



**HAL**  
open science

## Vidéos répulsives

Emma Amous

► **To cite this version:**

| Emma Amous. Vidéos répulsives. Art et histoire de l'art. 2014. dumas-01116422

**HAL Id: dumas-01116422**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01116422v1>**

Submitted on 13 Feb 2015

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris 1 Panthéon –Sorbonne

Master 2 Métiers d'enseignement Arts Plastiques

Année universitaire 2013/2014

# VIDEOS REPULSIVES

Sous la direction de M. Hervé BACQUET

Travail élaboré par Emna AMOUS

[emna.amous@yahoo.fr](mailto:emna.amous@yahoo.fr)

## Résumé

Mes vidéos représentent un point de vue, un regard sur notre vie quotidienne à travers des images et des sons vus et entendus. Elles sont la trace de ma présence à l'instant. Elles se déploient dans une sorte de « paysage sonore » en mouvement dans un désordre provoquant la désynchronisation de l'image et du son. Cette opposition et désorientation des éléments de la vidéo (son et image) mettent le spectateur dans une situation de non confort.

Ce voyage, au cœur d'une image en mouvement par l'exploration de composantes superposées de couches ou sous couches de plus en plus complexes, s'articule autour de l'opposition de plusieurs situations : une image en mouvement accélérée avec un son fort, une image au ralenti dans un silence qui règne, une image en mouvement modéré avec un son important et une image agitée avec une absence de son. Le temps est alors fondateur d'une forme expressive de l'image et du son. La rupture sensorielle avec le son et l'image est un moment de non confort amenant le spectateur à questionner et interpréter ces rapports expressifs aux images et aux sons, il est amené alors à apprendre à « *voir l'image pour elle-même* ».

A travers ces vidéos, on perçoit ce que l'on souhaite percevoir tout autant que ce qu'on est en mesure de percevoir. Ces vidéos poursuivent donc la subjectivité de discerner plusieurs éléments : l'analyse du son et de l'image en tant que phénomène ; le déchiffrement du lieu où ils sont produits, la conscience que cette source a des choses à raconter, le spectateur est désormais actif.

## Mots clés

Apparition

Déplacement

Disparition

Illusion

Imprévu

Répulsion

## SOMMAIRE

I.	Introduction.....	5
II.	Le regard de l'appareil.....	9
1.	Le déplacement de l'auteur: créer les traces de l'image.....	11
a.	L'imprévu du filmage.....	11
b.	La position mobile ou immobile de l'auteur .....	13
c.	Filmer à travers un obstacle (la vitre).....	16
2.	Filmer, une manière de penser.....	18
a.	A l'origine de mes vidéos.....	18
b.	Le film comme copie et reproduction .....	18
c.	La vidéo : une forme d'image cinématographique qui pense et qui permet de penser.....	19
3.	Sons et images, outils pour générer la répulsion .....	20
a.	L'image vibrante .....	20
b.	Le choc sonore.....	23
c.	L'œil entend ce que l'oreille ne voit pas .....	24
II.	Filmer : une mise en forme du regard.....	27
1.	L'image cinématographique : mix de temporalités et de mouvements.....	27
a.	Une représentation de l'espace par le temps .....	27
b.	Instant et durée ; une relation duale au temps .....	28
c.	Image fixe, image en mouvement .....	29
2.	La vidéo, une passerelle entre le son et l'image .....	31
a.	Le déplacement sonore : le son comme matériau.....	31
b.	Le déplacement du regard : l'image comme matériau .....	32
c.	Le silence, rupture entre l'image et le son.....	34
3.	La vidéo: une question de correspondance, de montage et de regard .....	35
a.	L'invisible est fictionnel.....	36
b.	La vidéo : l'incorporation de l'image et du son.....	37
c.	Le regard, une manière de voir.....	37

III. La mise en scène de la vidéo comme environnement.....	38
1. La vidéo, une zone de transition et de translation .....	39
a. L’incertitude du visible .....	39
b. L’entre deux : entre identification et interprétation.....	42
c. L’image cinématographique, un nœud de perception .....	43
2. Une représentation cinématographique par le déplacement.....	43
a. Un spectateur, un participant actif.....	43
b. L’implication du corps : être prié de bouger .....	45
c. Les mouvements improbables, le rôle de l’interactivité.....	46
3. L’expérience répulsive.....	47
a. Le spectateur expérimentant l’image cinématographique .....	47
b. Le spectateur acteur de l’installation .....	48
c. Au seuil de la répulsion, un moment de liberté .....	50
IV. Les mouvements improbables : parcours de l’installation.....	54
V. Conclusion .....	60
VII. Vers une transposition didactique .....	62
VII. Proposition d'une séquence .....	67
VIII. Annexes .....	70
1. Mes vidéos .....	70
Réalisation 1 : Entre le réel et la fiction.....	70
Réalisation 2 : Fictionnelle et silencieuse.....	71
Réalisation 3 : Trace d’une source lumineuse .....	72
Réalisation 4 : Illusion visuelle et sensorielle.....	73
2. Bibliographie.....	74
3. Index des Noms.....	78
4. Index des notions .....	80

## I. Introduction

Plusieurs artistes ont développé le mode d'utilisation de la vidéo dès les années soixante-dix : « *les happenings ou encore les Events Fluxus avaient permis de donner corps au désir de participation généralisée qui mobilisait une part de la société. (...) Les dispositifs de vidéo-surveillance furent détournés pour filmer le spectateur, devenu acteur au sein d'œuvres relationnelles volontairement privées de toute autonomie. Il ne suffit pas de les regarder, il faut les vivre, accepter d'en être un élément actif* ». <sup>1</sup> La participation est devenue alors fondamentale pour les œuvres qui ne se réalisent pas si le spectateur refuse de jouer.

De ce fait les expositions se sont développées en donnant des situations où le spectateur joue un rôle important dans la création artistique. La vidéo en est un fruit de ce développement. Aujourd'hui, elle devient le langage d'exposition le plus utilisé « *c'est assurément une des caractéristiques de ces dernières années : la vidéo est devenue l'instrument (pas seulement technique mais aussi théorique) d'« exposition », du cinéma dans les musées et les galeries d'art contemporain* ». <sup>2</sup>

Par exemple, il faut entrer dans les longs et étroits couloirs *Livre-taped Vidéo Corridor* de Bruce Nauman pour réaliser son œuvre: à mesure qu'on avance le long du couloir, on s'éloigne progressivement d'une caméra vidéo installée à l'entrée et on s'approche d'un écran de télévision placé au fond. L'image vers laquelle on marche, comme pour aller à sa rencontre, est notre propre image. Mais c'est nous-mêmes vus de dos et rapetissant à chaque pas. Le spectateur est entraîné alors dans un espace qui imite la trajectoire du regard en avant. Une œuvre qui repose sur le paradoxe visuel. Une expérience qui engage tout entier le visiteur déstabilisé. Bruce Nauman a utilisé la dimension visuelle et spatiale à travers une construction et un dispositif provoquant le comportement du spectateur. Dès lors, Il s'intéresse à la réaction des individus face à une situation de confusion, rendue possible par le façonnement de l'espace et par le rendu des images cinématographiques. On déduit alors l'importance de la participation du spectateur sans laquelle l'œuvre n'existe pas.

A partir de ce dispositif faisant participer le spectateur, l'espace est actualisé et renouvelé par le passage du spectateur : la vidéo ressemble alors à un miroir de la conscience du spectateur. Le lieu d'exposition est une forme de théâtralisation traitée à travers un espace qui se transforme jusqu'à un espace visuel faisant réfléchir le spectateur.

---

<sup>1</sup> Denys Riout, *Qu'est ce que l'art moderne ?*, Edition : Gallimard, 2000, p396.

<sup>2</sup> Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, Edition Yellow Now-coté cinéma, 2011, p109.

Habitant devant les voies ferrées d'une gare, les nuisances sonores sont devenues une partie intégrante de mon quotidien, m'incitant à réfléchir sur la création d'un dispositif audio-visuel interactif pour faire l'action d'une sensibilisation.

Si le but initial à travers ces vidéos était de sensibiliser scientifiquement le public aux nuisances sonores en filmant plusieurs vidéos de la vie urbaine, j'ai progressivement développé une installation interactive de nature expérimentale et répulsive sur une base cinématographique qui provoque le comportement du spectateur devant des situations déstabilisantes et l'amène à réfléchir sur sa propre condition humaine qui conditionne son regard.

Ma pratique cinématographique joue sur le caractère identifiable et non identifiable des images et des sons, elle cherche aussi d'une certaine manière à éviter une interprétation significative. Ainsi, mes vidéos visent à alterner entre la capacité et l'incapacité d'accéder à l'image et au son. Mes vidéos s'adressent à la vue et à l'écoute pour atteindre une réalité qui ne saurait être directement visualisée ou entendue et font appel alors à l'imagination, à la réflexion et aux sensations du spectateur. Dans un langage différent, « *Mondrian, tout comme Jean Damascène, invoque l'« immatériel », dans une lettre adressée à Alnold Saalborn : Je pense que l'être humain ordinaire recherche la beauté dans la vie matérielle mais selon moi l'artiste ne devrait pas le faire. (...) Sa création doit se situer à un niveau immatériel : celui de l'intellect* »<sup>3</sup>. Est-ce que cette volonté de ne pas donner au spectateur la possibilité d'identifier l'image et le son est une façon de le tenir à distance, lui permettant de questionner la chose en prenant du recul ? Ou plutôt de l'amener à adopter un autre regard ?

Mes vidéos visent une manifestation du regard du spectateur par une imprégnation indirecte et sans recours au visible. Face à mes vidéos, on est devant des moments d'opposition d'apparition et de disparition du son et de l'image. Une de mes vidéos est silencieuse avec un rendu visuel et fictionnel, une autre est avec un son élevé et une image qui ne correspond pas à ce son ou encore une autre présentant des images virtuelles avec des sons mélangés. On est amené alors à voir le son et à entendre l'image. L'incrustation et l'opposition de l'un et de

---

<sup>3</sup> Piet Mondrian, cité par Herbert Henkels, « Portrait de l'artiste par lui-même : éléments pour une biographie intellectuelle », *L'Atelier de Mondrian*, ouvrage collectif, Paris, Macula, p114.

l'autre comportent un processus de conditionnement contraignant la sensibilité perceptive du spectateur. Marcel Duchamp écrivait, dans une notice consacrée, en 1949, aux mobiles de Calder : « *La symphonie est complète quand la couleur et le son entrent en jeu et font appel à tous nos sens pour qu'ils suivent la partition non écrite*<sup>4</sup>. »

L'apparition et la disparition du son et de l'image sont une constante dans mon travail cinématographique, c'est un protocole qui consacre une grande place au regard du spectateur puisqu'il s'agit d'images en mouvements, « *La peinture invite à la contemplation ; en sa présence, on s'abandonne à ses associations d'idées. Rien de tel au cinéma ; à peine l'œil saisit-il une image que déjà elle a cédé la place à une autre ; jamais le regard ne réussit à se fixer.* »<sup>5</sup>, où le spectateur à peine concentré sur une image qu'il y a simultanément une autre qui s'affiche devant lui. Le regard est constamment sollicité pour se réadapter et réfléchir à la nouvelle situation.

Ce protocole d'apparition et de disparition est accentué par le positionnement de l'auteur au moment du filmage. Un positionnement qui peut être mobile ou immobile permettant différentes trajectoires et donnant ainsi l'opportunité à l'appareil de maîtriser le rendu cinématographique. L'auteur se déplace et filme ce qui traverse son objectif comme par exemple filmer à travers un obstacle (la vitre). Ce genre d'obstacle permet une superposition de plans et donne, grâce à la transparence de la matière, des zones floues et d'autres non. Certaines de mes vidéos varient alors entre des scènes réelles identifiables du milieu urbain et d'autres fictionnelles construites par des traces de l'identifiable. A l'inverse des vidéos documentaires réalisées pour montrer une information ou un détail, ces vidéos effacent et transforment l'empreinte de leur référent réel pour n'en garder qu'une trace visuelle ou sonore non définissable. Quelles relations ces images cinématographiques entretiennent elles avec le référent réel filmé ? Ces vidéos impliquent-elles ce que Roland Barthe appelle « Ça-a-été »<sup>6</sup>, « *J'appelle « référent photographique » non pas la chose facultativement réelle à laquelle renvoie une image ou un signe mais la chose nécessairement réelle qui a été placée devant l'objectif*<sup>7</sup> », on ne peut jamais nier que la chose a été là dans la photographie. Il y a alors une double position conjointe de la réalité et du passé. Peut-on alors considérer mes vidéos comme une empreinte du réel ? Ou bien lui donnent-elles une autre forme ?

---

<sup>4</sup> Marcel Duchamp, « Catalogue de la société Anonyme », *Duchamp du signe*, 1920, p. 196.

<sup>5</sup> Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique », Repris dans *l'homme, le langage et la culture*, 1936. p. 174.

<sup>6</sup> Roland Barthes, *ibid.*, p. 119.

<sup>7</sup> Roland Barthes, *La Chambre Claire*, Edition Du Cinéma Gallimard Seuil, 1980, p. 120.



Au moment du montage et à travers la transformation des vidéos initiales par une mise en abîme : une accélération de la vitesse, un recadrage exagéré ou un changement de l'intensité lumineuse, avec une transformation graduée, on obtient des zones identifiables et d'autres qui ne le sont plus. Ces vidéos montrent un travail expérimental qui gêne le spectateur. Les sources visuelle et sonore se détachent du référent réel pour devenir une trace. On n'aperçoit plus l'image globale mais ce sont des lignes et des formes lumineuses qui se dégagent peu à peu. Mes vidéos abandonnent l'image et le son initiaux pour devenir une trace ; or la trace est un témoignage d'une existence déjà vécue ou vue, « *La photo, le film, la vidéo-comme autrefois la peinture et le dessin – ont d'abord pour fonction de conserver la trace d'un fait plastique : ils agissent en tant que constat. (...)* »<sup>8</sup>, on parle alors d'image de mémoire qui prend en compte le travail de la mémoire dans le temps. Ce temps se décompose et se recompose, comme une métaphore de l'oubli. Cette situation oblige le spectateur à se positionner face à ces réalisations cinématographique et le met dans une situation non confortable voire de répulsion.

Dans mon travail, il s'agit d'une trace de mémoire non figurative mais évolutive puisqu'il s'agit d'un montage cinématographique improvisé invitant le spectateur à recomposer librement ce qu'il a déjà vécu ou ce qui vient d'être présenté. Comme dit Gilles Deleuze « *Certes, l'image-mouvement n'a pas seulement des mouvements extensifs (espace), mais aussi des mouvements intensifs (lumière) et des mouvements affectifs (l'âme)*. »<sup>9</sup> En quoi cette trace se distingue-t-elle de la source visuelle initiale?

A travers l'expérimentation de l'installation interactive, l'apparition et la disparition des séquences sont en fonction du mouvement du spectateur. Le spectateur se déplace, l'image et le son se diffusent par contre le sens du déplacement du spectateur est toujours dans un système d'opposition par rapport à l'écran et aux sources visuelle et sonore. Le spectateur est en position d'expérimentation, il assiste, contemple et agit. Il est devant des vidéos, de scènes, de son quotidien, filmées, montées et diffusées différemment. Il se déplace dans un environnement sombre, devant un écran de petite taille diffusant une scène d'un milieu urbain non facilement identifiable, le spectateur avance alors vers cet écran, sa taille devient plus importante et le rendu cinématographique devient de plus en plus non identifiable.

---

<sup>8</sup> François Pluchart, *L'Art Corporel*, Paris, Limage 2, 1983, p. 46 et 47.

<sup>9</sup> Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Les Editions de Minuit, Paris, 1985, p. 309.

Ce dispositif tend alors vers un seuil de non confort questionnant ainsi la perception du spectateur et provoquant son déplacement devant les vidéos. Comment cette installation peut-elle amener le spectateur à un stade de répulsion ? Comment cette installation implique-t-elle la participation du spectateur et comment positionne-t-elle le déplacement et le mouvement du spectateur au cœur du dispositif ?

Si dans mon travail, mes vidéos sont entre apparition et disparition par le filmage, le montage ainsi que par la gestualité du spectateur, c'est finalement au regard, à la sensibilité et au comportement du spectateur de réaliser ces vidéos et de surmonter cette expérience répulsive. Comme il a affirmé Marcel Duchamp: « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux »<sup>10</sup>.

## II. Le regard de l'appareil

L'appareil s'interpose entre le sujet visé et l'auteur. L'image visible et le son entendu par le spectateur est une prothèse qui scinde alors l'image vue et le son entendu par l'auteur à travers son appareil. L'appareil pourrait être appréhendé comme un moyen qui reproduit l'image et le son grâce à ces qualités mécaniques. L'image vue et le son entendu diffère donc de celle et celui qui sont enregistrés et témoignent alors d'une mise à de recul imposée au spectateur. Que veut alors produire l'auteur en enregistrant avec son appareil ? Quel est le lien entre l'image et le son qui sont vue et entendu et celle et celui qui sont enregistrés ?

