

Mouvement.net

Vive la transcendance ?

Du cinéma de Vincent Dupont aux circassiens de *Nos limites*, en passant par les musiques chorégraphiées de Julia Wolfe, quelques franches expériences de vrais déplacements. Que se passe-t-il lorsque la durée d'un plan cinématographique s'étire au-delà de tous les usages du cinéma narratif conventionnel ? Que se passe-t-il lorsqu'un plan cinématographique s'élargit à l'extrême et que l'action qu'il recèle s'éloigne, comme dissoute à la taille d'un pixel ?

Vincent Dupont, qui fluctue dans une chorégraphie pétrie d'arts visuels et de performance, est passé derrière la caméra pour écrire le film *Plongée*. Son spectateur y éprouve une expérience perceptive de toute rareté. La seizième édition du festival Vivat la danse ! à Armentières l'avait inscrit dans sa programmation entièrement axée sur les formes d'« *immersions sensorielles, vertiges de la perception* » aptes à nous faire « *changer de repères* ».

On vit l'oxymore d'une parfaite tranquillité haletante, le paradoxe d'une intensification minimaliste, devant le film de Vincent Dupont. C'est formidablement émancipateur : plus une présence est sobre, s'installe dans sa durée et se réduit dans la vastitude de l'image, plus en même temps elle se condense dans l'évidence de sa seule manifestation, s'impose et s'entête pour ce qu'elle est, rien d'autre, alors même que son contenu factuel demeure énigmatique, non élucidé au sens commun d'une dramaturgie traditionnelle.

Les trois personnages de *Plongée* paraissent éprouver des sensations liées aux quatre éléments fondamentaux de l'eau (se baignent) et du feu (allument des brasiers), de la terre (arparent) et de l'air (entrent en lévitation). Parmi eux, Werner Hirsh, artiste de la performance inter-genres, distille une ambiguïté toute discrète. Cela tandis qu'au cœur des éléments, de fugitives apparitions de masques creusent la hantise de l'absence qui habite toute image de la situation morte qu'elle a captée.

Une longue séquence du film travaille des renversements de volumes, d'espaces et de plans. Les personnages paraissent y marcher renversés à l'horizontale, s'élever dans les airs, s'accommoder de vivre tête en bas. N'importe quelle manipulation des technologies de l'image permet de produire aujourd'hui de tels trucages sur un écran de PC. Or dans *Plongée*, il ne s'agit pas de trucages, mais de patients agencements de caissons courbes, renversements de décors, rapport de fixité contrariée entre caméra et sujet. C'est ce qui fait la différence, d'une image tenant de l'élaboration patiente d'un rapport tactile au monde, profondément éprouvé.

Plongée engage un bouleversement des techniques et usages du voir. On y pénètre par apnée de la paresse de regard. Puis on ressort doucement ivre de cette traversée à pas comptés au cœur des projections de l'espace et du temps (...)