

les essais

*FUNCTION/FICTION* brings to light the troubling approach to reality where everything that is visible is first manipulated and filtered by a data recording system. *FUNCTION/FICTION* examines artistic practices, which draw from utilitarian images that saturate our environment (images produced by statistical systems of surveillance, images of identification, documentation) to create fictions. Whether the medium is photography or its various technological extensions, the present publication proposes a re-evaluation of the history of the gaze and offers precepts other than those of optics or mechanical photography in order for us to re-think our relation to reality, to a world where almost everything is mediated beforehand.

DAZIBAO

les essais

FUNCTION/FICTION

ISBN 978-292213532-9



9 782922 135329

TO REFLECT ON PHOTOGRAPHY AND ITS MOST RECENT DEVELOPMENTS

les essais

# FUNCTION / FICTION

UTILITARIAN IMAGES  
RECONFIGURED

Blake Stimson  
Clint Burnham  
Thomas Levin  
Viva Paci  
Charles Stankiech

EDITED BY VINCENT BONIN AND FRANCE CHOINIÈRE

DAZIBAO

## Charles Stankieveh

### Cinema Remembers Through Subtraction

I look up to where the light comes from and  
breaks on me in a thousand pieces.

FRANZ KAFKA

Somehow I too must discover the smallest  
basic elements, the cell of my art, the tan-  
gible immaterial means of representation  
for everything . . .

RAINER MARIA RILKE

§1 The camera was invented to record reality.

*Photographs really are experience captured, and the camera is the  
ideal arm of consciousness in its acquisitive mood. — SUSAN SONTAG*

In regards to intention, the camera was originally designed to record reality. Building from the *camera obscura*, the design of the photographic camera resides in the ability to accept the light of the world and capture it in an atomic frame. The motion picture camera in turn accelerated the process and continued developing an illusion of reality by including motion in the recording process. Of course, artists have continually gone against the grain of the apparatus by using both technical means (out-of-focus shots, open-shutter shots, shutter angle adjustments, filters, special effects, optical printing, etc.) or thematic concerns (fictional drama, dream sequences, stylistic music videos, etc.), but there is an intention in the

original design of the motion picture camera which is assumed before it is played with, before it is short-circuited. One can trace a certain line of cinema which does not go against the film camera apparatus, but attempts to use it as it was intended. Not surprisingly, this line begins at the beginning and continues into many branches today. Initial footage by the inventors of the motion picture camera, the Lumière brothers and Edison, were exercises in observing banal reality: workers leaving the factory or a train entering a station. Even Eadweard Muybridge's and Étienne-Jules Marey's chronophotographs, which foreshadowed cinema, were part of a process of recording reality based on such mundane gestures as walking or kicking a ball. Rewind to the very beginning and the birth of photography was typically used for portraiture, criminal identification by police and photographic studies of models for paintings (to name a few common uses). As a general rule, even today the prevalent use of the camera in both still photography and motion pictures comfortably fits in the tradition of representationalism—ranging from Jeff Wall's digital montages to paparazzi snapshots, from Hollywood narratives to scientific documentation.

## §2 The camera records time and space beyond the means of the human body.

*To demonstrate the identity of the artistic and scientific uses of photography which heretofore were separated will be one of the revolutionary functions of the film.* — WALTER BENJAMIN

*Ever tried. Ever Failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better.*  
— SAMUEL BECKETT

Shortly after the Lumières' invention, the biologist Julien Ries used the Lumière cinematograph, connected to a microscope, to record the development of sea urchins. Ries believed the cinematograph was the tool necessary to record time that was too short for the human body to perceive and also too long for the human body to remain watching. In more military-scientific ventures, the motion picture

camera recorded prototype experiments; some of the most memorable clips of this footage are the atomic bomb experiments. While images of the mushroom cloud have burned into the collective memory, it is important to note such an event is primarily experienced through mediation. Atomic detonations released such intense light that the human eye could not observe the event: witnesses relied on observation filtered through dark tinted glass, or more typically, and to provide further analysis, via film documentation. Beyond these high-profile tests, the use of motion picture recording has diffused into various fields of research, from linguistic pronunciation to analyzing the technique of virtuoso pianists such as Glenn Gould, from Internet videoconferencing to computer vision systems guiding NASA probes. With the advent of video, image recording has exponentially increased, in the form of the ubiquitous surveillance cameras and satellites that continually keep watch from on high. Of interest here is the vector of cinema that continues to analyze reality by recording it. This close focus on analytic cinema, however, by no means assumes that other methods of more artistic or commercial filming are not subject to the same issue. By narrowing the investigation of cinema to such a limited scope, cinema is forced into a position of failure—but it is this failure that becomes particularly fascinating. In bracketing a certain type of cinema—particularly the technical and formal aspects of the motion picture camera—and then realizing its failure within this framework an insight develops in regards to the rest of cinema and the perception of moving images in general.