La caméra est, pour Bill Viola, un moyen pour « réapprendre à regarder »<sup>11</sup>, et approcher le monde au-delà des apparences. Lors de son exposition au Grand Palais, Bill Viola interroge le spectateur à travers des installations qui proposent des performances orientées vers des motifs religieux. A fin de travailler une certaine forme de réalisme et d'être plus près de la source à filmer dans ses performances, il s'est basé sur la notion du direct et il a utilisé tout simplement sa caméra pour aboutir à un rendu plus proche du réel. « *Quand j'ai rompu avec tout ce qui est traitement de l'image et que j'ai commencé à travailler à partir de situation réelles, je me suis dégagé en premier lieu de tous les éléments superflus, pour essayer de revenir à ce qui est fondamental. J'ai fini par axer mes recherches sur l'unité de base de la vidéo : la caméra et le moniteur.* »<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Marcel Duchamp, propos recueillis par Jean Schuster (1957), *Duchamp du signe*, op. cit. p. 247.

<sup>11</sup> *Bill Viola*, Album d'exposition, Galerie nationales, Grand Palais, Paris, Juillet 2014, sous la direction Scientifique de Jérôme Neutres.

<sup>12</sup> *Qu'est ce que l'art vidéo aujourd'hui ?*, sous la direction de Stéphanie Moisson, Edition Beaux Arts, p. 180.

A travers ces réalisations cinématographiques l'artiste met le spectateur dans une position d'expérimentation du regard toujours dans une dimension d'attente. Dans mes vidéos cette attente a pour but de rendre l'image illisible générant une réflexion du regard du spectateur. L'appareil vient en effet introduire une certaine forme d'illusion dans la perception du spectateur : il lui impose un rendu dans un cadre précis et une distance par rapport au sujet perçu, autant de possibilités qui influencent le regard : comme par exemple le recadrage de l'image jusqu'à un grand plan lumineux amenant progressivement la disparition de l'image initiale. Dans ma vidéo « Entre le réel et la fiction » je filme un environnement urbain avec un champ visuel précis et un zoom d'agrandissement produisant une profondeur de champs dans un mouvement progressif aboutissant ainsi à des conséquences esthétiques. *« On sait, au moins depuis les textes d'André Bazin, que la profondeur de champ incarne, dans ce qu'il a de plus ontologique, l'idéal de la conception « métaphysico-réalité » de l'espace cinématographique. La profondeur de champ pré - suppose, la perspective monoculaire, l'homogénéité structurelle de l'espace, un refus de la fragmentation et du découpage, la téléologie du point de fuite et surtout la référence originare absolue à l'œil, au point de vue, au sujet, instaurateur et terme de tout le dispositif »*<sup>13</sup>. On a une image globale d'un trafic ferroviaire régulier où plusieurs trains passent selon une seule trajectoire linéaire, l'image se recadre dans un processus de profondeur de champs (une mise en abyme : un cadre dans un cadre) jusqu'à un seul train qui s'approche de plus en plus de nous et donne un rendu graphique de nuances lumineuses entre le clair et l'obscur. En regardant la vidéo, on a l'impression qu'il s'agit d'un déplacement progressif vers le fond de l'image, dans une direction linéaire et en fixant un point final. Un effet d'incrustation de plusieurs espaces est généré alors qu'il s'agit d'un seul espace où son auteur est en position immobile donnant à son appareil l'opportunité de la réalisation.

Le spectateur est pris dans une impression de représentation de la réalité vu provoquée par le jeu de profondeur du champ qui finit par un agrandissement de l'image où les figures, les lignes et les formes disparaissent cultivant le paradoxe d'illusion.

---

<sup>13</sup> Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, op. cit. p. 90.



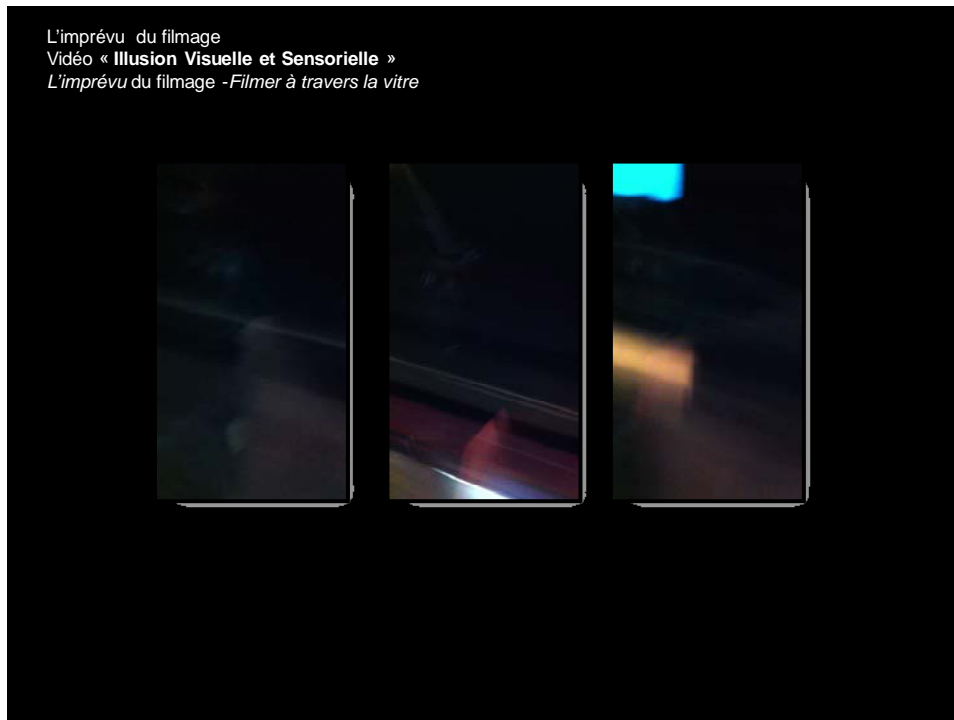
## 1. Le déplacement de l'auteur: créer les traces de l'image

### a. L'imprévu du filmage

L'origine de ces réalisations cinématographiques est une expérience vécue. La réalisation de ces vidéos dépend de mes déplacements au quotidien. On peut parler d'un déplacement où je marche, je me déplace et quand je me sens prise par les images sonores je commence à filmer. Cette façon de parcourir et de découvrir l'espace qui entoure l'auteur se rapproche de l'altitude du flâneur revue par Walter Benjamin. « *Ainsi la marche n'est-elle pas seulement l'expression du désir d'atteindre un but mais la réalisation de ce désir.* »<sup>14</sup>. La réalisation de ces vidéos se nourrit alors d'une sorte de hasard recherché lors de la prise de vue. Le déplacement du corps dans un espace (train, métro,...) public ou habité, génère une forme d'attention particulière à cause des sources sonores aiguës et des sources visuelles lumineuses volantes. Je traîne en marchant, j'ignore où mon aventure en marchant me conduira car je ne sais pas à l'avance quand j'entre en action pour filmer. Le rendu cinématographique de mes vidéos n'est alors pas réfléchi à l'avance. L'imprévu cinématographique s'affirme par les différences entre mes vidéos filmées. Par exemple, le rendu cinématographique à partir de ma fenêtre, dans une position immobile est différent de celui filmé à travers une fenêtre d'un train

<sup>14</sup> Walter Benjamin, *Images de pensée*, Christian Bourgois Editeur, 1998, p. 251

en mouvement. Dans ma vidéo « Illusion Visuelle et Sensorielle », filmée à travers la vitre d'un train en mouvement montre simultanément une superposition de plans, des zones transparentes et d'autre opaques permettant l'apparition et la disparition de plusieurs images brouillées en même temps, des formes, des lignes et des nuances qui s'évanouissent au fur et à mesure du filmage introduisant ainsi l'incertitude du visible. L'imprévu est généré soit par la superposition de plan soit par le mouvement d'images qui apparaissent et disparaissent au fur et à mesure de la lecture. Comme dit Deleuze *l'image-mouvement souligne l'enchaînement des schèmes sensori-moteurs, enchaînement qui se trouve brisé dans l' « image-temps »*<sup>15</sup>. Des images qui se défilent changeant d'une seconde à une autre. L'image présente ne correspond pas à celle qui la précède ou celle qui la suit.



<sup>15</sup> Laurent Lavaud, *L'image*, GF Flammarion, Paris, 1999, p215

b. La position mobile ou immobile de l'auteur

*Position immobile*

Filmer ne nécessite pas nécessairement le déplacement du corps de l'auteur : l'auteur peut rester immobile et filmer à partir de l'endroit où il se trouve. Dans mon premier film « Entre le réel et la fiction », la position est déterminée. Cette position ressemble à celle d'une vidéosurveillance qui reporte ce qui se passe à l'extérieur. Elle est celle d'un auteur attentif, observant ce qui nous entoure et entretient alors avec le réel un rapport actif. Comme dit Peter Kubelka : « *le cinéma devient un art de précision et de condensation fulgurante qui requiert un spectateur* »<sup>16</sup>. A partir de ma fenêtre qui donne sur une voie ferrée, j'ai réalisé cette vidéo expérimentale, une vidéo filmée durant plusieurs heures, les images apparaissent de manière aléatoire suivant le mouvement et les déplacements de l'objet (le train). Un zoom d'agrandissement et un cadrage fixe de l'image accentuent l'effet d'immobilité. Le zoom d'agrandissement sur le train qui roule, donne l'impression que nous pénétrons par les fenêtres lumineuses du train. Dans cette vidéo, l'auteur est en position immobile, dans une attente du regard produite par la linéarité et la répétition du mouvement du train. Cette position déterminée immobile, où l'auteur se place et dont le regard suit une direction linéaire de l'image en mouvement avec une profondeur de champs progressif, met en évidence le ralenti de la vitesse de lecture et laisse apparaître une impression des détails de l'image. L'effet de ralenti donne au spectateur l'opportunité de décomposer l'image pour retrouver une force pour voir « *Allons plus lentement, faut décomposer* »<sup>17</sup>. Le rôle de ce processus de ralenti utilisé dans cette vidéo est de donner l'impression d'images identifiables. Donner le temps pour regarder, faire de l'acte de regard un événement. Que peut-on construire comme sens avec cet effet de ralenti ?

On peut citer le travail de Michel Snow dans *Wavelength, 1967* (page 83) : qui consiste en un film expérimental, réalisé sur la base d'un zoom de 45 minutes. Le film débute par un champ visuel vaste (l'atelier) jusqu'à son intégration dans un autre milieu à travers une image fixe (une photo de vagues en noir et blanc). Plus précisément il s'agit d'un déplacement dans une

---

<sup>16</sup> Dominique Noguez, *Eloge du cinéma expérimental, Classique de l'Avant-garde*, Editions Paris Expérimental.

<sup>17</sup> Cité par Odette/ Miévielle Jean-Luc Godard, « La vidéo pense ce que le cinéma crée », *Comment ça va*, 1976.

direction linéaire avec une vitesse très faible répartie tout au long de la projection de la vidéo. Le ralenti extrême laisse voir les détails de l'espace et des nuances subtiles.

Le cinéaste travaille ainsi sur la durée et la contemplation d'un espace fixe amenant le spectateur dans un état d'illusion. Snow ne transforme pas la réalité vue, il étend les possibilités des perceptions du spectateur en dévoilant des constellations nouées de sens et en montrant ce qui est déjà là, mais qui est habituellement inaccessible aux façons pré-établies et régulées du regard.

Ma vidéo met le spectateur dans une position d'attente avec l'impression d'un effet de ralenti par un objectif de caméra se rapprochant progressivement de l'image.

La position immobile de l'auteur donne l'opportunité à l'appareil de rétablir le rendu cinématographique et génère une forme de curiosité chez le spectateur: est ce que cet effet de ralenti peut donner de la forme pour ce rendu cinématographique ? En fait, plus on avance dans la lecture de ce film, plus l'image devient non identifiable et plus le sens est non déchiffrable. Cette vidéo montre une scène quotidienne du trafic ferroviaire mais dans une autre forme du regard.

### *Position mobile*

Même si l'immobilité donne l'opportunité à l'appareil d'être l'outil principal de la vidéo, il y a toujours un œil voire un corps et une présence humaine qui maîtrise le processus de la réalisation. Que se passe-t-il alors quand l'auteur se met en mouvement? Et comment la vidéo rend-t-elle compte d'une forme de déplacement dans son processus de réalisation ? Comment définir ce déplacement ?

Dans ma vidéo « Trace d'une source lumineuse » l'auteur est en position mobile grâce au déplacement de la voiture. L'auteur avec sa caméra suit alors la trajectoire de la voiture. Comme dit Philippe Dubois : « *le mouvement cinéma est l'affaire d'une sorte d'accouplement de l'homme avec sa machine. L'«homme à la caméra» est le passage corporel d'un véhicule dont le regard respire avec le monde où il se meut* ». <sup>18</sup> Ce n'est plus le procédé mécanique de l'appareil seul ni même la position de l'auteur qui maîtrise le rendu cinématographique mais c'est plutôt le regard de l'auteur en mouvement, fusionné avec son appareil qui crée ce rendu. La vidéo montre alors un mouvement de « travelling » (le point de vue mobile) où le plan fait voyage et les images se défilent l'une après l'autre. Sa considération, comme dit Jean-Luc

---

<sup>18</sup> Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, op. cit. p. 145.

Godard est d'exprimer des mouvements qui sont eux-mêmes de la vie du regard de l'homme sur le monde où il se meut : « *avancer, reculer, monter, descendre, glisser, scruter, balayer, accompagner* »<sup>19</sup>. Dans cette vidéo, le mouvement prend une direction linéaire, les images se défilent en s'accélégrant donnant l'illusion que c'est l'auteur qui est en déplacement.

La situation permet une vision répétée entre clarté et obscurité grâce à une source lumineuse qui s'affiche et s'absente. Cet «entre-deux» d'apparition et de disparition du visible est accentué quand le champ visuel de l'objectif change et la vitesse s'accélère.

Le rendu cinématographique prend la source lumineuse comme objective, ce rendu se délite peu à peu jusqu'à un rendu fluide. La fluidité de l'image est obtenue grâce au déplacement ininterrompu de la voiture et emporte le rendu cinématographique dans un flou en mouvement. La vitesse est accélérée, l'intensité lumineuse est augmentée lors du montage donnant un rendu non figuratif, une sorte de paysage de nuances lumineuses. C'est un défilement semblable à celui d'un paysage filmé d'un train par Robert Cahen, *Juste le temps*, 1983 : arbre, champs, nuages et ciel n'y sont plus qu'un perpétuel défilement. Les différentes vitesses, celles de la prise de vue et du montage, s'additionnent à celle de la voiture en marche pour confondre formes et couleurs au sein d'une même liquidité. La vitesse donne ici l'illusion d'un dessin par des nuances lumineuses entre la clarté et l'obscurité et n'existant que par le mouvement qui leur donne naissance.

Les images cinématographiques dépendent de la position physique de l'auteur et du mouvement de l'appareil. L'image nécessite une pratique corporelle, un déplacement ainsi qu'une mobilité du corps.

La fixité de la caméra ne représente pas la seule alternative du mouvement. Même mobile, la caméra ne se contente plus de suivre le mouvement ni d'opérer elle-même des mouvements dont ils ne sont que l'objet. Dans tous les cas, elle subordonne la représentation d'un espace qui fait penser le spectateur.

---

<sup>19</sup> Philippe Dubois, *ibid.*, p. 145.





c. Filmer à travers un obstacle (la vitre)

Dans mon travail, la vitre est considérée comme une paroi de verre effaçant et révélant toute chose devant elle. « *De la transparence la plus pure à l'opacité la plus complète, il se montre effectivement susceptible de couvrir tous les degrés, cachant, masquant ou révélant ce par rapport à quoi il forme mur et paroi.*<sup>20</sup> ». Elle joue avec les intensités lumineuses et avec son pouvoir de réflexion afin de détourner et troubler la visibilité du spectateur. Par la fluidification des formes et la translucidité des différents plans, il y a des choses qui se déforment et disparaissent, d'autres qui se superposent et s'affirment «... *(in) visible à l'œil, le verre est un matériau qui peut jouer sur les dimensions inverses de la transparence et de l'opacité*<sup>21</sup> ». Dans mon travail, la transparence et l'opacité de la vitre permet qu'une image se montre et une autre se cache. Les images se recouvrent alors les unes des autres.

