps. Son espace d'exposition offre la possibilité d'une circulation guidée, d'un cheminement permettant au spectateur de prendre la mesure de ces œuvres, de se saisir du flux des images et d'en goûter par à-coups la temporalité. Ainsi, *DR7* se perçoit dans les temps propres aux vidéos et simultanément dans le temps indéfini de l'expérimentation du dispositif, relatif au déplacement du spectateur. Dans une saisissante mise en abyme, l'œuvre s'écrit en une multitude de strates temporelles et spatiales indissociables. L'exercice du parcours conditionne nécessairement sa temporalité, redéfinit ses modalités d'écoulement, et interroge par l'espace les valences temporelles du médium vidéo.

Dans ce parcours à l'œuvre, surgit la temporalité de l'expérience sur le mode benjaminien de l'*Erfahrung*, en tant qu'elle est mise à l'épreuve de l'exaspération du corps et de l'impossibilité de l'accomplissement des processus engagés. Ainsi, nous pouvons reprendre à notre compte l'assertion de Hamish Fulton : « *No walk, no work/39* » – faisant ici étrangement écho au volontariste et fameux « *No pain, no gain/40* ». Ce qui semble être une évidence dans le mode d'existence des œuvres Land Art de Fulton ou de Long semble également animer les œuvres de Barney : du déplacement naît l'œuvre. Par la marche – en son sens le plus large de translation – et par l'actualisation de processus naissent les formes. La cinéplastique excessive des performances fait œuvre autant qu'elle est œuvre. Le parcours conditionne l'œuvre autant qu'il est l'œuvre et que la vidéo en est le

récit, comme la trace et le décalque. Ainsi se tissent conjointement la spatialité et la temporalité de l'œuvre de Barney, en un entrelacs indénouable, ouvert aux étirements et aux contractions, capable de toutes les mutations. L'exaspération de la chair de l'artiste engage la mise en branle de processus dont le spectateur ne pourra saisir la fécondité qu'au risque de sa propre mise en *marche*, le temps de l'expérience d'un parcours.

**Guillaume Baychelier**