## §3 The frame excludes more than it includes.

*Our comprehensive "epoche" puts, as we say, the world between brackets, excludes the world which is simply there! from the subject's field, presenting in its stead the so-and-so-experienced-perceived-remembered-judged-thought-valued-etc., world, as such, the "bracketed" world. Not the world or any part of it appears, but the "sense" of the world. To enjoy phenomenological experience we must retreat from the objects posited in the natural attitude to the multiple modes of their "appearance," to the "bracketed" objects.* — EDMUND HUSSERL

*The out-of-field refers to what is neither seen nor understood, but is nevertheless perfectly present. — GILLES DELEUZE*

Cinema is just as much about excluding reality as it is about recording reality. I am not referring to the social censorship of Hollywood and the Hays Code or the unwritten rules of the “culture industry,” but to two formal and technical limitations. First, as many have pointed out: because there is the frame, there is always the out-of-frame. By design, the camera limits its perspective of reality to a small window-frame. By choosing to frame a part of reality, it is forced to exclude the rest of reality. This decision is both the blessing and the curse of inheriting Albertian perspective: to achieve perspective, one must fall from grace and partake in the incarnation of a body at a particular place in space. Of cinema’s two formal limits this is the more obvious one—even if countless strategies have been invented to erase the trace of the camera (the tripod, steadicam, dolly, and other “smooth” operational devices). The second exclusion inherent in the film camera, and one less noticeable for the spectator, is the brute fact that half of reality in temporal terms is never captured in cinema. More specifically, when shooting a film the camera shutter is hiding the world from the film (or inversely the film from the world) for half of the shot. To achieve the sharpness necessary to create a convincing “picture of the world,” the negative must remain still for the duration of its exposure. Therefore, in making motion pictures, the negative can only move when the shutter is closed and an exposure is not in process. With the shutter angle typically set at 180°, this means the camera fails to record half of what the human eye normally sees. Ontologically, only half of “real” time is recorded in cinematic time. This missing time is registered only by the thin black line between frames on the filmstrip, a disproportionate space compared to the frames bracketing film’s temporal lacunae.

#### §4 The frame is not a rectangle.

*In video, a still image does not exist. The fabric of all video images, moving or still, is the activated, constantly sweeping electron beam—the steady stream of electrical impulses coming from the camera or video recorder. The divisions into lines and frames are solely divisions in time, the opening and closing of temporal windows that demarcate periods of activity within the flowing stream of electrons. Thus, the video image is a living dynamic energy field, a vibration appearing solid only because it exceeds our ability to discern such fine slices of time. — BILL VIOLA*

While there are multiple differences between the celluloid negative and the video field, fundamental to both is the aspect of the frame. While intuitively the term *frame* conjures up the geometrical rectangle of the camera gate or the projection screen, the concept of the frame is not only a spatial demarcation. As a function, the frame is a division, a bracketing, in which we can process information. It is a matrix from which we can make determinations between change and stability. In other words, the frame is a temporary system that allows for the production of meaning, translating pure sensation into reproducible data. It is with this understanding that whatever is said about video being different than film (a transfer from the cult of avant-garde flicker films to hallucinatory real-time video feedback), it could be argued that both require the element of the frame for recording and playback. Ironically, in digital video, the temporal gap (or the inverse of time-resolution) between frames is increasing instead of decreasing. Compression algorithms now analyze sequential video frames making cutbacks for smaller file size. Upon hitting the speed limit of real-time video, the inertia of obsessively capturing images transfers into the need to reduce image density. To increase the speed of archiving and transmission, compression algorithms detect redundancy and render only keyframes (with subsequent interframes

deleted) until the algorithm registers a new significant moment based on difference. In these cases the concept of the frame is still essential to all motion pictures, even if we are not discussing the rectangular celluloid frame.

§5 Photography remembers by addition,  
cinema remembers through subtraction.

*In the Photograph, something has posed in front of the tiny hole and has remained there forever (that is my feeling); but in cinema, something has passed in front of this same tiny hole: the pose is swept away and denied by the continuous series of images. — ROLAND BARTHES*

*Information is the difference that makes a difference.*

— GREGORY BATESON

In photography we are dealing with the *pose*, while in cinema we are dealing with the *gesture*. Of course, the one can be appropriated by the other: a gesture can be compressed into its symbolic moment and thus rendered as a pose in a photograph (I am thinking of Eddie Adams's 1968 photo of a Vietcong execution); inversely, the pose can be sustained until it becomes a minimal Butoh gesture (Andy Warhol's *Screen Tests*). What this means formally is that a photograph produces its image by waiting until the right moment and by collecting light until its exposure is correct. The image manifests itself chemically and intentionally by *adding* the surrounding time into a pinnacle moment. Hiroshi Sugimoto's *Theaters* series illuminates this idea with a rare lucidity. His photographs of "empty" movie palaces with a single luminous rectangle of light floating in the darkness have become iconoclastic icons remembering how we worshiped in the 20th century. Conceptually, his photographs are constructed by way of a relatively simple procedure: the collection and *addition* of all the light projected by a film over a several-hour-long exposure delineated by the duration of the cinema projection. Instead of watching a film and seeing the differences between the frames and thus the movement of the movie, his photographs keep adding light

to the negative past *reciprocity failure* and into the clearing of a Zen *ukiyo-e* (pictures of a floating world). Cinema relies on an opposite operation. What we are actually looking for when we watch a motion picture is not the images but the slight *differences* between the images that in turn reveal the gesture transpired across time. Cinema and motion pictures in general function because we sense movement by *subtracting* one reference point from another, one frame from another. Our nervous system and our senses behave this way and thus watching and processing a film follows suit; we sense and process information as difference. In short, the cinematic memory of movement is recalled through the process of mental subtraction—by observing what is not present on the screen.

§6 The lacunae between frames allows for  
the fantasy of movement.