Là, on peut se référer à ma vidéo « Illusion Visuelle et Sensorielle », le rendu d'image est à travers une fenêtre d'un train. Cette fenêtre fonctionne comme un écran transitoire : soit une paroi envisagée comme une ouverture sur la réalité filmée. Le rendu cinématographique en mouvement affirme une superposition de plans changeant d'un instant à un autre : on ne sait

<sup>20</sup> Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporaine*, Larousse, p.126.

<sup>21</sup> Florence de Mèredieu, *ibid.*, p.130.

plus qui est en premier plan et qui est le deuxième même si ces images révèlent à leurs extrémités la présence d'un corps humain à travers une forme floue d'une main donnant l'hypothèse qu'il s'agit de la main de l'auteur. Le rendu cinématographique est brouillé puisque la main de l'auteur est en premier plan mais avec l'effet de réflexion de cette matière, les différents plans s'inter-sectionnent. Dans mon travail de superpositions, les notions d'opacité, de transparence et l'effet de réflexion relèvent alors une opposition entre le premier plan et la profondeur. Par ces effets, le visible échappe du champ de son appartenance d'origine, les éléments de ce lieu surgissent dans une mise d'illusion de voir dégageant un rendu non appropriable pour le spectateur. Le spectateur se positionne alors dans une expérience de réflexion optique.



*Vidéo «Illusion Visuelle et Sensorielle »*

*Filmer à travers la vitre - superposition des plans*

Dans la réalisation *Surrender* de Bill Viola réalisée en 2001, le changement du rendu de l'image dans le temps se réalise grâce au mouvement gestuel sur la matière translucide qui est l'eau. On ne regarde pas l'image réelle de l'homme et de la femme filmés, mais leurs reflets sur la surface de l'eau. On obtient « une image d'une image » devenant plus violente et se déforme progressivement à chaque fois que les personnages s'enfoncent dans l'eau

provoquant la dissolution des formes figuratives en nuances de lumière et de couleurs. La surface réfléchissante se brise et s'effondre pour retrouver sa forme essentielle, celle d'un motif d'ondes et de lumière pure. On a l'impression que le personnage de l'écran inférieur est le reflet en miroir de celui de l'écran supérieur alors qu'il s'agit de deux écrans séparés et de deux personnages en états de performance en même temps.

## **2. Filmer, une manière de penser**

### **a. A l'origine de mes vidéos**

Mes vidéos sont des représentations de l'expérience vécue. Elles sont la trace de ma présence à l'instant. A travers ces vidéos, on garde l'aperçu du trajet accompli par le corps et le regard dans le temps et dans l'espace. Mes vidéos filment des lieux du quotidien et du paysage urbain de mon déplacement: la rue, le quai, le train, la voiture et elles enregistrent les sons environnants: bruit du vent, bruit de voiture, le bavardage, bruit de train. Bruit ou silence auxquels nous n'attribuons d'habitude aucune attention sont tournés dans une continuité et discontinuité selon de différents niveaux sonores.

La vidéo est liée à l'événement et à la capture de l'extraordinaire, de l'information pour saisir l'instant. Elle peut aussi se saisir de ce qui n'est pas d'habituellement pris en compte.

Ma pratique de filmage vise à situer l'essentiel non pas dans l'événement et l'actualité mais dans une dimension exagérée de la réalité filmée afin de provoquer le seuil de l'adaptation du spectateur face à des vidéos et d'aller au delà de l'ordinaire provoquant et perturbant le comportement du spectateur. Dans mes vidéos, l'image et le son se pénètrent et s'opposent, la confusion perceptive du spectateur domine alors. En filmant en direct et sans trucage ou même avec montage, je voulais représenter des restes de perceptions condensées en plusieurs images et sons comme si je représentais des conditions qu'on subit chaque jour.

### **b. Le film comme copie et reproduction**

L'image filmée ne présente pas une copie de la réalité ni même une reproduction mais plutôt une manière de l'exprimer. Mes vidéos ainsi obtenues constituent une manière de voir et d'entendre, elles sont une reconnaissance d'une réalité qui varie d'un spectateur à un autre. Ce dernier peut se soucier de la reconnaissance du passé, ou se mettre dans la même position que l'auteur ou encore interpréter différemment ces vidéos.

Dans mes vidéos, la localisation est d'abord identifiable puis se transforme au fur et à mesure de la lecture. La séquence pourrait se prolonger longtemps du réel vers le virtuel tel un long voyage dans les hauteurs ou les profondeurs de notre imagination.

Exemple dans la vidéo « Entre le réel et la fiction » le paysage urbain filmé devient un fond indistinct, l'espace filmé ne ressemble plus à un espace défini, il se détache du fond urbain par le degré du contraste, de la netteté et de la luminosité.

L'absence progressive de la couleur suppose une transformation des couleurs de l'image vue en direct. En effet, la relation au référent réel ne disparaît pas mais elle est cachée. Le spectateur est face à un précipité d'images devenant illisibles au fur et à mesure de la lecture de la vidéo par le changement du degré de l'intensité lumineuse comme a dit Denys Riout « *la lumière longtemps objet de représentation, condition impérative de sa lisibilité (...)*<sup>22</sup> » devient ici un élément concret mis en œuvre.



*Vidéo « Entre le Réel et la Fiction »*

c. La vidéo : une forme d'image cinématographique qui pense et qui permet de penser

« (...) *La vidéo est un état du regard et du visible, une manière d'être des images. La vidéo n'est pas un objet (une chose en soi, un corps propre), elle est un état expérimental. (...). Un état de l'image (en général). Un état-image, c'est-à-dire une forme qui pense. La vidéo pense (ou permet de penser) ce que les images sont.* »<sup>23</sup>

L'image cinématographique projetée résulte d'un processus d'effacement progressif : une nouvelle couche d'image vient suppléer la précédente grâce à la superposition de plans, la profondeur du champ et le changement de l'intensité lumineuse déduisant l'illisibilité de l'image. L'image se construit simultanément par un effacement et un ajout de données visuelles jusqu'à obtenir une image graphique non identifiable. Dans mes vidéos, ce n'est pas

<sup>22</sup> Denys Riout, *Qu'est ce que l'art moderne ?*, op. cit. p. 206.

<sup>23</sup> Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, op. cit. p. 8.

seulement l'apparence des choses qu'est donnée à voir mais leurs apparitions : chaque image se montre en même temps qu'elle disparaît.

Or apparaître et disparaître sont deux états différés dans le temps. Ici par le procédé de superposition, l'image apparaît en même temps qu'elle disparaît. Le temps de l'apparition se confond avec celui de la disparition. Ce procédé de superposition est un processus de transformation confère au spectateur un aspect virtuel, non figuratif, une certaine forme d'imprécision qui questionne sa mémoire. Mes vidéos tentent de rendre compte d'une représentation d'une réalité composée qui fait intervenir la mémoire et incite le spectateur à réfléchir. Les images qui se superposent pour former l'image finale comme dans ma vidéo « Illusion Visuelle et Sensorielle » ne sont pas opaques, la transparence de la vitre permet une certaine efficacité mémorative dans la mesure où elle permet plusieurs choses sur le même plan. Mais l'image ne se fixe jamais, elle se construit toujours devant nos yeux puisqu'il s'agit d'image cinématographique en mouvement. Des images se défilent dans le temps, et s'absentent brusquement. La mémoire n'est pas ainsi réduite à l'enregistrement et à la sauvegarde, de ce qui a été diffusé. Telles plusieurs images se superposent, se brouillent ou s'effacent. C'est le temps de l'instant qui gouverne ces vidéos. Ici il n'y a pas un instant qui fixe une image mais un instant au cours duquel l'image se forme. La mémoire est alors questionnée tout au long de la lecture. Devant ces vidéos, le spectateur est positionné dans un exercice de mémoire : est ce qu'il a déjà vu des fragments de ces vues ? Dans quelle circonstance les avait-il vues ? Cette distorsion entre l'incertitude et l'oubli donne au spectateur une sorte de gêne et de confort.

### **3. Sons et images, outils pour générer la répulsion**

#### **a. L'image vibrante**

La répulsion est traitée dans mon installation par plusieurs procédés, soit par le tournage, soit par le montage, soit encore par le jeu de la distance entre le spectateur et l'écran de projection. Le rendu de l'image change alors avec le déplacement de l'auteur, du spectateur et la diffusion des images cinématographiques. Ce travail sur le déplacement révèle le mouvement comme opérateur de l'incertitude du visible. « *Pourquoi le mouvement ? Parce que c'est sans aucun doute, dans le domaine des images et de la vision, l'opérateur le plus révélateur de*

*toute cette affaire de mise en doute du visible*<sup>24</sup> ». Le point de départ est de considérer que le mouvement est la seule manière de définir notre rapport au monde c'est ce qui fait de nous des sujets percevant. Quelles sont les illusions dans mes vidéos qui nous font croire à du mouvement là où il n'y en a pas, ou ailleurs que là où il est effectivement ? Pourquoi le mouvement est-il aussi systématiquement une affaire de trompe-l'œil ? On peut questionner ici les limites du mouvement qui sont articulées autour de l'apparition et disparition des images. Ces moments peuvent être considérés comme improbables.

L'instabilité et le changement du mouvement sont une constante dans la réalisation de mes vidéos. Tout serait donc une corrélation du mouvement toujours en train de se faire, de se défaire et de se refaire. Bref, le mouvement de ces vidéos est toujours improbable, c'est ce qui concerne l'indétermination du mouvement dans et par l'image, une indétermination qui affecte à la fois les paysages montrés (ce que l'on voit) et l'acte même de la vision. Dès lors qu'on observe quelques scènes de mes vidéos, on déduit des images cinématographiques en mouvement avec un niveau de vitesse changeant. Ce niveau de vitesse est en général dans une progression d'accélération, exagérée jusqu'à l'absence de l'image initiale comme dans ma vidéo « Trace d'une source lumineuse » où le mouvement s'accélère jusqu'à il devient stable.



*Vidéo « Trace d'une source lumineuse »*

---

<sup>24</sup> Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, op. cit. p. 266.

D'autres vidéos où le mouvement s'accélère et ce ralenti au milieu du film comme dans ma vidéo « Entre le réel et la fiction » donnant l'impression d'une image à l'arrêt.



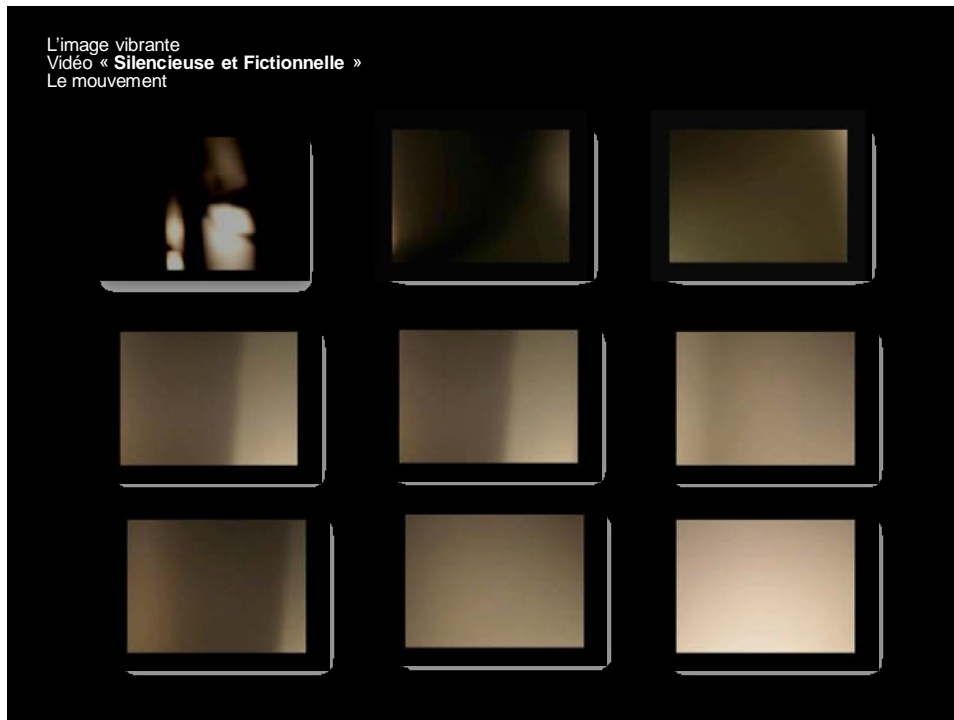
*Vidéo « Entre le Réel et la Fiction »*

Qu'en est-il du ralenti, de l'accélération, de l'arrêt sur image dans la même vidéo ? On peut prendre comme exemple la vidéo « Fictionnelle et Silencieuse », où le montage est fait d'un rythme séquentiel répétitif et ordonné. A partir des mouvements ondulatoires de la lumière diffusée dans un rythme calme, cette séquence est suivie d'une séquence agitée jusqu'à un arrêt sur cette-ci. Faisant la figure centrale, cette forme lumineuse devient clignotante par l'exagération de la vitesse générant ainsi des plans flash ultra rapides. Avec la pulsation des plans-flash en alternance, on déduit des effets de rythmes accélérés. Comme pense Jean-Luc Godard « (...) *En agitant nos mains, nous causons une vibration dans l'atmosphère ambiante. Cette vibration s'étend infiniment, jusqu'à tant qu'elle se fut communiquée à chaque molécule de l'atmosphère terrestre, qui, à partir de ce moment et pour toujours, est mis en mouvement par cette seule action de la main(...)*<sup>25</sup>.

Le spectateur est mis alors dans un exercice de perception plus proche de la sensation vibratoire que de la vision de reconnaissance. Face à cette vidéo, le spectateur doute et se pose la question de la perception : y-a-t-il ou n'y-a-t-il pas mouvement ? Est-ce qu'il s'agit du mouvement de l'image ou dans l'image ? Qu'est ce qui bouge exactement (l'image elle-même, ...).

---

<sup>25</sup> Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, op. cit. p. 259.



#### b. Le choc sonore

Le choc sonore est généré par les changements improbables dû à l'apparition et disparition du son, au changement entre augmentation et baisse ainsi qu'au mélange des sources sonores et de leurs temporalités. Dans ma vidéo « Illusion Visuelle et Sensorielle », on a un mélange sonore entre le son du déplacement du train et le son du bavardage des gens à l'intérieur du train, quand le train est stationné en gare, nous entendons les bruits extérieurs provenant de la gare ou du quai qui sont étouffés dès la fermeture des portes du train : l'ambiance résiduelle est de faible intensité, surtout de qualité intérieure. Le train se met à rouler, les bruits des roulements entrent progressivement de toutes parts (par le sol, les fenêtres...). On est en présence de fréquences particulièrement aiguës et perçantes. Le bavardage, en plan rapproché, renforce encore cette impression d'espace fermé, malgré un environnement sonore constitué principalement de bruits extérieurs qui se propage.

Les temporalités de ces sources donnent des rendus sonores différents. Les temporalités peuvent se superposer comme elles peuvent ne pas l'être provoquant un décalage : les voix de bavardage peuvent se mélanger avec les bruits des rails comme qu'ils peuvent s'entendre séparément avec un volume variable. Le spectateur peut s'attacher ou pas à de nombreux éléments comme la voix. Ce mélange de son subit un changement improbable tout au long de la vidéo, une augmentation et une baisse du volume des sources sonores au même moment,



une baisse et une augmentation de l'un ou de l'autre séparément ou même l'absence totale du son vers la fin. Cette coexistence des rythmes sonores non synchrones au sein d'une même vidéo évolue graduellement vers le silence.

Ce déplacement du simple au complexe génère une manière de s'exprimer par des sons de temporalités différentes extraits de notre réalité. Dan Graham s'intéresse à ces temporalités en disant : « *Le temps de l'œuvre n'est pas métronomique ou progressif ou sens habituel ; à la différence de la plupart des structures musicales, il n'y a pas de jeu contre temps. Plutôt, l'œuvre est dans le temps - l'espace - temps naturel défini par la situation physique.* »<sup>26</sup>. Cette figure temporelle découlant de ce temps illusionniste par la superposition de différentes temporalités crée des interprétations différentes chez le spectateur. Cette esthétique du choc qu'on peut appeler traumatisme perturbe le spectateur et le met dans une situation de répulsion et de réflexion. Le problème serait celui des conditions et de l'organisation du choc, celui de son absorption et de la capacité de résistance de celui ou celle qui le subit.

Cette pièce sonore place le spectateur dans un espace donné et ne livre pas une indication direct sur sa qualité. Le spectateur entend ici un son qui joue sur l'ambiguïté de son statut entre projection, écran, vidéo et image. Les sons présentés dans ces vidéos poussent le spectateur à se situer dans leur zone d'intelligibilité tout en définissant un autre espace. Le son dans ces vidéos joue sur le caractère non narratif pour faire apparaître et disparaître les sources sonores jusqu'à à obtenir une grande illisibilité. Les sons posent la question de la réception des vidéos en poussant le spectateur à s'interroger sur la position qu'il doit adapter : s'en éloigner ou au contraire s'en rapprocher. Ces sons permettent alors un usage singulier et proposent différentes réponses à la manière de se placer et se déplacer au sein de cette installation. Quant à la question de la réception des sons, ces vidéos suggèrent une altitude active du spectateur qui dépasse l'écoute pour devenir à la fois visuelle et spatiale. Le spectateur est invité à regarder, à agir, et à réfléchir face à ce processus cinématographique.

