

**COMBIEN  
DE TEMPS ÇA DURE ?  
ÇA DÉPEND  
DE VOTRE  
ENTHOUSIASME**

Association Arsène  
16 rue Marcel Lamant  
94200 Ivry-sur-Seine  
Tel & fax : 33 (0)1 46 58 56 10

[darbelin@club-internet.fr](mailto:darbelin@club-internet.fr)

## **DISTRIBUTION**

*Réalisation:* Odile Darbelley, Michel Jacquelin

*Avec:* Odile Darbelley, Michel Jacquelin

*Avec la participation de:* Delphine Jonas, Laetitia Llop, Pierre Clarard,  
Chicco Gramaglia, Dany Kanashiro, Olivier le Bars

*Musique:* Chicco Gramaglia

*Construction:* la Manufacture à Niort, Xavier Gruel

*Production:* Fondation Professeur Swedenborg pour l'Art Contemporain,  
Association Arsène

*Avec le soutien* du Festival des Informelles (Marseille),  
et de la Ménagerie de Verre (Paris)

L'Association Arsène est conventionnée par la DRAC Ile-de-France

*Remerciements:* Earl Weiss, Musée d'Art Moderne et Contemporain  
de Strasbourg

# **COMBIEN DE TEMPS ÇA DURE? ÇA DÉPEND DE VOTRE ENTHOUSIASME**

*Le temps passe plus vite quand il est pressé  
Le content passe plus vite quand il est compressé.  
Duchamp Duchamp*

*J'ai toujours un peu détesté le théâtre  
parce que le théâtre c'est le contraire de la vie;  
mais j'y reviens toujours et je l'aime  
parce que c'est le seul endroit où l'on dit que ce n'est pas la vie.  
B.-M. Koltès.*

## **INTENTIONS**

Notre projet est de faire expérimenter au public sa situation même de spectateur en mettant en avant les relations qu'elle implique au temps et à l'espace et les comportements qu'elle induit (attention, perception, mémoire). Le dispositif mettra en valeur à partir d'images, de sons, de textes, par notre présence physique ou par la manipulation d'objets, quelques-uns des schémas qui fondent notre compréhension de la représentation.

Le point de départ concret de notre réflexion sur la représentation et le temps, (des arts plastiques au spectacle vivant en passant par la vidéo et ce qu'elle emprunte au cinéma : cadrage, montage, etc.) est un fait-divers. Un jour une personne a accroché une œuvre<sup>1</sup> dans un grand musée d'art moderne et contemporain. Les conservateurs ont mis, semble-t-il, plusieurs semaines à s'apercevoir de la supercherie. Encore aujourd'hui, ils ne peuvent parler que du moment où ils en ont pris conscience. À partir de cette performance, on assiste aux tentatives d'élaboration d'une vidéo, mêlant fiction et documentaire. Il ne s'agit pas de projeter un film, mais de se projeter dans l'idée d'un film. Le spectateur en voyant des états du travail, des rushes et des fragments de montage, est amené à observer la manière dont se construit la représentation et à expérimenter la complexité des mécanismes qu'elle met en jeu (l'expérience du spectacle n'est pas "disembodied", la culture est incarnée dans un corps adapté<sup>2</sup>).

Nous reprenons un thème déjà abordé dans *Le Vivarium*, performance sur un texte de Georges Didi Huberman, « Phasme », où il s'interroge sur la dissemblance : quand tout d'un coup dans la vitrine qui semble vide, nous ne voyons plus des feuilles mais une multitude d'animaux. Nous nous intéressons à ce moment de la bascule. Nous y retrouvons ce qui fondait pour Vertov le montage cinématographique : c'est dans l'intervalle entre deux plans que se fait le sens. Quel que soit le mode de représentation, l'expérience du spectateur ne se situe-t-elle pas toujours dans l'entre-deux ?

## NOTES DE TRAVAIL

### (J-137)

Deux personnages Bottom Up et Top Down, mais rien à voir avec le Beckett des texticules. Ils incarnent deux conceptions opposées des relations entre théorie et pratique.

Ce ne sont pas des personnages qui font des actions, mais des actions qui fabriquent des personnages.

Le suspens, la chute, le gag ou la catastrophe. Expérimenter une méthode (discours de la méthode).

Essayer, tenter, rater, essayer encore.

Einstein, Bergson, Deleuze

Le temps contrainte/ Le temps sujet

---

<sup>1</sup> Il s'agissait sans doute d'une performance d'Art Tangent.

<sup>2</sup> Emprunt à Laurent Jullier "Cinéma et cognition". Il remarque que *désincarné* en français véhicule la connotation de chair et que le terme anglais est plus neutre.

Se donne une norme 1 minute pour percevoir la relativité de la perception de la durée.

"Chut, si nous faisons du bruit, le temps va recommencer" (Craudel<sup>3</sup>).

### **(J-25)**

Le temps de parole et/ou d'action est limité comme aux échecs.

L'importance des "paratextes" sur le spectacle imaginer des fausses pistes (comprendre, c'est répondre à une attente).

Filmer l'intervention de Karol Knowing au musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg. La question de l'interview.

Internet comme moyen d'expérimenter la simultanéité du temps. Pourquoi pas un colloque.

### **(J-10)**

S'incruster pour court-circuiter le colloque de Beaubourg.

Course-poursuite dans le musée (cf Godard)

Raconter un projet comme Godard fait son histoire du cinéma en puisant/fabriquant à droite et à gauche des images et des sons. Discours qui bifurquent / Rixes / Joutes. Arrêts sur image pendant que l'autre prend la main. (Qu'est-ce que tu fais? Je prends la main...)

### **B(J-6)**

Limiter les prises de parole (déjà difficile à deux). Le film dans le musée de Strasbourg : Karol Knowing et Hélène Polher.

Par Internet : Jack O'Metty, Madeleine Baker (lui demander d'amener sa poule) et Marcel.

### **(J-2)**

Un prologue (une vidéo ?) pour éclaircir tout ça...

## **DISPOSITIF**

La scénographie est frontale.

Une table rectangulaire est le centre du dispositif. Elle est à la fois la table de dissection, de montage, le lieu de l'expérience, le support pour la parole, un castelet du marionnettiste et la malle à malice du magicien, elle supporte la lumière, et permet la diffusion du son et de la vidéo.

---

<sup>3</sup> Pas celui du camembert, l'autre.

Sur la table 3 écrans, 2 aquariums.

Un écran suspendu à jardin sur lequel est projeté une vidéo.

La lumière provient d'un ballon HMI sur pied.