*Fantasy space functions as an empty surface, as a kind of screen for the projection of desires. — SLAVOJ ŽIŽEK*

*The cinema is truth 24 frames per second. — JEAN-LUC GODARD*

Chris Marker's film *La Jetée* (1962) navigates the temporal difference between the still photograph and the motion picture. Fittingly, the film deals with time travel, or the psychological fantasy of time travel—a state not only ambiguous for the protagonist in the film but for the spectator in the act of watching the film. Marker composed *La Jetée* with a photomontage of Pentax still photographs which were optically printed to form a cinematic narrative. Because of this hybrid technique, most of the film resides in a state of limbo between photography and cinema—except for one famous moment, where it almost seems the birth of cinema takes place before our eyes. Importantly, this scene of a woman blinking in the morning light was originally shot on an Arriflex movie camera. Afterwards, the interframes were subtracted to ramp from the speed of a still photo to the ephemeral movement that makes film magical. While this is a special case in cinema history, it reveals an operation shared by all cinema: that the movement

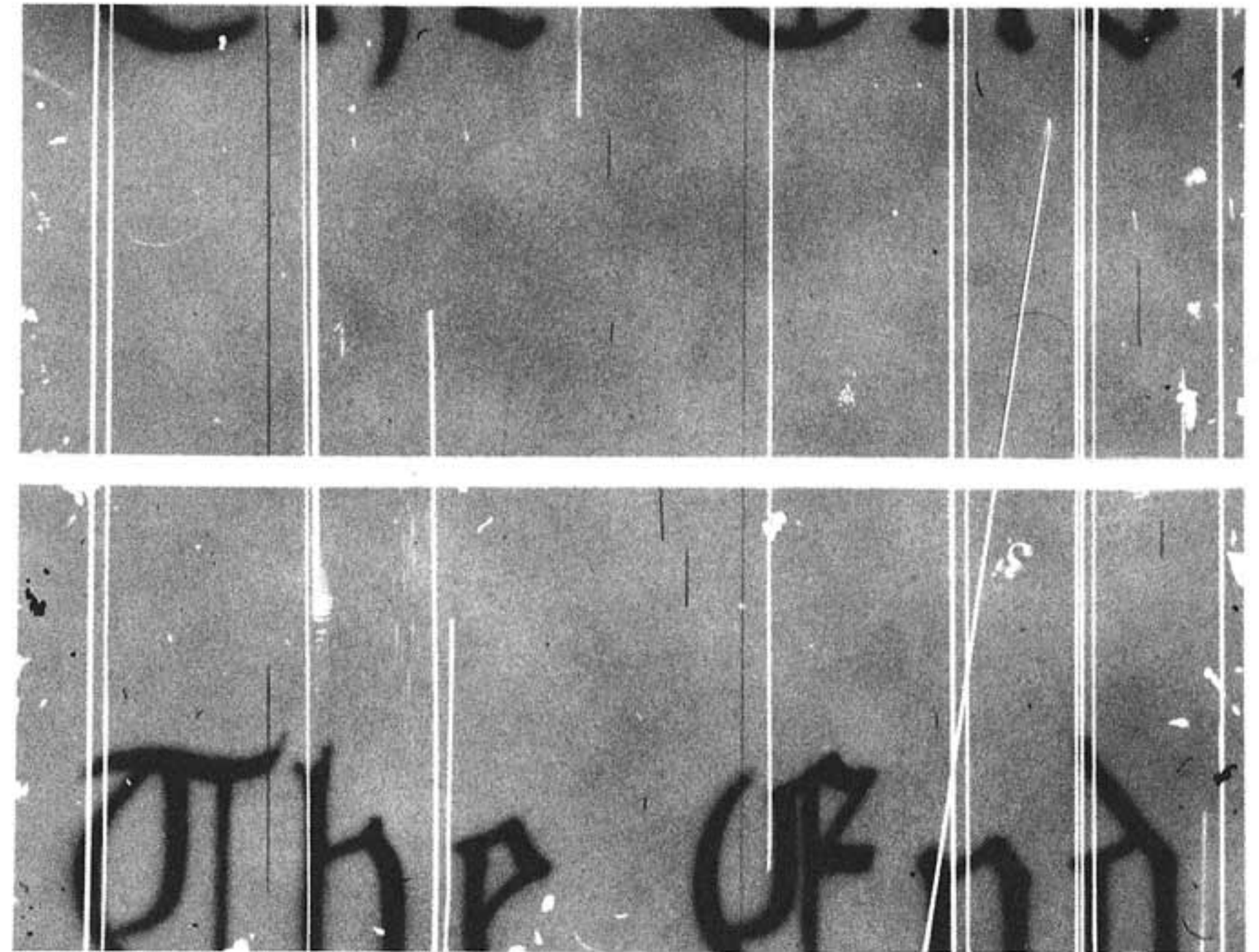
from photography to cinema is not the addition of multiple images, but rather the subtraction of images. The failure of the camera to capture full time resolution creates empty spaces between the photographs where the spectator can fantasize that movement exists. To say that film is 24 photographs a second is to miss the paradox of motion pictures entirely. The mental subtraction between these 24 frames a second is the essence of cinema. To rephrase: the meaning is not between the lines, it is between the frames. Truth is not 24 frames a second, it is the 23 black lines we never see.

§7 Subtraction is a thin black line.