### c. L'œil entend ce que l'oreille ne voit pas

Ces « paysages sonores »<sup>27</sup> présentent des paysages urbains généralement traversés par des trains ou des voitures. Les vues urbaines présentent des fragments architecturaux avec des rails ou des sources lumineuses. Ces paysages peuvent avoir différentes sources sonores

<sup>26</sup> Dan Graham, « Subject Matter » in Rock, My, Religion, MIT Press, Cambridge, Londres, p.46.

<sup>27</sup> Citée par R. Murray Schafer, « l'étude des paysage sonore, constitués par l'ensemble des sons audibles depuis un endroit particulier, était initialement destinée à la lutte contre la pollution sonore ».

comme ils peuvent être silencieux. Le rythme improbable du défilement, l'abondance des images et des sons et le caractère d'opposition entre les deux sources sonore et visuelle confrontés à une répétition obsessionnelle permet de générer une gêne chez le spectateur et donne un caractère répulsif à ces vidéos. Dans ma vidéo « Fictionnelle et Silencieuse » où la présence d'une image non identifiable et dont l'intensité lumineuse est le seul personnage de l'image projetée, cette vidéo silencieuse joue sur un principe sensoriel opposé entre image et son : lorsque l'acuité acoustique s'altère, notre attention se concentre de manière plus soutenue sur les phénomènes visuels. Cette vidéo présente une image non identifiable où le spectateur se trouve dans une position de non confort, elle joue sur les correspondances entre les sens, l'ouïe et la vue dans une forme de répulsion. Ainsi comme pense Su-Mai-T à la proposition « l'œil écoute », il répond « l'oreille voit »<sup>28</sup>, l'artiste partage la volonté de figurer le son, de rendre palpable l'impact physique et émotionnel de la fréquence sonore et de sa prolongation organisée. D'ailleurs, Joachim Schmid partage le même avis à travers son œuvre *Bruit et paysage*. Cette série « photographie de sons » se compose de mille photographies numériques diffusées en boucle de soixante-quinze minutes sur deux écrans d'ordinateurs. Chaque image représente un ciel, généralement traversé par un hélicoptère, un avion, des nuages, des sillons et rarement par des fragments architecturaux ou fils électriques. Des images à caractère tautologique dans un rendu répétitif. A travers cette série Joachim Schmid éprouve ce principe de convergence sensorielle élémentaire pour attirer notre attention sur l'impact quelques fois très violent, des nuisances sonores de notre quotidien.



---

<sup>28</sup> Raymand Delambre, « Su-Mei Tse : l'œil écoute », in Su-Mei Tse, co- édition Casino Luxembourg, The Renaissance Society at The University of Chicaco, 2006, p. 17.



Joachim Schmid, *bruits et paysages*, 2007

## II. Filmer : une mise en forme du regard

Filmer, « *C'est l'acte de regard en train de se faire (...). Cela implique à la fois une action en cours (un procès), un agent à l'œuvre (un sujet) et une adéquation temporelle au présent historique (je vois, c'est en direct,...)* »<sup>29</sup>. La vidéo est alors un moyen de représentation à la fois de l'objet et de l'acte qui le constitue.

Mes vidéos sont des images cinématographiques sonores en mouvements improbables d'où elles demandent un temps de regard long afin que les détails émergent et que l'ensemble devienne compréhensible. La part répulsive de ces vidéos s'accroît si on ne laisse pas au regard le temps et la possibilité d'analyser et de comprendre dans le détail de l'image et du son. Ces vidéos ont recours à une esthétique fondée sur le brouillage visuel et sonore attirant l'œil et choquant l'oreille. C'est pour cette raison que ces vidéos guident le regard du spectateur et le rendent attentif « *l'amateur attentif explore la surface du tableau « comme un animal pâture une prairie*<sup>30</sup> » et il peut renouer avec le cours de la création si des chemins ont été ménagés dans la pâte pour guider son regard »<sup>31</sup>.

### 1. L'image cinématographique : mix de temporalités et de mouvements

#### a. Une représentation de l'espace par le temps

« *Le temps est la matière première du film et de la vidéo* »<sup>32</sup>, là où la photo offrait une image arrêtée (l'instant de l'instantané) la vidéo défile des images qui vont tellement vite qu'à la projection on n'y voit pas tellement, emporté par le flux, glissant au rythme des plans qui s'enchaînent. Avec la vidéo non seulement on voit l'image en mouvement telle qu'elle bouge dans sa durée, mais on la voit en train de se faire. Le temps de l'image est confronté à celui du spectateur, tantôt synchronisés tantôt non.

---

<sup>29</sup> Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, op. cit. p. 79.

<sup>30</sup> Paul Klee, « Philosophie de la création », reprise dans *Théorie de l'art moderne*, trad. Par Pierre-Henri Gonthier, Paris, Denoel/Gonthier, p. 61.

<sup>31</sup> Denys Riout, *ibid.*, p. 433.

<sup>32</sup> *Bille Viola*, Album de l'exposition Paris, Grand Palais, Galeries nationales, 2014, sous la direction scientifique de Jérôme Neutres.

Dans la vidéo « Illusion visuelle et sensorielle », le passage du temps est rendu par la superposition de deux espaces. Ici le spectateur se trouve face à deux lieux qui forment une seule image ambiguë.



### *Vidéo « Illusion Visuelle et Sensorielle »*

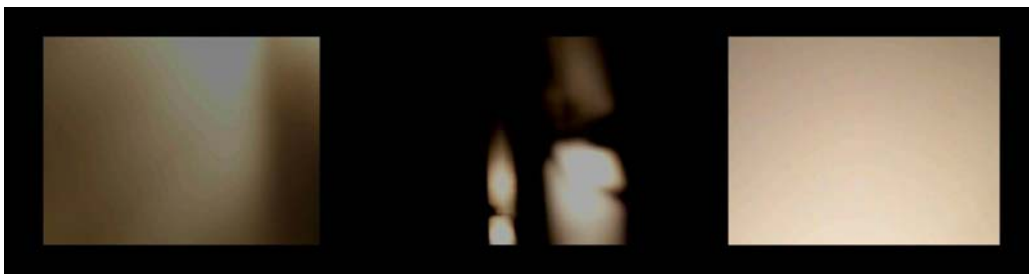
La caméra, la vitre et le déplacement de l'auteur rendent possible ce rendu qui traduit le mouvement dans l'espace et dans le temps. Dans cette vidéo, il y a une succession temporelle de prises de vues, le spectateur reçoit alors les images et les sons d'une manière simultanée. Cette réception simultanée de plusieurs images et sons superposés en même temps donne au spectateur un point de vue multiple. L'espace suggéré par cette vidéo est un espace composé grâce à la temporalité superposée des deux espaces. Cette esthétique se rapproche de la pratique de Bill Viola : qui consiste à se fixer sur un temps présent et à concentrer son regard pour aller plus loin dans la perception du sujet. Dans sa performance *The Reflecting Pool*, réalisé entre 1977 et 1979, Bill Viola exploite le temps arrêté par une série d'événements que l'on ne voit qu'en reflet dans l'eau. Le temps s'arrête dans cette série presque immobile, les mouvements et les changements se limitent aux reflets et aux ondes qui se forment à la surface de l'eau.

#### b. Instant et durée ; une relation duale au temps

Il y a une différence entre le temps de l'image et celui du spectateur. Si devant une photographie, on est libre de rester, alors devant un film projeté, on ne pourra rester que le temps de la projection. Devant l'une et l'autre de ces images, notre œil et notre attention

pourront être influencés par des éléments subjectifs liés à la situation personnelle du spectateur.

Mes vidéos expriment une forme de discontinuité temporelle, une durée qui lie plusieurs moments. Dans ma vidéo « Fictionnelle et Silencieuse », tout contribue à ce que notre regard épouse le mouvement de la source lumineuse. Une luminosité s'affiche dans un mouvement circulaire suivi d'un mouvement linéaire jusqu'à un mouvement clignotant qui devient ultra-rapide, le tout est répétitif.



*Vidéo « Fictionnelle et Silencieuse »*

Cette séquence fonctionne comme une valse à quatre temps, sans qu'il n'y ait jamais d'arrêt. Le temps est décomposé : il s'étire, il se ralentit puis il s'accélère. Cette fuite hors du réel se réalise par les changements des temporalités. Donner du mouvement aux objets, expliquait Fernand Léger, contribue à les rendre éminemment plastiques s'opposant aux habitudes contraignantes du cinéma commercial, Léger fait de l'« image mobile » le seul principal « personnage » du film. Il s'agit donc d'une forme de cinéma pur, alternant les passages lents et rapides, les périodes d'intensité et de repos. L'image ne correspond pas, comme on pourrait le croire, à une vision réaliste mais bien au contraire à une sorte d'expression du regard. Dans ma vidéo « Fictionnelle et silencieuse », différentes temporalités s'affrontent. C'est en cela que le temps de ces images est celui de la durée jouant sur l'effacement et la transformation des images. Le désir de travailler ces temporalités sur le mode de la confrontation permettait d'envisager la nature d'une bande-son qui intègre divers temps et réalités, devenait tour à tour ou simultanément la bande son d'un espace imaginé.

c. Image fixe, image en mouvement

Deleuze définit ainsi les images-mouvements : « *ce sont le mouvement, l'action exprimée par la succession des plans qui sont premiers. Le temps n'est alors représenté qu'indirectement : soit empiriquement, et il prend alors la forme de présents successifs qui « collent » à la*

*succession des images, soit métaphysiquement comme nombre du mouvement. Cette seconde représentation se dédouble alors à son tour ; Le temps peut apparaître dans l'image comme point limite, comme intervalle du mouvement, ou comme totalité, comme maximum du mouvement. Mais dans tous ces cas, c'est la dynamique du montage des images, la construction successive des divers plans qui est l'élément essentiel dont découle la représentation du temps.»<sup>33</sup>*

Mon installation est à aspect cinématographique, conçue entre image fixe et image en mouvement, entre narration et réflexion, entre photographie et image cinématographique.

Le spectateur se déplace, les vidéos sont projetées, les moments laissent défiler des paysages vus et bloqués entre des temps très proches. La vidéo étant en translation, le spectateur se trouve devant une image vibrante entre de différents points de vue. Le spectateur est en position immobile, le temps est figé. Le spectateur est en position mobile, les images et les sons se diffusent. A chaque passage d'un spectateur, le montage des vidéos est différent, il apparaît et disparaît en fonction de son déplacement. Cette vibration entre un instant figé et un instant en mouvement met en évidence la profondeur du paysage, en même temps qu'elle le transforme. Ce processus d'entre deux pousse alors la l'illisibilité de l'image et par conséquent la focalisation du spectateur sur la complexité.

A ce titre, l'installation vidéo interactive : « *Vibration* » de Vadim Berbnard, apparue en 2002 se présente comme une articulation de micro-moments qui ne s'enchaînent qu'en présence du spectateur. Le mouvement du spectateur face à la vidéo permet de la diffuser dans un court instant, jusqu'au prochain moment vibrant dans une autre section.

Le mouvement n'est plus ici la réponse ou le prolongement par l'action d'une situation qui l'appelle en creux, il devient flottant, déconnecté de tout enchaînement cohérent. Ce que le spectateur voit n'est donc plus l'action, ni même le mouvement en lui-même, mais c'est l'écoulement de la durée qui lui est sous-jacent. La durée de la vidéo dépend alors de la participation du spectateur.

---

<sup>33</sup> Laurent Lavaud, *L'image*, op. cit. p. 192.

## 2. La vidéo, une passerelle entre le son et l'image

*Godard : « la vidéo est cet outil idéal qui permet d'écrire avec des images et des sons, mais en direct avec sa pensée ».*<sup>34</sup>

### a. Le déplacement sonore : le son comme matériau

Notre ouïe doit sélectionner, apparenter et interpréter des matériaux sonores qui se multiplient et se complexifient. Le sonore est utilisé pour présenter des situations du quotidien, dans les moyens de transport, dans la rue, dans les lieux exposés et toujours associé à la notion de déplacement. On est habitué aux sons de la vie quotidienne même s'ils sont insupportables et nuisibles à la santé. Russolo soutient l'idée que l'oreille humaine s'est familiarisée avec la vitesse, l'énergie et le bruit de l'environnement sonore urbain et industriel. Cette posture, proche du sensible et de la perception vient mettre en réflexion ces habitudes à travers des images cinématographiques.

Partant de bruits du quotidien (bruit de circulation), le matériau sonore est diversement broyé, malaxé et traité de façon à ce que le spectateur cherche l'origine du son et de l'image qui lui correspond. Mes vidéos présentant des événements contextuels, parfois narratifs, parfois abstraits, se succèdent par métamorphoses et s'enchaînent de façon « artificiellement » naturelle. Le déroulement est rythmé par des transitions-montages sonores introduites par une superposition de différentes sources, par des fondus enchaînés ou par des débits variés jusqu'au silence. Cette mise à distance, permet d'entendre « la vie » nécessitant une disponibilité particulière, une écoute du tout et non plus des éléments qui composent le son. Cette écoute particulière suppose de mobiliser l'attention du spectateur dans un processus de perception active et créatrice. On ne laisse plus le jugement des choses déborder dans une interprétation systématique de ce qui nous entoure : nous écoutons la couleur des sons, leur écriture collective, leurs plans, leur forme et leur langage. Mais est-ce que c'est l'auteur, l'appareil ou plutôt le spectateur lui-même qui crée ces vidéos sonores ?

Dans mon travail, j'avais deux objectifs dans la composition de cet environnement sonore : le premier est d'aller plus avant dans la notion de répulsion afin que chacun aborde cet

---

<sup>34</sup> Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, op. cit. p. 12.



environnement sonore et de confronter les difficultés que propose le dispositif. Le second objectif est pour que le spectateur s'y projeter et l'interprète.

Cette fiction sonore est un exemple parmi d'autres de ce que l'oreille recompose au quotidien. Les moments de sons composés sont les moments où le son perd sa fonction de miroir d'une situation physique, matérielle ou sociale et entre dans l'interprétation. Modifier notre rapport au monde sonore, c'est contribuer à un rapport instruit, sensible et subjectif.

Ici, il est difficile de reconnaître la source du son surtout quand elle est extraite de son contexte visuel. Le fait de ne pas tout de suite reconnaître la source sonore ou le corps sonore qui le produit aide le spectateur à l'écouter comme un son, c'est-à-dire dans sa forme et sa consistance. Le spectateur provoqué par le silence ou par des sons mélangés, est mis dans une situation d'expérimentation où il est amené à chercher ses repères sonores.

Bruce Nauman a utilisé la dimension spatiale par des constructions et des conditionnements différents provoquant le spectateur. Dans *Raw Materials, Tate Moderne, 2004*, Bruce Nauman a choisi de l'espace vide, une exposition de dimension sonore. Il y avait des enceintes de part et d'autre dans la salle diffusant des sons abusés, des sons des œuvres, des paroles reconstituées pour faire une seule œuvre et un parcours cohérent. L'espace vide amène le spectateur à réagir et à être livré à sa propre conscience. Nauman choisit dans son travail des sons de différentes origines et matériaux. Il pointe la question d'échange entre celui qui parle et celui qui écoute amenant ainsi la question du langage et de la communication. A travers une situation basique d'échange et la réversibilité entre les valeurs d'échange, Nauman produit un effet de débordement. Dans cette exposition, Nauman privilégie le vide (terme visuel) et donne toute la dimension plastique au son. Par le son et par le parcours, il construit une adresse destinée au public, une attention à l'écoute dans une dimension singulière.

Mes vidéos encouragent le spectateur à prendre ou reprendre conscience du monde sonore, riche et varié, qui l'entoure. Elles l'incitent à mieux maîtriser son rapport à l'environnement et tirer profit des sons ; à écouter autrement avec distanciation et à être capable de remédier à des situations difficiles.

#### b. Le déplacement du regard : l'image comme matériau

Si l'image est si importante pour notre appréhension du monde visible, c'est justement parce qu'elle communique avec la partie imagée de notre pensée, appelée image mentale.

Cependant, il existe une différence fondamentale entre les images mentales et les images-objets comme pense Sartre « *L'image mentale n'a qu'une façon de nous apparaître, toujours la même, en outre, il nous revient d'exercer notre mémoire ou notre imagination* ». Ainsi que « *L'image-objet, a ses modes d'apparitions diverses, elle ne nous apparaît pas comme étant immédiatement dans notre tête, mais comme dépendante d'un intermédiaire entre elle qui est justement le médium* »<sup>35</sup>.