*Not to reproduce what we can already see, but to make visible what we cannot.* — PAUL KLEE

*Light, though impalpable, is here a carnal medium, a skin I share with anyone who has been photographed.* — ROLAND BARTHES

What happens in between the frames, a time represented only by a disproportionately thin black spatial line? Here one thinks of Martin Arnolds's observation about the structuralist filmmaker Peter Kubelka, whose "central focus is what is happening between the frames." But unlike Kubelka, who attempted to fuse frames together to investigate the moment of the interframe, is it possible to do the opposite? Can we investigate this invisible reality apropos the *via negativa*? I speak hesitantly of following the negative theological practice that searches after the Invisible through defining what it is *not*. Early Christian mystics believed language failed to capture the identity of the supreme Deity existing beyond the boundaries of perceived space and time and therefore attempted to use language to undercut itself: to use language to subtract language from language. In the same spirit, can one use the method of subtraction to trace the motion which the camera fails to capture? The point is not to nostalgically recapture a lost reality but to manifest the movement that is in between the static, "to make visible what we cannot see." Is it possible to imagine a cinema stripped down to the movement that



© Ed Ruscha, *The End #1* (1993),  
60.96 × 76.2 cm, acrylic on museum board paper.  
Courtesy of the artist.

continually eludes it? Perhaps this is a project shared by Samuel Beckett, whose strategy was not to reproduce reality, but to “bore one hole after another in it, until what lurks behind it—be it something or nothing—begins to seep through.” Such a project would be a minimalist cinema that suggests apperception; this cinema would project onto the screen the fundamental fantasy of the spectator. In turn, could this technique reconstruct a secret archive, a memory of repression, a repression of a reality the camera originally forbade? Such a cinema would be a radiographic analysis of what is under the skin of the image—an X-ray of motion pictures. Perhaps such a cinema is an impossible project, but to use the words of Walter Benjamin describing Franz Kafka’s work, it is a project sure to end in “the purity and beauty of a failure.”

## Charles Stankieveh

Le cinéma se souvient  
par la soustraction

Je regarde là d'où vient le soleil qui éclate  
sur moi en milliers de morceaux.

— FRANZ KAFKA

Moi aussi, je dois découvrir, de quelque ma-  
nière que ce soit, les plus petits éléments de  
base, la cellule de mon art, les moyens im-  
matériels tangibles pour tout représenter...

— RAINER MARIA RILKE

§1 L'appareil photo a été inventé pour consigner la réalité.

*Les photographies sont réellement de l'expérience captive, et l'appareil  
photo est l'arme idéale de la conscience quand elle cherche à multiplier  
ses possessions.* — SUSAN SONTAG

En termes d'intention, l'appareil photo a originalement été conçu pour consigner la réalité. S'inspirant de la *camera obscura*, l'appareil photo a pour dessein d'accepter la lumière du monde et de la capter dans un cadre atomique. Au cinéma, en retour, la caméra a accéléré le processus et continué à exploiter une illusion de la réalité en incluant le mouvement dans le processus d'enregistrement. Bien sûr, les artistes sont continuellement allés à rebours du dispositif en utilisant des moyens techniques (image floue, prise avec obturateur ouvert, ajustement de l'angle de l'obturateur, filtre, effets spéciaux, tirage optique, etc.), aussi bien qu'en abordant certaines thématiques (drame de fiction, séquence de rêves, clip vidéo

stylisé, etc.) ; il y a toutefois, derrière la conception originale de la caméra, une intention que l'on doit assumer avant de jouer avec elle, avant de la court-circuiter. Par ailleurs, on peut retracer un certain genre de cinéma qui ne s'est jamais confronté au dispositif, cherchant plutôt à l'utiliser tel qu'il a été conçu. Il n'est pas étonnant que ce genre soit là depuis le tout début et qu'il se propage aujourd'hui dans différentes directions. Les premières séquences prises par les inventeurs de la caméra, les frères Lumière et Edison, étaient des exercices d'observation de la réalité ordinaire : la sortie d'usine de travailleurs ou l'entrée en gare d'un train. Même les chronophotographies d'Eadweard Muybridge et d'Étienne-Jules Marey, qui annoncent le cinéma, faisaient partie d'un processus de consignation de la réalité qui s'appuyait sur des gestes banals, comme marcher ou frapper un ballon. En remontant aux premiers pas de la photographie, on s'aperçoit qu'elle était généralement utilisée pour la réalisation de portraits, pour l'identification de criminels par la police ou comme études de modèles servant à l'exécution de tableaux (ce ne sont là que quelques exemples d'utilisation courante). En règle générale, même aujourd'hui l'usage le plus répandu de l'appareil photo et de la caméra s'inscrit confortablement dans la tradition de la représentation, et ce allant des montages numériques de Jeff Wall jusqu'aux instantanés des paparazzi, des récits hollywoodiens jusqu'aux documentaires scientifiques.

## §2 L'appareil photo consigne le temps et l'espace au-delà des moyens dont dispose le corps humain.

*Grâce au cinéma — et ce sera là une de ses fonctions révolutionnaires —, on pourra reconnaître dorénavant l'identité entre l'exploitation artistique de la photographie et son exploitation scientifique, le plus souvent divergentes jusqu'ici. — WALTER BENJAMIN*

*Tout jadis. Jamais rien d'autre. D'essayer. De rater. N'importe. Essayer encore. Rater encore. Rater mieux. — SAMUEL BECKETT*

Peu de temps après l'invention des Lumières, le biologiste Julien Ries se servait de leur cinématographe, relié à un microscope, pour enregistrer le développement des oursins. Ries pensait que le cinématographe était l'outil nécessaire pour consigner une période de temps soit trop brève pour la perception humaine, soit trop longue pour que le corps humain ne s'attarde à l'observer. Dans le cadre d'entreprises à caractère plutôt militaire et scientifique, la caméra a filmé des prototypes expérimentaux ; parmi les séquences les plus mémorables figurent les expériences menées autour de la bombe atomique. Si les images du champignon atomique demeurent gravées dans notre mémoire collective, il est important de noter que ce type d'événement se vit principalement par médiation. Les détonations atomiques dégageaient une lumière si intense que l'œil humain ne pouvait pas observer l'événement : l'observation des témoins s'est faite à travers des verres fumés fortement teintés ou, de manière générale et à des fins d'analyse plus en profondeur, par le truchement d'une documentation filmée. Au-delà de ces expérimentations très en vue, l'utilisation de la caméra s'est répandue dans divers champs de recherche, allant de la prononciation linguistique à l'analyse de la technique de pianistes virtuoses comme Glenn Gould, des vidéoconférences sur Internet aux systèmes de vision informatisée qui guident les sondes de la NASA. Avec l'avènement de la vidéo, l'enregistrement des images s'est accru de manière exponentielle, par l'omniprésence des caméras de surveillance et des satellites qui nous observent continuellement depuis le ciel. Ce qui nous intéresse ici, c'est le vecteur du cinéma qui continue à analyser la réalité en la consignnant. Ce gros plan sur le cinéma analytique ne présume en rien que d'autres formes d'enregistrement filmé, plus artistiques ou commerciales, ne soient pas concernées par cette question. En ramenant notre investigation du cinéma à une portée aussi limitée, celui-ci est contraint à adopter une position d'échec, et c'est cet échec qui devient particulièrement fascinant. C'est en isolant un certain type de cinéma — en particulier, les aspects techniques et formels de la caméra —, puis en prenant compte de son échec dans ce contexte qu'émerge un point de vue sur le reste du cinéma et sur notre perception générale des images en mouvement.

### §3 Le cadre exclut davantage qu'il n'inclut.

*Notre « époque » compréhensif met, comme nous le disons, le monde « entre parenthèses », exclut le monde qui n'est tout simplement pas dans le champ du sujet, présentant plutôt ce qui est expérimenté-perçu-rappelé-jugé-pensé-estimé etc., un monde ainsi mis « entre parenthèses ». Ni le monde ni aucune de ses parties n'apparaît, mais un « sentiment » du monde. Pour vivre une expérience phénoménologique, nous devons nous mettre en retrait des objets placés dans une attitude naturelle [et considérer leurs] multiples modes d'« apparition », [les considérer comme des] objets « entre parenthèses ».*

— EDMUND HUSSERL

*Le hors-champ renvoie à ce qu'on n'entend ni ne voit, pourtant parfaitement présent. — GILLES DELEUZE*

Le cinéma a autant à voir avec l'exclusion de la réalité qu'avec sa captation. Par là, je ne renvoie pas à la censure sociale d'Hollywood et au code Hays, ni aux règles non écrites de l'« industrie culturelle », mais à des limites formelles et techniques. D'abord, comme plusieurs l'ont signalé, puisqu'il y a un cadre, il y a toujours un hors-cadre. À dessein, la caméra limite sa perspective sur la réalité à une petite fenêtre. En choisissant de ne cadrer qu'une partie de la réalité, elle est forcée d'exclure le reste de la réalité. Cette décision est à la fois la grâce et la malédiction que nous a léguées la perspective d'Alberti : pour créer la perspective, il faut tomber en disgrâce et participer à l'incarnation du corps dans un lieu précis de l'espace. Des deux limites formelles du cinéma, celle-ci est la plus évidente, même si d'innombrables stratégies ont été inventées pour effacer la trace de la caméra (trépied, Steadycam, travelling et autres mécanismes opérationnels « sans heurts »). La deuxième exclusion inhérente à la caméra, que le spectateur est moins à même de remarquer, c'est le fait brutal que la moitié de la réalité en termes temporels n'est jamais saisie par la caméra. Plus spécifiquement, en tournage,

l'obturateur de la caméra dissimule le monde à la pellicule (ou, inversement, la pellicule au monde) durant la moitié de la prise. Pour obtenir la netteté requise pour créer une « image du monde » convaincante, le négatif doit demeurer immobile pendant son exposition. Donc, durant le tournage, le négatif ne peut bouger que lorsque l'obturateur est fermé et qu'une prise n'est pas en cours. L'angle de l'obturateur est généralement réglé à 180°, ce qui signifie que la caméra ne peut pas enregistrer la moitié de ce que l'œil humain voit normalement. Ontologiquement, seulement la moitié du temps « réel » est enregistrée en temps filmique. Ce temps qui manque est enregistré uniquement dans les minces lignes noires séparant les photogrammes de la pellicule, un espace disproportionné lorsque comparé aux photogrammes qui flanquent les lacunes temporelles du film.