En Filmant, l'auteur ne parvient pas à des vues qui représentent la réalité ou a des images comme il a pensé à réaliser mais à des rendus d'expressions différentes grâce à son appareil. L'image de ces vidéos est un objet de perception, elle est soumise dans son ensemble à un processus d'apparition et de disparitions. Les changements de plus en plus fréquents obligent le spectateur à en prendre conscience ou à les percevoir sous forme d'apparitions brutales.

L'image peut entretenir un rapport au temps – au temps en général, et au temps du spectateur. L'image fixe et unique donne lieu à une exploration oculaire qui manifeste l'existence d'un temps de perception et d'appréhension. L'image en séquence ajoute et suppose une autre exploration qui se déroule dans le temps. Il y a alors une différence entre une image fixe, un temps d'arrêt et une image en mouvement et un temps qui coule. Tel est le film *Arnulf Rainer* (page84) de Peter Kubelka qui existe sous une des deux formes : une image cinématographique en mouvement et une image fixe. Cette dernière consiste en l'exposition de la pellicule coupée en morceaux de longueur égale et accolés, de manière à constituer une image abstraite.

Ce film, sans images, avec seulement l'horizon qui est le fondement de toutes les images, est structuré en photogrammes blancs et noirs et accompagnés de sons. Kubelka travaille de manière aléatoire, aucune articulation d'une image avec celle qui la précède ou celle qui la suit, d'un son avec celui qui le précède ou celui qui le suit, d'une image avec le son qui l'accompagne.

Ce film nécessite un spectateur capable de distinguer images, sons et intentions signifiantes à la vitesse de 1/24 de seconde : comme d'une partition musicale, on n'en peut saisir les innombrables richesses qu'à la dixième ou vingtième exécution. Par l'utilisation de la vitesse exagérée comme un procédé technique pour réaliser ce film, l'image et le son deviennent illisible et le spectateur se met dans une position de non confort pour les identifier, l'artiste ne lui laisse pas le temps pour prendre ces marques.

---

<sup>35</sup> Jacques Aumont, *L'image (3ème édition)*, Armand Colin Editeur.

c. Le silence, rupture entre l'image et le son

«...Il y avait un silence de crevaisson, et les murs sonnaient creux, comme des ventres vides.<sup>36</sup> »

Le silence n'existe pas comme le remarquait John Cage dont la pensée est imprégnée de l'œuvre de Su-Mei T présentée à la Biennale de Venise en 2003, *la chambre sourde* (page91). Cette œuvre est constituée d'un sol lisse et réfléchit, il permet d'approcher l'expérience du silence total et de découvrir comme la fait John Cage que celui-ci n'existe pas, les bruits du corps (battements de cœur-respiration) demeurent audibles. En tant que figure du silence, *La chambre sourde* est aussi une figure de l'incomplétude, de l'absence et du manque. Ainsi, l'immatérielle présence du son devient à la fois un élément qui remplit l'espace et une force qui fragmente le silence.

Le son de mes vidéos est un son diurne et nocturne et est également un son de surveillance composé de silence. Le son enregistré est un son de l'environnement du quotidien qui peut être totalement supprimé, la vidéo peut être alors silencieuse. L'opposition de la source sonore par rapport à la source visuelle, telle qu'une image agitée mais en même temps silencieuse, valorise le son créé par le spectateur. Le silence est ici envisagé comme une dimension sonore à part entière : l'image peut réveiller en nous la sensation du son. En fait, cette notion de silence est entre une relative absence sonore et une présence « bruitique » d'images agitées. Ce n'est pas le silence qu'on écoute alors mais l'interruption d'une image constituant ainsi une signalisation dans l'esprit du spectateur.

Ma vidéo « Fictionnelle et silencieuse » joue sur les limites opposées d'image et de son. Une image fictionnelle accompagnée d'absence sonore. On se retrouve avec des images lente gris-noir devient progressivement plus lumineuse gris-blanc. On a l'impression que c'est l'objectif de la caméra qui bouge, alors qu'il s'agit d'une caméra fixe et d'une image qui suit le mouvement de la source lumineuse avec des intensités différentes. Ce jeu de clarté et d'obscurité met en question ce qui est caché et invisible et augmente l'impression d'une source sonore qui se propagerait avec le changement de la luminosité. Cette image s'accélère avec un objectif de caméra fixe et un zoom d'agrandissement exagéré et elle est conjuguée avec une intensité lumineuse centrique. L'accélération brusque de la vitesse donne l'impression au lecteur qu'il y a une source sonore importante avec une augmentation au

---

<sup>36</sup> Emile Zola, *L'Assommoir*

niveau du volume. La vitesse, à ce niveau de la projection, est augmentée donnant l'impression d'une succession de la même image et l'illusion d'un rythme sonore répétitif.

Cette figure de silence instaure chez le spectateur une sensation de désorientation et la perte des repères spatial-temporels. Ce silence crée chez le spectateur un sentiment d'isolement, d'engloutissement de soi procuré par l'annihilation du sens auditif, équivaut à un brutal retrait du monde.

Le son permet d'ancrer la vidéo au sein d'une réalité spatio-temporelle et peut alors fonctionner soit dans le sens du réalisme soit dans le sens de la fiction et de l'imagination. Le son n'accompagne plus nécessairement l'image mais il permet d'inciter le spectateur à imaginer l'image à travers le perçu du son. Le son joue un rôle tout à fait fondamental et ne se contente pas d'accompagner ou de souligner l'image de mes vidéos, mais plutôt il permet de questionner la perception sensorielle du spectateur, il est utilisé comme un véritable ingrédient plastique. Sans doute, on peut se référer à John Cage : La première pièce silencieuse de Cage, 4'33'' (1952), ne dit rien de sonore, mais peut réveiller en nous la sensation du son car dans cette pièce, le silence est fait de l'ensemble des sons provoqués par les spectateurs. Cette œuvre n'est pas sans évoquer l'installation de Joseph Beuys, *Plight*, créée à Londres en 1985 et est exposée au centre Pompidou (page89) dans laquelle les bruits émis par le public investissent le « silence » préconisé par la partition. Le spectateur se retrouve néanmoins en situation d'écoute et devient le son premier de « cette installation silencieuse » valorisant ainsi son potentiel sonore.

### **3. La vidéo: une question de correspondance, de montage et de regard**

*La vidéo, cette « ancienne dernière » technologie, qui semble moins un média en soi qu'un intermédiaire, voire même un intermédiaire, tant sur un plan historique et économique (...), que sur le plan technique (la vidéo relève de l'imagerie électronique mais elle est encore analogique) ou esthétique (elle joue entre le film et la télévision, entre l'art et la communication, la fiction et le réel,...)*<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, op. cit. p. 77.

a. L'invisible est fictionnel

Les vidéos que je propose mettent en exergue la manière dont le son et l'image peuvent s'entrelacer et fusionner ou, tout au contraire, se nier l'un à l'autre.

De la combinaison du langage entre image et son se déduit l'opposition de pôles entre l'image artificielle et l'image naturelle, entre l'image translucide ou transparente et l'image compacte, entre le son haut et le son bas, entre l'absence et la présence du son. J'ai travaillé sur ce langage pour effleurer les limites d'illusion et pour créer des situations de non confort pour le spectateur.

L'un des intérêts de cette alternance se trouve dans la capacité à fournir au spectateur deux perceptions différentes de la même scène. Pour rendre possible cette ambivalence, j'ai filmé des lieux urbains et j'ai traité les vidéos afin d'aboutir à des images créant pour le spectateur une forte ambiguïté. Le processus se constitue ici de vidéos où chaque séquence est à la fois réelle et virtuelle ne cessant de s'accroître, d'évoluer, de changer, de se transformer et de déborder.

La disparition de l'image et du visible mettent la vidéo entre le virtuel et le réel et créent ainsi une rupture entre les deux outils de la vidéo.

Dans ma vidéo « Illusion visuelle et sensorielle », le rendu cinématographique à travers la fenêtre du train change d'un état sombre et obscur à un rendu lumineux. Les nuances surgissent par la transparence et la translucidité de la vitre comme les caissons lumineux utilisés par le photographe Jeff Wall. La vitre peut jouer sur les deux dimensions inverses de la transparence et de l'opacité et met en place progressivement un rapport ambigu et complexe vis à vis de la forme visuelle : est-elle objet, figure, ombre, lumière, matière ou pur effet fictionnel ?

Exploitant les qualités de ce médium cinématographique, jouant sur les effets de nuances lumineuses, on obtient des images formelles et informelles. A l'aide de surexposition des variations d'intensité lumineuse il y a des contours qui se chevauchent et qui s'interpénètrent donnant des zones qui disparaissent et d'autres qui surgissent jusqu'à un plan de l'image floue. Dans une autre démarche *TIME Smoking à Picture (1980)* montre comment peut littéralement se fumer et consumer une image. Tout est fait dans ce film non pas pour l'illisibilité de l'image mais plutôt pour aller la rencontre de son apparition.

La défection du visible que nous venons de rencontrer à travers ma vidéo circonscrit un univers mouvant entre réalité et fiction. Troublé, le spectateur peut se transformer en un voyeur qui réagit, il avance vers l'écran par exemple. Cette dimension sensuelle, nous la retrouvons tout particulièrement dans les installations de Bill Viola où le spectateur se retrouve très proche de l'écran et comme immergé dans l'image.

b. La vidéo : l'incorporation de l'image et du son

Mes vidéos se déploient dans une sorte de « paysage sonore » en mouvement dans un désordre provoquant la désynchronisation de l'image et du son. Elles constituent en fait une sorte d'expression pour toucher désormais pas seulement les sens visuel et auditif mais également les sens perceptifs. Cette opposition et désorientation des éléments de la vidéo (son et image) mettent le spectateur dans une situation d'assimilation en directe.

C'est un voyage au cœur d'une image en mouvement par l'exploration de composantes superposées de couches ou sous couches de plus en plus complexes. Cette complexité s'articule autour de l'opposition de plusieurs situations : une image en mouvement accélérée avec un son fort, une image au ralenti dans un silence qui règne, une image en mouvement modéré avec un son important et une image agitée avec une absence de son. C'est le temps qui est alors fondateur d'une forme expressive de l'image et du son. Il est soumis à un mouvement qui rend possible une expression n'étant pas une simple information annexée à une action. Ce sont alors les rapports expressifs aux images et aux sons et non le rapport à l'objet aux quels ils renvoient que le spectateur questionne et interprète.

c. Le regard, une manière de voir

Le spectateur se trouve devant une exploration cinématographique de ce qu'il y a de plus aléatoire. Cela peut avoir un effet déconcentrant voire répulsif pour le spectateur dans la mesure où le sens clair et distinct se retire de l'image et du son pour laisser la place au flou et au ténu. En effet, bien que ces images et ces sons soient filmés et montrés, ils n'ont pas le statut logique d'être d'une image et d'un son du quotidien. Le spectateur peut rester à distance ou au contraire s'approcher de l'image car son sens n'est pas donné, il est à construire par lui-même.

Dans la vidéo « Entre le réel et la fiction », on passe d'une image à l'autre jusqu'à l'absence totale de la visibilité de cette image. Cette absence est traduite par la profondeur du champ

jusqu'à un grand plan illuminant la lisibilité de l'image et offre ainsi un autre rapport à l'espace et à la durée. Cette disparition des repères spatiaux temporels provoquée à travers le montage diversifie-t-elle le regard du spectateur au moment de la lecture ? Est-ce que cette vidéo est reçue comme-t-elle par le spectateur ?

Le spectateur se trouve confronté à des situations qui le dépassent et devant lesquelles aucune réaction n'est plus requise, il rencontre des milieux qui lui sont parfois reconnaissables et dont les codes lui sont étrangers. Ce qui se joue ici avec l'avènement des images temps est la possibilité d'une provocation du regard dont le regard se différencie d'un spectateur à l'autre. Comme dit Bergson : « nous ne percevons pas la chose ou l'image entière, nous percevons toujours moins, nous ne percevons que ce que nous avons intérêt à percevoir, en raison de nos intérêts économiques, de nos croyances idéologiques et de nos exigences psychologiques »<sup>38</sup>. Chaque spectateur interprète différemment ces vidéos. Ces vidéos offrent la possibilité au spectateur de traiter le paradoxe qui consiste à « tourner son regard vers l'intérieur en le tournant vers l'extérieur ». Le spectateur doit alors apprendre à « voir l'image pour elle-même »<sup>39</sup>. La rupture sensorielle avec le son et l'image est seulement un moment de libération. À partir de là des nouveaux rapports à l'image, au son, au temps et à la pensée du spectateur se renouvellent.

### III. La mise en scène de la vidéo comme environnement

« (...) Aujourd'hui, notre pensée de l'image est « une pensée cinématographique »<sup>40</sup> ».

La réception des images cinématographiques a également basculé d'un rituel classique de la réception de vidéo en salle obscure par un spectateur assis pour une durée imposée, à des projections dans des espaces lumineux et à la mise en boucle de la vidéo tournant à l'infini. Ces réinventions de l'écran lui-même et la libération du spectateur qui entre, sort, choisit sa position (immobile, mobile) et reste pour le temps qu'il veut, lui donne l'opportunité non plus de contempler l'image mais de l'immerger. Cette conception cinématographique fondée sur la réception qui n'est pas une saisie passive est reprise par plusieurs artistes comme Bill Viola « Vous êtes directement à l'intérieur- plus: vous êtes dans la pièce, dans l'image qui est

---

<sup>38</sup> Laurent Lavaud, *L'image*, op. cit. p. 194.

<sup>39</sup> Gill Deleuze, *cinéma 2 : L'Image-temps*, Editions de Minuit, 1985, p. 31-35.

<sup>40</sup> Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, op. cit. p. 10.

*projetée sur vous et qui tourne autour de la salle. C'est comme un plongeur dans l'eau : pour voir l'œuvre, il faut se mouiller.*<sup>41</sup>»

Donc si la vidéo arrive à provoquer notre pensée, construire t- elle un autre rapport avec la réalité ?

On peut prendre comme exemple l'exposition actuelle de Bill Viola au Grand Palais à travers laquelle l'artiste veut créer les conditions d'une « *Immersion* » dans l'image, symbole exprimé par la métaphore récurrente du corps plongé dans l'eau.

Dans sa vidéo *Chott El- Djerid*, la chaleur intense du désert manipule, tord et déforme les rayons lumineux de telle sorte que l'on voit des choses qui n'existent pas. Des arbres et des dunes de sable flottent au-dessus du sol, les contours des montagnes et des bâtiments ondulent et vibrent, les couleurs et les formes se fondent. Ces conditions climatiques extrêmes engendrent une impression d'incertitude, d'égarement et d'étrangeté. En effet, grâce à des téléobjectifs spéciaux adaptés à la vidéo, la caméra cherche le moment où la désintégration des conditions habituelles ou l'absence d'information visuelle nous contraignent à réévaluer notre perception, un lieu où la réalité physique devient psychologique. Les mirages et les distorsions que provoque la chaleur peuvent être considérés comme des hallucinations du paysage urbain. C'est un peu comme si l'on se retrouve physiquement dans le rêve de quelqu'un d'autre. L'artiste provoque ainsi la perception du spectateur et questionne sa mémoire.

## **1. La vidéo, une zone de transition et de translation**

### a. L'incertitude du visible

*« Voilà ce que je me dis un peu aujourd'hui : peut-être bien que pour penser la vidéo, il faut cesser de la voir comme une image, cesser de la ramener au rang des autres images. Peut-être, justement, qu'il ne faut pas la voir. Mais la concevoir, la recevoir ou la percevoir ».*<sup>42</sup>

Dans mon installation, on est devant des vidéos en mouvements improbables dans un processus d'apparition et de disparitions et dans une atmosphère sombre, les vidéos sont

---

<sup>41</sup> Bill Viola, à propos de sa pièce *Récit tournant lentement*, 1992.

<sup>42</sup>Philippe Dubois, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, op. cit. p. 99.



projetées dans le noir. « *La découverte, à l'aube du XXème siècle, de la vitesse et du mouvement avait déjà largement contribué à ce processus d'allégement de la matière.* <sup>43</sup> »

Mes vidéos se réalisent par l'empreinte du modèle filmé et donc dans une certaine forme de dépendance au visible et à l'optique, elle rejoint le visuel dans son état d'incomplétude. Le visuel est ce quelque chose qui reste dans l'attente d'atteindre le visible, une sorte de visible troublé, il se maintient dans une forme d'incomplétude qui empêche toute identification trop sûre. Grâce à cette incertitude du visible à travers le rendu de mes vidéos et le déplacement du spectateur, ce dernier se met dans une situation d'illusion.