### §4 Le cadre n'est pas un rectangle.

*En vidéo, il n'existe pas d'image fixe. Le tissu de toutes les images vidéographiques, en mouvement ou arrêtées, c'est le faisceau électronique activé qui balaie constamment, le courant ininterrompu d'impulsions électriques en provenance de la caméra ou du magnétoscope. Les divisions entre lignes et photogrammes ne sont que des divisions dans le temps, l'ouverture et la fermeture de fenêtres temporelles qui délimitent des périodes d'activités au sein du courant fluide des électrons. Ainsi, l'image vidéo est un champ d'énergie dynamique et vivant, une vibration qui semble solide uniquement parce qu'elle dépasse notre capacité de discerner d'aussi minces portions de temps. — BILL VIOLA*

Bien qu'il y ait de nombreuses différences entre le négatif en celluloïd et le champ vidéographique, ce qui leur est fondamental, c'est l'aspect du cadre. Bien que le terme de *cadre* évoque spontanément le rectangle géométrique de la fenêtre de la caméra ou de l'écran de projection, son concept n'est pas qu'une délimitation spatiale. En tant que fonction, le cadre est une division, une mise entre parenthèses, dans laquelle on peut traiter de l'information. C'est une matrice à partir de laquelle

on peut établir différents degrés de changement et de stabilité. Autrement dit, le cadre est un système temporaire qui permet la production d'une signification, traduisant une sensation pure en données reproductibles. Tenant compte de tout ce qui a été dit sur la différence entre la vidéo et le film (un transfert du culte des *flicker films* de l'avant-garde au *feed-back* vidéo hallucinogène en temps réel), nous pouvons avancer que tous deux nécessitent le cadre comme élément pour enregistrer et rejouer. Ironiquement, avec la vidéo numérique, l'intervalle temporel (le contraire de la résolution temporelle) entre les photogrammes augmente au lieu de diminuer. Les algorithmes de compression analysent maintenant les photogrammes vidéo séquentiels et les réduisent pour obtenir des formats de fichier plus petits. En obtenant la limite de vitesse de la vidéo en temps réel, la saisie inerte et obsessionnelle d'images se transforme en besoin de réduire la densité de l'image. Pour accroître la vitesse de l'archivage et de la transmission, les algorithmes de compression temporelle détectent la redondance et ne conservent que les photogrammes clés (les interimages subséquentes étant ainsi éliminées), jusqu'à ce que l'algorithme enregistre un nouveau moment significatif à partir de la différence. Dans ces cas, le concept de cadre est encore essentiel à tous les films, même si nous ne parlons pas du cadre rectangulaire en celluloïd.

##### §5 La photographie se souvient par addition, le cinéma se souvient par soustraction.

*[...] dans la Photo, quelque chose s'est posé devant le petit trou et y est resté à jamais (c'est là mon sentiment); mais au cinéma, quelque chose est passé devant ce même petit trou : la pose est emportée et niée par la suite continue des images [...]. — ROLAND BARTHES*

*[... l'] information [...] c'est une différence qui crée une différence.  
— GREGORY BATESON*

En photographie, on a affaire à une *pose*, alors qu'on a affaire, au cinéma, à un *geste*. Bien sûr, il se peut que l'un soit approprié par l'autre : un geste peut être comprimé dans un moment symbolique et ainsi devenir une pose dans une image photographique (je pense à la photo, de 1968, d'Eddie Adams montrant une exécution au Viêt-cong); inversement, une pose peut être soutenue jusqu'à ce qu'elle devienne un geste minimal butô (les *Screen Tests* de Warhol). Ce que cela signifie en termes formels, c'est qu'une photographie produit son image en attendant le bon moment et en accumulant de la lumière pour atteindre une exposition correcte. L'image se manifeste chimiquement et intentionnellement en *ajoutant* du temps ambiant, jusqu'à l'obtention d'un moment apogée. La série des *Theatres* d'Hiroshi Sugimoto illustre cette idée avec une rare clarté. Ses photographies de grandes salles de cinéma avec un seul rectangle de lumière flottant dans l'obscurité sont devenues des icônes iconoclastes nous rappelant ce que nous vénérions au XX<sup>e</sup> siècle. Sur le plan conceptuel, ses photographies sont construites au moyen d'une procédure relativement simple : la collecte et l'*addition* de toute la lumière projetée par un film au cours d'une exposition de plusieurs heures, soit la durée de la projection en salle. Plutôt que de regarder un film et de voir les différences entre les photogrammes et, donc, le mouvement dans le film, ses photographies continuent à ajouter de la lumière au négatif au-delà des *écarts de la loi de réciprocité* et dans la clairière zen d'un *ukiyo-e* (images du monde flottant). Le cinéma dépend d'une opération contraire. Ce que nous cherchons vraiment lorsque nous regardons un film, ce ne sont pas les images, mais les petites *différences* entre les images qui, en retour, révèlent le geste qui s'est déployé dans le temps. Le cinéma et les images en mouvement en général fonctionnent parce que nous sentons le mouvement en *soustrayant* un point de référence d'un autre, un photogramme d'un autre. Notre système nerveux et nos sens se comportent ainsi et, donc, nous en faisons tout autant lorsque nous regardons et traitons un film : nous sentons et traitons l'information en tant que différence. Bref, la mémoire filmique du mouvement reprend le processus de soustraction mentale, en observant ce qui n'est pas présent à l'écran.

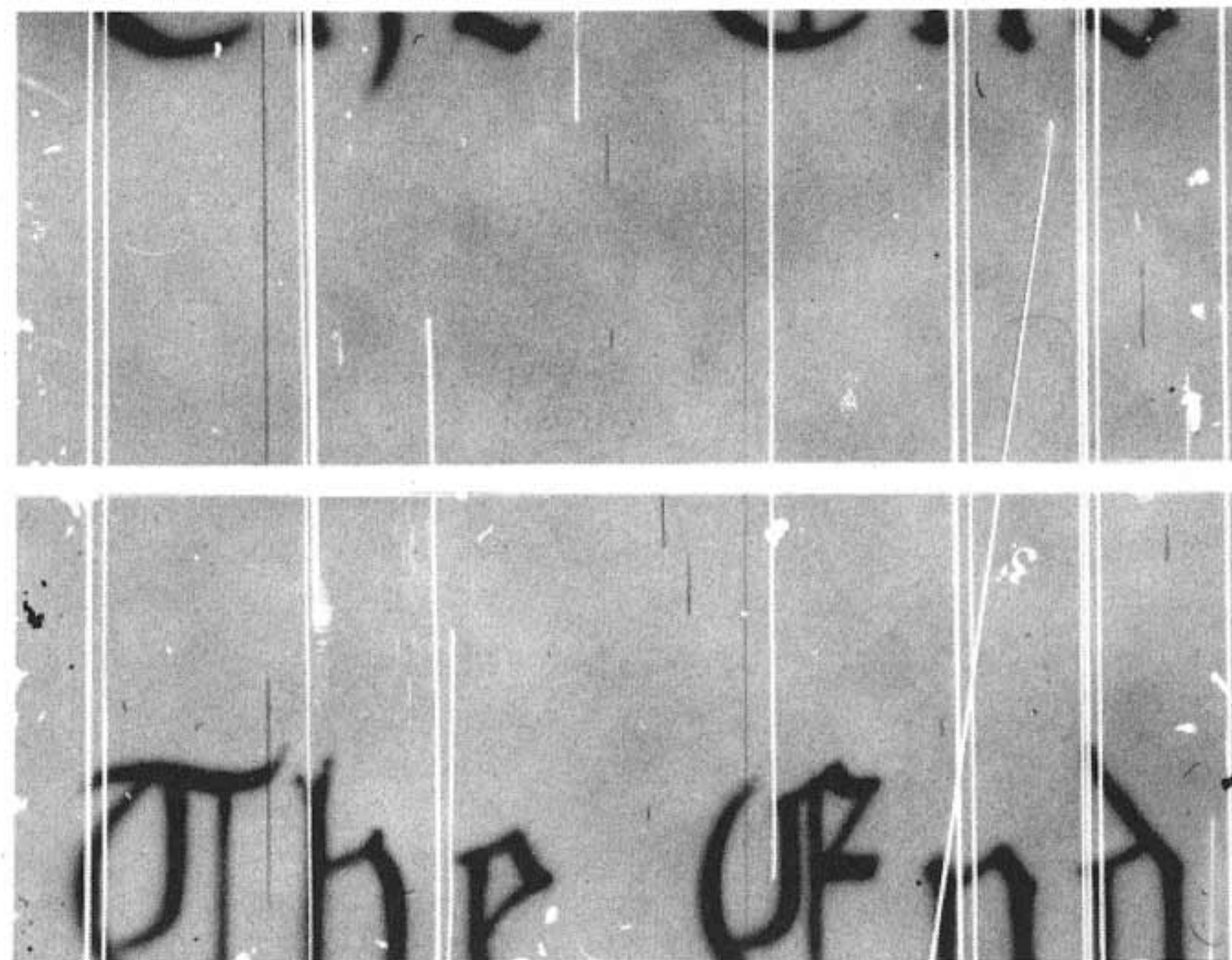
§6 Les lacunes entre les photogrammes permettent  
le fantasme du mouvement.

*L'espace du fantasme fonctionne à la manière d'une surface vide, d'une  
sorte d'écran pour la projection des désirs. — SLAVOJ ŽIŽEK*

*[...] le cinéma, c'est vingt-quatre fois la vérité par seconde.*

— JEAN-LUC GODARD

Le film *La Jetée* (1962) de Chris Marker joue sur la différence temporelle entre photographie fixe et image en mouvement. Le film traite justement de voyage dans le temps ou du fantasme psychologique du voyage dans le temps, état qui est ambigu non seulement pour le protagoniste du film, mais aussi pour quiconque regarde ce film. Marker a composé *La Jetée* à l'aide d'un photomontage de photographies prises avec une Pentax, lesquelles ont subi un tirage optique pour créer un récit filmique. En raison de cette technique hybride, une bonne partie du film se situe dans un creux entre photographie et cinéma, sauf pour un moment célèbre où il semble que la naissance du cinéma se fasse sous nos yeux. Fait important, cette scène d'une femme se réveillant dans la lumière du matin a originalement été prise à l'aide d'une caméra Arriflex. Par la suite, les interimages ont été soustraites pour passer de la vitesse d'une image fixe au mouvement éphémère qui rend le cinéma magique. Bien qu'il s'agisse d'un cas particulier dans l'histoire du cinéma, il révèle une opération commune à l'ensemble du cinéma : le passage de la photographie au cinéma ne réside pas dans l'addition d'images multiples, mais dans la soustraction d'images. L'échec de l'appareil photo à obtenir une résolution de temps complet crée des espaces vides entre les photographies où le spectateur peut imaginer que le mouvement existe. Dire du cinéma qu'il est 24 images par seconde, c'est passer complètement à côté du paradoxe des images en mouvement. La soustraction mentale entre ces 24 images par seconde constitue l'essence même du cinéma. Autrement dit, la signification n'est pas entre les lignes, mais bien entre les images. La vérité ne se situe pas dans les 24 images par seconde, mais dans les 23 lignes noires que nous ne voyons jamais.