Le visuel dépend du spectateur : d'une part, on parle de film projeté où il y a une durée de projection limitée, il ne peut pas voir et se souvenir de toutes les images défilées. Margit Trohler a remarqué que la juxtaposition de scènes d'accidents, d'actions, de catastrophes et de poursuites dans *A Movie* met à l'épreuve la mémoire du spectateur qui même après avoir vu l'œuvre plusieurs fois, est incapable de se rappeler de la succession des plans. D'autre part la vision d'un film dépend de l'humeur et de la psychologie de chacun ou encore de l'atmosphère de l'espace et de la position du spectateur dans le volume de l'installation engendrant des visions différentes des images cinématographiques projetées (le spectateur peut avoir l'illusion qu'il est à l'intérieur d'un train, il peut penser qu'il est parmi une foule de gens, qu'il peut y avoir une ambulance derrière lui,...). J'ai opposé le mouvement et le déplacement des objets filmés pour positionner le spectateur face à ces vidéos. En effet l'installation est constituée d'un plancher, de capteurs de pression qui détectent la présence du spectateur et déclenchent la vidéo grâce à une connexion avec un ordinateur. Quand le spectateur est à l'extrémité de la zone interactive l'image est nette avec un écran de petite taille, et quand le spectateur est devant la vidéo, l'image est floue et l'écran de diffusion est d'une grande taille. Le mouvement de la lecture est tantôt progressif et linéaire et tantôt brusque et instantané, il dépend du déplacement du spectateur au sein de cette zone. L'opposition de la taille de l'écran et de la visibilité de l'image augmente l'incertitude du visible.

La question qui se pose : qu'est ce qu'une image cinématographique visible? revient à se demander : qu'est ce qu'un spectateur et quelle est sa place dans cette installation ? Les deux questions sont liées parce que chaque spectateur peut définir le visible différemment donc il

---

<sup>43</sup> Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, op. cit. p. 486.

revient à dire que l'appropriation du visible pour chaque spectateur dépend de sa psychologie, ses croyances, ses idéologiques, ses exigences et ses contraintes.

On associe spontanément image et spectateur. L'image, reconnait en elle une opération structurante, mais pour un spectateur, elle peut rester invisible alors que pour d'autres la visibilité est sa condition nécessaire. On peut prendre Comme exemple *les aveugles* de Sophie Calle réalisé en 1986. Elle a demandé à des aveugles de naissance une description de l'image qu'ils se font de la beauté. L'artiste présente un portrait en gros plan de chaque réponse et elle le pose sur une étagère. L'un des aveugles déclare : « le Beau, j'en ai fait mon deuil. » l'étagère demeure alors vide.

Pour Maria José, Mondzain : « *Est-il possible de concevoir un traitement du visible qui respecte l'invisibilité de l'image ? Si c'est le cas, il faut donc reprendre la différentielle de l'image et du visible pour construire la question du sens partagé dans l'expérience sensible ? Si le visible est déterminé par la vision, il est en effet irréductible au partage. La question qui porte sur le voir ne peut échapper à celle qui porte sur la parole elle-même. Ne faut – il pas dire alors que voir une image c'est partager le visible par l'usage de la parole ?* ».<sup>44</sup>

Chacun peut interpréter différemment le visible par ses propres paroles et sa propre description. Dans mon installation, chaque spectateur vit son passage comme une expérience personnelle qu'il partage en la décrivant par ces propres mots et expression.

Le processus d'apparition et de disparition qui caractérise la plus part de mes vidéos étouffe leurs sens premier pour en inventer un autre. Les vidéos se réalisent quand elles échappent au regard, ce qu'elles permettent ainsi de voir n'a pas de lien linéaire avec son référent réel. Les images se concrétisent par leur relation à l'extérieur (nature indicielle de l'image cinématographique par rapport au monde sensible). Elles se constituent par le contact des images superposées entre elles. Le contact des images entre elles s'accomplissent grâce à cette privation du regard et à cette absence du voir. On passe ainsi du visible, du vu, du perçu, à l'invisible, quelque chose se passe que nous ne voyons pas.

Dans mon installation, rien n'est déterminé au préalable, tout se joue lorsque le spectateur se déplace. Il y a une différence entre les vidéos diffusées sans ou avec le déplacement du

---

<sup>44</sup> Maria José, Mondzain « extrait du résumé sur la jaquette », le 13 juillet 2004.

spectateur. L'intérêt de ces déplacements réside dans l'imprévu de la rencontre non de l'événement mais des images et des sons qui créent un montage aléatoire. En fait, si on vient devoir que la réalisation des vidéos part du visible pour entrer dans le visuel, le regard lorsqu'il les contemple part du visuel pour aller dans le domaine du visible. Le processus de superposition à l'aveugle lors de la prise de vue dans ma vidéo « Illusion Visuelle et Sensorielle », marque un moment de rupture avec le monde réel : l'image transite des images du monde réel vers d'autres images composées ou recomposées. Cependant lors de leur contemplation, ces vidéos s'appréhendent comme des dessins graphiques. « *L'art ne reproduit pas le visible ; il rend visible. Et le domaine graphique, de par sa nature même, pousse à bon droit aisément à l'abstraction* »<sup>45</sup>. L'image cinématographique ne peut-elle pas devenir un exercice du regard ? Le déplacement, le mouvement ne favorise-t-il pas le passage de la vidéo au dessin ? Ces images recrées, ces jeux de manque et de complétude n'ont-ils pas la plasticité du dessin ? Ce genre de dessin n'est pas tant regardé pour ce qu'il représente mais pour ce dont il fait d'expression.

b. L'entre deux : entre identification et interprétation

Dans mes vidéos, les sources sonores, leurs modes d'observation, de repérage, de propagation, d'identité de l'émetteur, leurs lieux ou son temps n'ont pas de motivations descriptives ou informatives. Leurs sens et leurs écritures se manifestent alors par combinaisons, agencements et avec notre subjectivité. Imaginons alors ce que fait l'ouïe du spectateur à chaque instant, elle déplace son attention sur ce qui l'entoure, au gré de son humeur et de ses besoins, de l'instant et des instants (passés, à l'instant et à venir), elle écoute une parole en même temps qu'une voiture ou d'un train qui roule. Elle se dirige vers des besoins de localisation, des signaux utiles mais elle n'arrive pas avec des sons mélangés, s'augmente et se baise, aigue et plate. Cette écoute volante combine l'attention et l'inattention, l'état conscient et l'état inconscient, elle provoque des contacts, fait des oublis, choisit et sélectionne, entraînant ainsi des perceptions.

Prenons l'exemple de la vidéo « Fictionnelle et Silencieuse » présentant une source visuelle silencieuse, l'agitation de l'image et la présence d'une forte intensité lumineuse avec l'absence d'une source sonore incitent à l'interprétation et à l'identification de l'origine de l'image et du son qui lui correspondent. A quel son cette image correspond t- elle ? Qu'est ce qu'elle veut dire cette image ? Est-ce que je reste encore jusqu'à la fin de la vidéo ou non ? Si

---

<sup>45</sup> Paul Klee, « Credo du créateur », *Théorie de l'art moderne*, op, p.34.

je me déplace, est ce que cette image cinématographique change-t-elle ? Est-ce que j'aurai une meilleure lisibilité ?

c. L'image cinématographique, un nœud de perception

Nous avons affaire à des images cinématographiques qui apparaissent et disparaissent instantanément et qui affectent la perception et la mémoire du spectateur. Le déplacement du spectateur devant l'écran et le mouvement répétitif du médium laisse penser que l'image est toujours en évolution donc la perception du spectateur est toujours en questionnement.

Contrairement à la fonction initiale de l'image et du son qui est de conforter et de préciser notre rapport au monde réel et visible ; ici ils permettent de découvrir le visible et de jouer avec la perception du spectateur.

Ces vidéos proposent une visualisation d'images et une écoute de sons enregistrés et recomposés en les replaçant dans un contexte expérimental et fictionnel et à ne pas confondre avec le réel.

A travers ces vidéos, on perçoit ce que l'on souhaite percevoir tout autant que ce qu'on est en mesure de percevoir. Dans la perception, tout n'est pas que subjectivité « j'aime, je n'aime pas, cela m'ennuie, c'est insupportable... ». Ces vidéos poursuivent donc la subjectivité de discerner plusieurs éléments : l'analyse du son et de l'image en tant que phénomène ; le déchiffrement du lieu où ils sont produits, la conscience que cette source a des choses à raconter, d'où passer d'un spectateur passif à un spectateur actif. Ces vidéos sont des sources d'expérimentation et de création du regard du spectateur.

## 2. Une représentation cinématographique par le déplacement

a. Un spectateur, un participant actif

La position que le spectateur occupe dans mon installation présente plusieurs dimensions, entre le déclenchement de l'expérience, la participation à la réalisation de ces vidéos, l'appropriation des vidéos et le développement d'un regard individuel.

Les vidéos sont en effet, conçues par moi-même mais aussi par le spectateur grâce à sa perception unique donnant un caractère qui est toujours à redécouvrir. « *Le spectateur est actif*

*dans la réduction de la distance qui existe entre lui et l'œuvre, même s'il ne peut jamais l'atteindre entièrement*<sup>46</sup> ».

L'interprétation de ces vidéos met en œuvre la volonté, la résistance et la dépendance des contextes. Le spectateur face à mes vidéos met en avant deux processus : l'appel aux sens, l'acte sensoriel, c'est-à-dire voir, entendre et l'autre processus ajoute à la sensorialité l'attention délibérée face à elles, l'ensemble doit l'amener à la réflexion.

Dans cette deuxième approche, interviennent la compréhension, la sensibilité et le jugement, elle est donc dépendante de chaque spectateur. Ainsi ce dernier peut éprouver en plus du plaisir esthétique, du dégoût ou de l'ambiguïté ; il est amené à s'interroger non seulement sur les vidéos elles-mêmes, c'est-à-dire sur le support choisi, le contexte mais aussi sur ce qu'évoque pour lui ces vidéos par rapport à ce qu'il a ressenti antérieurement.

En effet, le spectateur doit s'adapter, dans *La place du spectateur*, Michael Fried, s'interroge sur la définition du rapport entre le tableau et le spectateur en s'appuyant sur la question de la théâtralité et explique que « toute « construction artificielle » ne peut exister que grâce à la présence du public. »<sup>47</sup> En effet, tout en s'appuyant sur Les Salons de Diderot, il propose l'idée que la peinture moderne est antithéâtrale puisqu'elle rejette la présence du spectateur. Selon lui, celle-ci naît avec la critique d'art et s'interroge sur la place que le tableau doit accorder au spectateur. Elle adopte deux conceptions qui, malgré leur opposition, nient la présence du spectateur, soit en le présentant comme acteur de la scène, soit en l'ignorant. La première est pastorale, elle absorbe le spectateur et le fait pénétrer dans la scène en lui faisant oublier sa propre apparence et celles des choses qui l'entourent : cette absorption crée l'inconscience. La seconde est dramatique : elle ferme le tableau à la présence du spectateur, elle le rejette en ignorant totalement son statut.

Ici, il faut qu'il ait participation active du spectateur, c'est lui qui est littéralement l'objet de l'œuvre, c'est lui qui doit faire l'image et le son en même temps de la regarder et de l'entendre.

---

<sup>46</sup> Michael Fried, *La place du spectateur, esthétique et origines de la peinture moderne*, Ed. Gallimard, 1990.

<sup>47</sup> Michael Fried, *La place du spectateur, esthétique et origines de la peinture moderne*, op. cit.

b. L'implication du corps : être prié de bouger

Le fait de regarder l'une de mes vidéos, c'est entrer en contact, entre l'espace réel qu'est celui de la pièce obscure avec la surface de l'image cinématographique qui est un espace d'une nature différente. Le spectateur soulève l'effet de l'obscurité et se retrouve soudain plongé dans des images cinématographiques « *des images instantanées qui interrogent le temps ou plutôt la forme linéaire du temps, par la décomposition successive du mouvement*<sup>48</sup> ».

Ici, à la différence d'un enfermement dans une salle de cinéma situation que Barthe qualifiait de pré-hypnotique, où le spectateur ne peut pas se déplacer il peut tout juste tourner la tête ou fermer les yeux, le spectateur a la liberté de se déplacer. Certes quand par exemple il est au fond de la salle ou plus précisément à l'extrémité de la zone interactive, l'écran est petit le spectateur avance pour mieux voir de quoi il s'agit mais c'est là que se joue encore la stimulation répulsive dans mon installation, l'image devient plus grande et de plus en plus non identifiable. Ces vidéos ne se réalisent pas que par la participation du spectateur.

Prenons l'exemple de l'exposition chorégraphique de Mathieu Copeland, qui s'intitule : *La ferme du Buisson* réalisée en 2008 (page 85) : dans cette exposition le déplacement du spectateur est déterminant pour réaliser la performance. Il propose au spectateur une pièce de danse qui joue sur les limites du vide et de l'absence. C'est une exposition de mouvement avec 8 artistes et 5 interprètes. Il décrit une pièce avec des danseurs, une sorte de mouvement en plusieurs termes, le spectateur ne peut pas se déplacer autour des danseurs, ce sont les interprètes qui le guide pour chercher sa place.

Le rapport au spectateur s'en trouve fondamentalement bouleversé : ce n'est pas lui qui tourne autour des œuvres mais ce sont celles-ci qui tournent autour de lui et l'emmènent dans leur élan. La proximité troublante avec les danseurs et leurs déplacements souvent imprévisibles, obligent à se mettre soi-même en mouvement, à se repositionner en permanence. Le spectateur est mis dans une position de conditionnement qui lui met en mouvement en même moment que les danseurs. La réalisation de l'œuvre ne se fait que par la participation du spectateur et de son déplacement. Le spectateur devient alors un acteur dans cette œuvre et son déplacement est indispensable.

---

<sup>48</sup> Laurent Lavaud, *L'image*, op. cit. p. 43

Mon installation propose une expérience à la gestion de ce contact entre l'espace du spectateur et l'espace plastique de la vidéo. Les éléments proprement plastiques de la vidéo sont ceux qui la caractérisent en tant qu'ensemble de formes visuelles ou sonores, le contact entre ces deux espaces est : la distance entre le sujet spectateur et cette image organisée par le jeu du mouvement, du montage et le jeu de la taille de la source.

L'analyse de ce rapport montre que le spectateur ne perçoit pas seulement dans l'image cinématographique l'espace représenté : fictif, imaginaire, mais référentiel à l'espace réel par certains indices d'analogie comme les yeux ou les oreilles, il perçoit aussi en tant que tel avec son corps.

Nauman ne cesse d'expérimenter et de poursuivre son questionnement qu'il partage avec le spectateur dans un langage individuel de portée universelle. Dans *Green light Corridor* (page87) et grâce à un étroit couloir il contraint le visiteur à se coller à la paroi pour se glisser dans une lumière verte. Il implique ainsi le visiteur, l'amène à percevoir l'art avec tout son corps et pas seulement avec ses yeux.

c. Les mouvements improbables, le rôle de l'interactivité

*« Le spectateur, devenu acteur, fait ce qu'il veut en toute liberté, il peut jouer avec les images sur la paume de ses mains, les faire courir sur son corps, créer une sorte de chorégraphie.<sup>49</sup> »*

Sur le plan de la création, comme sur le plan de la réception ou de la circulation des œuvres, l'interactivité a un rôle important dans la réalisation des dispositifs. Elle permet grâce à des systèmes de capteurs couplés à des ordinateurs, d'impliquer le spectateur dans le déroulement même de l'œuvre. Certaines œuvres n'existent alors que lorsqu'elles sont mises en jeu et déclenchées par le spectateur. Dans « *Mémoire du miroir* », installation interactive d'Alexandra Dementieva (2003) (page86), on pénètre dans l'obscurité de l'installation et on est placé au centre de la chambre obscure, l'image apparaît sur l'écran qui fait face. L'illusion est alors celle d'un miroir : Peu de temps après, d'autres figures et d'autres visages apparaissent sur l'écran. Il s'agit des autres personnages qui se trouvaient là, quelque temps auparavant, au cœur de l'exposition. Dans ce type d'installation, le rôle du corps est déterminant puisque c'est par l'illusion de la perception sensorielle (la vue) qu'il prend existence.

---

<sup>49</sup> Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporaine*, op. cit. p. 643.

Dans mon installation, la linéarité du temps de lecture de l'image est déclenchée et perturbée davantage par la position du spectateur, on peut dire qu'il y a, un point de départ, la position du spectateur sur la zone interactive qui déclenche l'enchaînement de l'une de mes vidéos. Le spectateur est pris par ce jeu de mouvement d'apparition et de disparition des images et des sons, il se met en position mobile. Il s'approche de l'écran, il s'éloigne, il longe littéralement l'écran afin d'aboutir à un point d'arrivée. Mais ces points ne sont pas définis, c'est à chaque spectateur de les définir. Un mouvement, une trajectoire se crée d'une représentation à une autre, les images apparaissent et disparaissent ; le son baisse, augmente et s'absente au fur et à mesure du déplacement du spectateur, on n'a pas souvent un jeu de répétition mais plutôt une variation constante du contenu de la diffusion grâce à la position du spectateur par rapport à l'écran. Le spectateur est mis alors dans une expérience répulsive.