## §7 La soustraction est une mince ligne noire.

*L'art ne reproduit pas le visible; il rend visible.* — PAUL KLEE

*[...] la lumière, quoique impalpable, est bien ici un milieu charnel, une peau que je partage avec celui ou celle qui a été photographié.*

— ROLAND BARTHES

Que se passe-t-il entre les photogrammes, un temps représenté seulement par une ligne spatiale, noire et d'une minceur disproportionnée? Ici, on pense à l'observation de Martin Arnold sur le cinéaste structuraliste Peter Kubelka, dont « l'intérêt porte sur ce qui se passe entre les photogrammes ». Mais contrairement à Kubelka, qui a tenté de fusionner les photogrammes pour explorer le moment de l'interimage, est-ce possible de faire le contraire? Peut-on explorer la réalité invisible en utilisant la *via negativa*? C'est avec hésitation que je propose que nous suivions la pratique théologique négative qui recherche l'Invisible en définissant ce qui *ne l'est pas*. Les premiers mystiques chrétiens croyaient que la langue n'arrivait pas à saisir l'identité du Dieu suprême qui existe au-delà des limites de l'espace et du temps perçus, et ils ont donc tenté d'utiliser la langue pour qu'elle se dévalorise elle-même : ils se sont servi de la langue pour soustraire la langue à la langue. Dans le même esprit, peut-on utiliser la méthode de soustraction pour suivre le mouvement que la caméra n'arrive pas à saisir? L'idée n'est pas de retrouver sur le mode nostalgique une réalité perdue, mais de manifester le mouvement qui se situe entre ce qui est statique, « de rendre visible ce qu'on ne voit pas ». Est-il possible d'imaginer un cinéma dépouillé au point de n'en conserver que le mouvement qui, toujours, lui échappe? Il s'agit peut-être d'un projet partagé par Samuel Beckett, dont la stratégie n'était pas de reproduire la réalité, mais de « percer trou après trou, jusqu'à ce que ce qui s'y tapit — rien ou quelque chose — commence à suinter ». Un tel projet produirait un cinéma minimaliste suggérant l'aperception; ce cinéma projetterait à l'écran le fantasme fondamental du spectateur ou de la spectatrice. En retour, cette technique pourrait-elle reconstituer des archives secrètes, une mémoire de la répression, la répression d'une réalité que la caméra,

à l'origine, avait interdite? Un tel cinéma serait une analyse radiographique de ce qui est sous la peau de l'image, une radiographie des images en mouvement. Ce cinéma est peut-être un projet impossible, mais pour emprunter les mots de Benjamin décrivant l'œuvre de Franz Kafka, il s'agit d'un projet qui se terminerait certainement dans « la pureté et la beauté d'un échec ».

*Traduit de par Colette Tougas*

Vincent Bonin is an independent curator and author. France Choinière is the director of Dazibao, centre de photographies actuelles.

**Publication Assistant**

Lina Shoumarova

**Translation**

Timothy Barnard, Colette Tougas

**Revision**

Timothy Barnard, Janou Gagnon

**Production design**

Lorraine Lavigne infographiste

**Cover and images booklet**

**graphic design**

Joanne Véronneau

**Original graphic design**

Fleury/Savard, design graphique

**Les éditions Dazibao**

4001 Berri Street, Suite 202  
Montreal, Quebec, Canada H2L 4H2  
phone: 514-845-0063  
www.dazibao-photo.org  
info@dazibao-photo.org

**Distribution**

Édipresse  
945 Beaumont Avenue  
Montreal, Quebec, Canada H3N 1W3  
phone: 514-273-6141  
information@edipresse.ca  
www.edipresse.ca

Legal Deposit: 3rd Quarter 2008  
Bibliothèque et Archives nationales du Québec  
Bibliothèque et Archives Canada / Library and  
Archives Canada

© Les éditions Dazibao, the authors and the artists  
All rights reserved

**Bibliothèque et Archives nationales du Québec and Library and  
Archives Canada Cataloguing in Publication**

Main entry under title:

Function/Fiction. Utilitarian images reconfigured.

(Les essais)

Issued also in French under title: Fonction/Fiction. L'image utilitaire reconfigurée.

ISBN 978-2-922135-32-9

1. Art and photography. 2. Art and motion pictures. 3. Creation (Literary, artistic, etc.).

I. Bonin, Vincent, 1974- . II. Choinière, France, 1967- . III. Dazibao (Art Gallery).

IV. Series: Dazibao/Les essais.

N72.P5F6613 2008 701'.05 C2008-941300-8

Dazibao wishes to thank the authors and the artists for their generous contribution, and its members for their support. Dazibao receives financial support from the Conseil des arts et des lettres du Québec, the Canada Council for the Arts and the Conseil des arts de Montréal. Dazibao is a member of the Regroupement des centres d'artistes autogérés du Québec.



Conseil des Arts  
du Canada

Canada Council  
for the Arts

CONSEIL DES ARTS  
DE MONTRÉAL