### **3. L'expérience répulsive**

#### a. Le spectateur expérimentant l'image cinématographique

La projection de mes vidéos n'a pas de dimension précise, le jeu de dimensions oblige le déplacement du spectateur et change son rapport avec ce qu'il voit. En contemplant l'image, elle-même composée de plusieurs images, le spectateur se met en marche, il appréhende l'image par son déplacement aléatoire. A travers ce déplacement, le spectateur ne peut saisir l'image visuellement dans sa totalité, on parle alors de « paysage intermédiaire ». Ce dernier est bien cet entre-deux, cet espace qui s'ouvre entre les temps et les lieux. Il est encore question de « voir sans voir », de traverser des images et des lieux. Les images se rencontrent par le montage créé par le spectateur lui-même. Prenant l'exemple de ma vidéo « Entre le réel et la fiction », le spectateur est à l'extrémité de la zone interactive à gauche de l'écran, la projection de la vidéo est totalement à droite avec une petite taille (position 1, page 58). Le spectateur aperçoit alors des tâches ou des zones lumineuses. Il veut s'approcher de la source pour voir l'image et l'identifier, l'image s'agrandit de plus en plus (position 2, page 59), le spectateur est stimulé pour avancer davantage. Elle devient de plus en plus lumineuse, les formes et les contours se dissolvent pour devenir une image non identifiable (position 3, page 60).

Le mouvement et le déplacement du spectateur génèrent une modification du montage des vidéos de manière imprévue. C'est là, que s'intensifie les difficultés de distinction, de glissement, d'engrenages et de superpositions entre réalité et fiction.



## b. Le spectateur acteur de l'installation

Les images forment une séquence grâce au mouvement et au déplacement qu'impliquent le spectateur. Ce déplacement du corps rythme les images et le son et établit une continuité et discontinuité entre les différentes séquences de mes vidéos. Le spectateur devient ainsi un acteur des paramètres de l'installation.

Les vidéos projetées, devant lesquelles le spectateur est invité à avancer ou à reculer, montrent la construction et la déconstruction simultanées de la représentation des différents espaces. Il n'y a pas de règles dans la composition, aucun principe organisationnel ne cadre l'image, tout se fait accidentellement. Le spectateur, devant ces vidéos n'est plus à l'affût d'un événement ou d'un moment précis mais d'incident de déplacement. Le regard ne sait pas quoi retenir de ces vidéos, il est toujours balancé par le principe de dualité visuelle et sonore.

Le spectateur au niveau de cette installation joue plusieurs rôles au même temps. Tantôt acteur, tantôt médiateur, tantôt interprète, le spectateur joue un rôle tant psychologique que physique et mental.

Le spectateur par exemple de Nauman a ce rôle très particulier qui consiste à participer à plusieurs niveaux à l'actualisation de l'œuvre. L'artiste délègue en quelque sorte l'un des paramètres constitutifs de l'œuvre au spectateur.

Dans *Mapping the Studio II* (page 88), Nauman propose au spectateur de participer au montage et au mixage des éléments constitutifs de l'œuvre. Contrairement au dispositif cinématographique, qui est connu pour sa frontalité, sa linéarité et sa structure relativement narrative. Nauman transpose son studio privé en galerie publique ainsi il prolonge son espace intime de travail en espace de rencontre avec son public, le public devient alors partie intégrante de son travail.

Il construit des formes susceptibles de communiquer au spectateur lui-même les gestes de l'artiste et son attitude (attente, passivité, réflexion). Le spectateur devient ainsi un acteur expérimentant les paramètres de l'œuvre.

Dans cette installation, Bruce Nauman reprend les principes des œuvres en circuit fermé. Il filme le studio vide une heure par nuit durant quarante-deux nuits. Le studio apparaît avec tous ses éléments : des outils, des fragments d'œuvres en cours, mais aussi son ambiance

nocturne et ses habitants. Les éléments de l'image apparaissent de manière aléatoire suivant les mouvements de caméra et les déplacements d'animaux. Le son est également un son de surveillance, composé de silence et de bruit du quotidien (vol de lucioles, pas de souris et de chat, vent dans les branches, train lointain, ...). Il est émis simultanément par les sept projections et se mixe dans l'espace en fonction des déplacements des spectateurs.

L'utilisation de caméras de télésurveillance permet à l'artiste de disparaître en tant qu'auteur et de laisser le monde se construire aléatoirement, selon le cours des choses. Métaphore d'un univers propice à la réflexion, mais vide de présence humaine, telle est la vision du studio que Nauman nous offre ici. Des séquences d'images et de sons sont juxtaposées, tournées dans une continuité formelle et projetées sur les quatre murs d'une salle. Ainsi, quarante-deux bandes vidéo sonores tournées durant quarante-deux nuits sont nettoyées et mises simplement bout à bout, sans montage apparent.

Bruce Nauman nous livre des images enchaînant de manière indiscernable les différentes unités. Le rythme donné par le montage est perturbé par les effets spéciaux que l'auteur intitule « flip/flop ». Le montage permet ainsi de plonger le spectateur dans une attitude semi-contemplative (les images se déroulent devant lui), mais exige cependant de ce dernier qu'il se déplace d'un écran à l'autre pour effectuer « le montage des projections ».

L'installation de Nauman relie l'œuvre au spectateur en l'impliquant totalement et à divers niveaux : physique, psychologique, mental et intellectuel.

Nauman utilise et combine langage et espace, deux piliers de son travail. Il pousse le langage jusqu'à l'absurdité et le non-sens. L'expérience de notre corps, de notre imagination du volume, dans les deux sens du terme.

Par ces divers paramètres mis en jeu, *Mapping the Studio II* nous propose un « bloc d'espace-temps », une structure musicale et cinématographique, il est fait d'une succession de projections immersives dont l'objectif est non seulement formel c'est-à-dire de transformer son studio en galerie, mais aussi questionner les conditions humaines.

c. Au seuil de la répulsion, un moment de liberté

L'ambiguïté est en effet dans la nature même de la vidéo à tous les niveaux, au point qu'elle finisse par avoir une sorte de double visage. Quand on parle de vidéo, sait-on au juste de quoi l'on parle ? D'une technique ou d'un langage ? D'un processus ou d'une œuvre ? D'un moyen de communication ou d'un art ? D'une image ou d'un dispositif ? D'un moyen d'expression ou d'un regard ?

Ici, on utilise la vidéo non seulement du point de vue de son résultat visuel et sonore mais en tant que dispositif qui permet de penser. A ce titre on peut tendre peu la situation de ces vidéos, qui provoquent l'état de penser chez le spectateur en jouant sur l'ordre d'un effet répulsif par des images volantes et des sons choquants. Ce qui aboutit à une situation d'illusion et un spectateur qui ne regarde pas vraiment mais qu'il reçoit, consomme et perçoit. En opposant la position du spectateur par rapport à l'affichage de l'écran de projection, le montage des vidéos change par le déplacement du spectateur et intensifie la réception de la vidéo. Quand le spectateur s'approche de plus en plus vers l'écran il n'y a pas seulement que l'image qui devient une forme visuelle troublante il y a aussi le son qui devient exagéré et intense. L'écran est alors envisagé comme un obstacle entre l'espace du spectateur et l'espace de l'image mouvante. Cet écran qui peut être envisagé comme une fenêtre qui souffre sur un regard spécifique de notre vie quotidienne. Le spectateur se retrouve dans une position paradoxale être à l'extérieur et se projeter dans l'une des vues qui le touche personnellement.

Le dispositif et le scénario de cette installation sombre et obscure intensifie le sentiment d'angoisse et d'enfermement du spectateur comme s'il est vraiment dans un train ou dans une cage.

Ce dispositif à un écran improbable est plus ou moins vaste et complexe impliquant le spectateur dans l'incertitude comme s'il s'agit de plusieurs écrans puisque se lui ci ne tient pas une seule position et une seule dimension. Le spectateur occupe ainsi une position difficile, instable et ambiguë.

L'installation cinématographique, *The View* (1997-2005) de Leandro Erlich (page90), projetée au George Pompidou interroge la perception du spectateur face à des vidéos filmant des scènes du milieu quotidien. Leandro Erlich, interroge la perception du spectateur par l'intermédiaire d'environnements empruntés à notre réalité quotidienne. *The View* est une

pièce qui parle de l'architecture et du cinéma et fait référence au film d'Hitchcock « Fenêtre sur cour ».

L'artiste propose : un spectacle varié de la vie domestique, composé de diverses scènes et d'un vaste répertoire de coutumes et de style de vie de la classe moyenne de Buenos Aires. Treize moniteurs présentent chacun une scène différente issue de la vie quotidienne (Ce sont des anciens films). Il présente des scènes et des espaces du quotidien pour mettre le spectateur face à des situations habituelles et pour l'inciter à se projeter dans celles-ci. A travers le dispositif de cette installation, l'artiste met le spectateur dans une situation de voyeur (possibilité de regarder ce qu'il a enregistré à travers une fenêtre dont les vitres sont sillonnées de bandes). Le spectateur se trouve dans cette situation paradoxale : être extérieur aux scènes filmées et s'identifie à l'une de ces micro-narrations. Plus précisément ces films présentent des histoires qui déclenchent l'imaginaire du spectateur. L'artiste met le spectateur dans une situation de cachette pour lui permettre une interprétation livrée, le spectateur regarde la vie des autres par une fenêtre.

Ici, l'artiste ne provoque pas le spectateur à travers un effet sensoriel, le spectateur ne vit pas une illusion ou une perturbation, ou encore une expérience répulsive mais contrairement à mon installation, il vit une simple histoire poétique.

L'installation règne dans le silence, le spectateur se projette et s'identifie dans ces vidéos du quotidien. En effet l'artiste interroge le spectateur à travers des images cinématographiques en mouvement et avec une vitesse différente d'une vidéo à une autre. Ces images cinématographiques sont mises dans des positions différentes puisqu'il s'agit d'un grand écran décomposé en plusieurs petits écrans de même taille et qui ne sont pas toutes déclenchées, perturbant ainsi davantage le spectateur.

La position des spectateurs et la distance entre les vidéos et le spectateur sont identiques puisqu'il y a un mur qui sépare le spectateur et les vidéos projetées. Le spectateur est à l'extérieur du dispositif regardant des vidéos de l'intérieur. Une opposition avec mes vidéos qui projettent la vie urbaine tout en restant à l'intérieur. L'artiste a mis le spectateur dans une situation d'intrus qui regarde la vie des autres à travers une zone bien déterminée (une fenêtre). A travers cette distance considérable entre les vidéos et le spectateur, la petite taille de ces vidéos ainsi que les bandes du rideau de la fenêtre, on perturbe et interroge le spectateur.

Le spectateur est impliqué dans des relations multiples, physiques, perceptives et actives à des configurations d'espace et de temps qui valent et signifient autant par elles mêmes que par les images et le son qui s'y exposent. Ces images et sons sont extraits de la vie quotidienne, elles provoquent l'être humain afin de sensibiliser sa penser sur son quotidien.

La répulsion est un état de non confort qui caractérise cette installation et qui s'intensifie au fur à mesure que le spectateur l'expérimente. Ce processus de répulsion imposé au spectateur a pour but de questionner la réaction et la sensibilité psychologiquement et physiquement du spectateur.

Plusieurs artistes ont étudié et repoussé les frontières du potentiel physique et mental du spectateur comme par exemple Marina Abramovic. A travers ses performances. Marina s'est mise, à diverses reprises, en danger : elle s'est lacérée, flagellée et a congelé son corps sur des blocs de glace. Le but de cette artiste n'est pas le sensationnel mais plutôt la redéfinition des limites et du contrôle de son corps. On peut donc dire que son projet artistique à l'ambition et le profond dessein de rendre les personnes plus libres. Plusieurs de ses œuvres ont été brutales et perturbantes pour le spectateur. Certaines d'entre-elles ont atteint leur accomplissement final seulement quand un spectateur intervient pour interrompre l'expérience. Ce dernier est mis dans une situation similaire et ne supporte plus la tension.

En cherchant le point auquel l'assistance atteint les limites de sa résistance à la douleur ou plutôt au témoignage de la douleur, l'artiste crée un point de rupture, accentue radicalement le propre sens du moment du spectateur. Elle a dit : « Je suis intéressée par l'art qui dérange et qui pousse la représentation du danger. Et puis, l'observation de public doit être dans l'ici et maintenant ». Garder l'attention sur le danger ; c'est se mettre au centre de l'instant, créer des instants d'illusions où le spectateur est importé par la curiosité des actes et ne réfléchit pas immédiatement aux conséquences.

On peut avoir un spectateur actif non seulement en l'agressant par des effets répulsifs mais aussi par des effets moraux. Ainsi, le rapport d'agression du spectateur était un sujet de création pour les artistes comme par exemple le groupe formé par Buren, Mosset, Parmentier et Toroni au salon de la jeune peinture en 1967. Les artistes ont travaillé devant le public, pendant ce temps, un haut parleur diffusait : « Buren, Mosset, Parmentier, Toroni vous conseillent de devenir intelligents ». A la fin de chaque journée durant l'exposition les artistes emportent leurs toiles avec eux sachant qu'au dessus de l'emplacement qui leur était réservé,

une banderole indiquait que les quatre artistes n'exposent pas. Un paradoxe qui provoque le spectateur, l'absence affichée est une modalité de présence. L'agression non pas par une expérience gestuelle, sur le corps, mais elle est plutôt par la parole, une agression morale.

## IV. Les mouvements improbables : parcours de l'installation

### Présentation de l'exposition

Cette expérience présente un paysage sonore basé sur un dispositif audio-visuel interactif provoquant nos sensations et nos réactions face à des vidéos répulsive qui jouent sur les limites entre l'apparition et la disparition du son et l'image.

L'installation est constituée d'une salle carrée, quatre écrans vidéo et un plancher présentant la zone interactive. Les écrans affichent des vidéos différentes de tailles variables et des positions sur les écrans qui changent par rapport à la position du spectateur.

### Cartel d'invitation



L'installation est fait de circuit cubique semblable aux espaces minimalistes ou cages plongées dans l'obscurité. Seul un nombre restreint de visiteurs est accepté en même temps dans la salle.

Dans la file d'attente, avant d'entrer dans la salle d'exposition, un script est distribué :

*On (release) {Enfermé dans une cage sombre et bouillante, vous entrez par une petite porte qui se trouve totalement à gauche, vous vous retrouvez dans un espace noir,*

*Stop (vous faites votre montage);*

*Go to and Play (train, vent...);}*

## Espace et dispositif technique

L'espace de l'exposition est constitué d'un grand cube au centre duquel il y a un autre cube fermé, l'espace accessible est alors un couloir qui longe les 4 côtés du grand cube.

Sur les côtés extérieurs de ce couloir, nous disposons de quatre écrans, prévus pour les vidéos sonores.

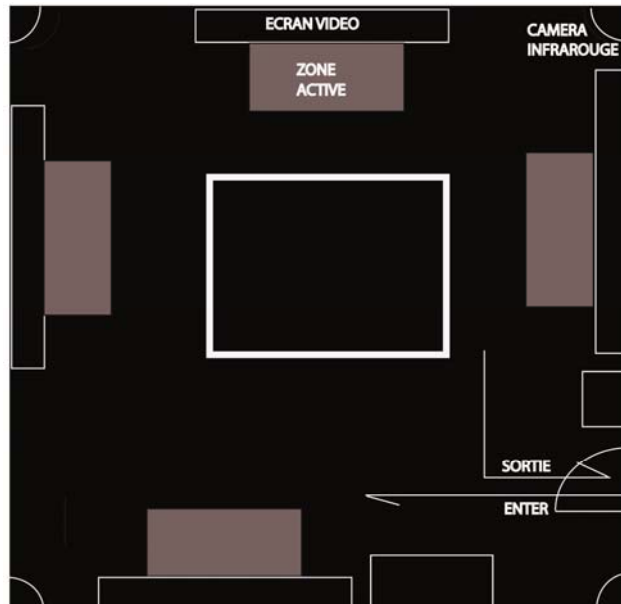
Les zones actives en face des 4 écrans sont dotées de capteurs de pression et 4 caméras infrarouges pour détecter la présence et les mouvements du visiteur.

4 autres caméras infrarouges sont installées aux 4 coins du grand cube pour filmer les visiteurs.

4 vidéos-projecteurs sont installés en face des 4 écrans.

Les capteurs, les caméras et les vidéos projecteurs sont liés à des ordinateurs qui traitent les signaux reçus et en mettent les vidéos.

L'utilisation des casques écouteurs Wifi permet à plusieurs personnes de visiter en même temps le circuit de l'installation.



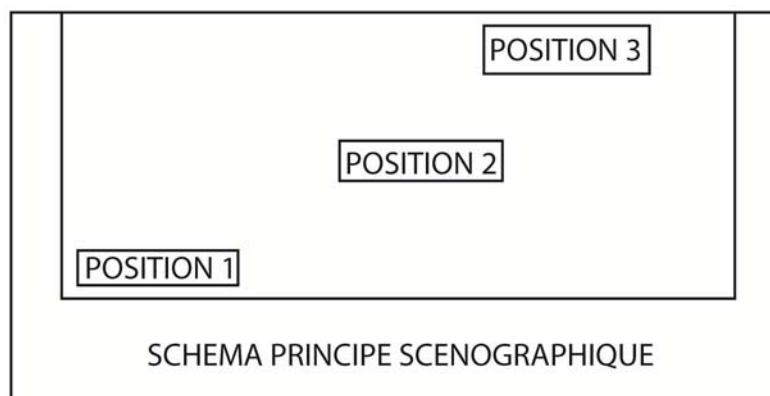


## Principes scénographiques

A l'intérieur du cube, le circuit est constitué de zones inactives et d'autres actives. En d'autres termes, devant chaque écran, nous trouvons un rectangle limitant la zone active.

Cette zone rectangulaire est interactive grâce à l'installation de capteurs de pression au niveau du plancher et à des caméras infrarouges accrochées en haut au-dessus de chaque zone active.

Les capteurs et les caméras, sensibles aux mouvements des visiteurs, envoient le signal à l'ordinateur qui à son tour lance la projection de la séquence de vidéo correspondante à l'aide de vidéoprojecteurs accrochés.



**Position 1 :** le spectateur est devant l'écran, limite de la zone interactive correspond un affichage d'écran minimal. La vidéo est calme avec un niveau sonore supportable.

**Position 2 :** Le spectateur est au centre de la zone interactive, la taille de l'écran devient de plus en plus grande et l'image cinématographique commence à disparaître avec un niveau sonore qui s'augmente progressivement.

**Position 3 :** le spectateur est tout près de l'écran, l'image cinématographique est complètement non identifiable et la source sonore devient agitée.

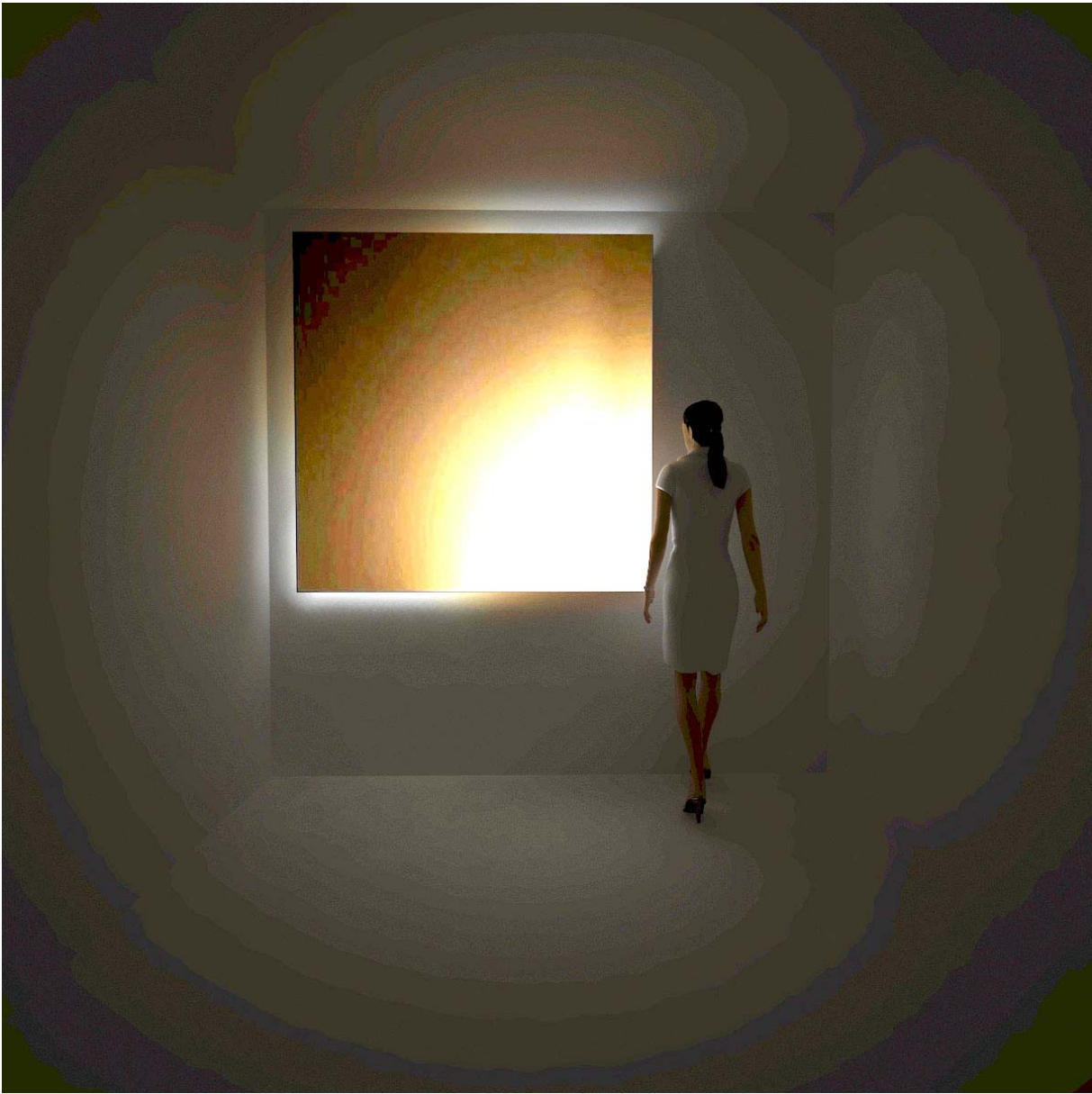
**Position 1**



**Position 2**



**Position 3**



## V. Conclusion

Mon travail cinématographique est une forme de pensée qui se manifeste à travers des vidéos répulsives. Ces images cinématographiques visent à présenter des images et des sons réalisés au moment du déplacement, du filmage et du montage pour constituer une manière d'exprimer un le regard.

L'improvisation et le changement du mouvement du déplacement de l'auteur et la position qu'il adopte permettent une manipulation visuelle et sonore et une relation d'opposition entre l'image et le son. La vidéo perd sa relation avec son référent initial et réel. L'image et le son ne cherchent pas à remémorer les lieux vus et entendus, mais elle cherche au contraire à couper ou du moins à opposer la relation entre l'image et le son pour une manipulation du regard du spectateur. Le spectateur se retrouve alors dans une situation de non confort. Les vidéos tentent de rendre compte d'une imprécision représentative questionnant le regard du spectateur et le met dans une position d'expérimentation. La vidéo est ainsi envisagée ici comme un processus de répulsion envahissant le spectateur à s'y projeter.

Si l'on peut parler de mémoire dans mon travail cinématographique, il s'agit d'une mémoire contenue dans la matière visuelle de l'image, dans la matière sensorielle du son des choses qu'on a l'impression d'avoir déjà vu ou entendu dans notre vie quotidienne.

Dans cette installation, le spectateur est mis en expérience à plusieurs fois : devant un espace sombre et étroit, des vidéos brouillées ou silencieuses dans un processus d'apparition et de disparition. Cette perception des vidéos reflète, à la manière d'un miroir, la conscience humaine qui les observe. En même temps, ces miroirs de la conscience du spectateur lui restent cependant inéluctablement étrangers. Les outils visuels et sonores peuvent alimenter et condenser des situations réelles, mais aussi développer des contextes fictionnels pour le spectateur. L'articulation entre ces contextes réels et fictionnels met les spectateurs dans des situations de non confort. Les contenus fictionnels associés à des emplacements réels dans l'espace avec les scénarios et les règles mises en jeu dans l'installation imposent au spectateur une situation d'expérimentation répulsive. Par cet espace hybride créant une ambiguïté complexe et par ces diapositives audiovisuelles entre interaction et fiction, le spectateur se trouve être alterné entre des perceptions différentes de la même scène.

Enfin par ces moments de non confort et de répulsion, le spectateur est amené à revivre ses souvenirs, à réfléchir et à se positionner activement face à l'installation, ceci lui permet de dépasser ses contraintes ou d'être hypnotisé pour rafraîchir sa mémoire. Ne lui permettant-il pas finalement d'accéder à des moments de liberté voulus ou forcés où son corps et sa pensée sont totalement libres de toute limite ? Ces vidéos répulsives, ne permettent-elles pas au spectateur d'être libre et de se découvrir ?

Ces vidéos ne donnent pas une représentation du réel mais au contraire une autre forme de la réalité. Ces vidéos donnent l'opportunité au spectateur de se positionner dans sa vie quotidienne, elles le mettent dans une expérience répulsive où il devient actif : il regarde, perçoit et agit. L'expérimentation de cette installation se fait par le regard du spectateur qui se différencie d'un spectateur à un autre par sa vocation psychologique et mentale. Cette position prise par le spectateur lui donne la liberté de penser.

Dans cette installation, le spectateur ne vient pas pour regarder les images ou entendre les sons. Selon son attitude passive ou active, le spectateur s'engage dans l'expérience de même façon qu'il joue un rôle lorsqu'il sort hors de tout l'espace de la rue ou de chez lui. « *Nous sommes nous même des formes (bien que souvent nous n'en soyons pas conscient). Nous portons des vêtements de couleurs différentes ; nous pouvons bouger, sentir, parler et observer les autres de façon différentes et nous changeons constamment le « sens » du travail en étant ainsi.*<sup>50</sup> ». La réalisation et l'interprétation de cette installation et de cette expérience dépend de chaque spectateur.

Si mes vidéos jouent sur le caractère répulsif et font de la répulsion un enjeu majeur dans l'expérience du spectateur, d'autres artistes ont provoqué le spectateur à travers un effet sensoriel en l'amenant à vivre une simple histoire poétique tels sont les travaux de Leandro Erlich. Nous n'avons pas nécessairement besoin d'agresser le spectateur pour obtenir son attention, tel Nauman conçoit son art, "*Je veux qu'il soit véhément et agressif, parce que cela oblige les gens à y prêter attention*", ne pouvons nous pas capturer l'attention du spectateur en travaillant sur la beauté, la poésie et le sensorielle qu'il vit et entend.

---

<sup>50</sup> Allan Kaprow, « Notes sur la création d'un art total », *L'Art et la vie confondue*, 1958, p. 42.

## VII. Vers une transposition didactique

Les différentes problématiques de mon travail se structurent autour de **l'entre deux**, ce terme peut être éclairé par sa mise en relation avec les programmes scolaires.

« L'entre deux », se passe dans l'entre, dans l'intervalle, à l'intersection de plusieurs images, de plusieurs lieux, de plusieurs sons, de plusieurs procédés techniques. Dans le cadre de mon travail, il se passe au niveau des images cinématographiques entre apparition et disparition, l'image fixe et mobile, l'image et le son, le visible et l'invisible, le réel et son image.

La problématique de « l'entre deux », se développe dans mon travail par le procédé de la vidéo et en intervenant par le traitement des ces vidéos : changement de l'intensité lumineuse, la profondeur du champ visuelle, l'improvisation du mouvement, le taux de la vitesse et le niveau sonore, on aboutit ainsi à des reproductions entre les films initiaux et des films fictionnels. Ce processus se complète par le montage réaliser par le déplacement du spectateur créant des séquences juxtaposées, superposées, avancées ou retardées, coupées ou allongées.

Le traitement des vidéos peut s'élargir à d'autres opérations plastiques telles que le collage, l'assemblage, le montage, le photomontage, l'effacement, le recouvrement, qui permettent la construction et la transformation des images donnant une nouvelle interprétation.

Si l'élève parvient à utiliser ces opérations pour aboutir à une intention précise, cela va sans doute lui permettre de prendre conscience des rapports entre une réalité perçue et sa représentation plastique. C'est d'ailleurs l'objectif des classes 5ème et 4ème. Construire et/ou transformer des images se traduit toujours par un choix entre un acte plastique et des contraintes matérielles, une intention et une réalité. Une réalisation artistique s'avère être un travail de choix.

Dans ce travail, par l'utilisation de la vidéo comme médium et en intervenant sur l'image initiale par différents procédés : le sens produit par l'exagération à travers une mise en abîme de l'image initiale provoque la question de la ressemblance et de l'interprétation entre l'image initiale et l'image transformée. Ainsi, par le filmage de l'image directement ou à travers la vitre de la fenêtre, on aboutit à des superpositions des plans et à un questionnement sur ce qui est caché et ce qui est visible. On en déduit plusieurs notions : la transformation de l'image, la



construction de l'image, l'articulation entre les différents plans de l'image et l'image visuelle comme matière première.

Dans le cadre du cours d'arts plastiques, ces notions peuvent être abordées en classe de 5ème autour de l'entrée du programme : « la construction, la transformation des images, les interventions (recouvrement, gommage,...), le détournement, ouvrent les questions et les opérations relatives au cadrage, au montage, au point de vue, à l'hétérogénéité et à la cohérence ». Cette entrée du programme invite les élèves à effectuer des opérations plastiques telles que l'assemblage, le montage, le photomontage.

Le dispositif, qui peut être proposé, a pour objectif de conduire les élèves à la réalisation d'univers fictionnels en utilisant la vidéo.

Les élèves sont amenés à construire des images de fiction. Tout d'abord, ils doivent s'appropriier l'outil et le matériel de réalisation (le filmage, le zoom, le point de vue, le cadrage, la netteté,...), puis, ils sont amenés à se réapproprier les images initiales par une analyse et une compréhension détaillée. Enfin, ils sont amenés à les détourner en utilisant différents procédés, le numérique, l'ordinateur, les logiciels,... afin d'aboutir à une dimension fictionnelle.

### **D'autres problématiques pourraient être transposées...**

Ces vidéos sonores, filmées durant plusieurs jours et nuits, font apparaître des images de manière aléatoire suivant le mouvement et les déplacements des objets, le son est également un son de surveillance composé de silence et de bruits du quotidien.

Le processus se constitue ici de vidéos, chaque séquence est à la fois réelle et virtuelle, elle ne cesse de s'accroître, d'évoluer, de changer, de se transformer et de déborder.

Mes vidéos se composent ainsi de plusieurs séquences différentes : des séquences calmes et agitées ; des séquences réelles et fictionnelles. Ces différences sont créées non seulement par l'intervention sur l'image filmée (montage, découpe, superposition, juxtaposition, changement de vitesse, changement du niveau sonore et lumineux) mais aussi par le déplacement de l'auteur et par sa position variant entre mobile et immobile. Ce qui engendre un différentiel de rythme, de durée et de niveau sonore entre les séquences.

Il pourrait être intéressant alors de faire découvrir aux élèves comment une image cinématographique peut-elle permettre de voir le temps qui passe et comment le rendu de l'image cinématographique peut-il déterminer et influencer sa temporalité ? Ce



questionnement peut être travaillé avec les élèves de 4<sup>ème</sup> (image, œuvre et réalité) en choisissant l'entrée du programme : « les images et leurs relation au temps et à l'espace ». Cette entrée permet de travailler la durée, la vitesse, le rythme (montage, découpe), elle permet également d'étudier les processus séquentiels fixes et mobiles à travers la vidéo.

Pour les élèves de ce niveau, on peut proposer une séquence intitulée : « Entre temps ... ». A partir d'une situation du quotidien et de l'un des thèmes suivants : un parapluie en mouvement, un tapis volant, un vélo magique... qu'on peut les retrouver dans le texte ou dans l'image, ils doivent imaginer une histoire entre la situation du départ et ce qui se passe entre temps sous la forme de roman-photo.

Il s'agit d'un travail en groupe, par deux, trois ou quatre avec l'utilisation de la photographie en première étape et les outils numériques (logiciel de Photoshop) en deuxième étape.

Il pourrait être intéressant de faire découvrir aux élèves que l'image peut être un matériau et que sa matière peut être travaillée jusqu'à ce qu'elle donne une réalité. Ces notions peuvent se transformer en une situation permettant aux élèves du 4<sup>ème</sup> (image entre le réel et le virtuel) d'appréhender les relations entre l'image et son référent (absence du référent, prégnance du référent, image comme référent), de prendre en compte les points de vue du spectateur et d'explorer les intentions visées dans la production des images. Les élèves sont amenés alors à modifier le statut d'une image, à expérimenter les techniques de reproduction liées aux images.

Mon expérience présente un paysage sonore basé sur un dispositif audio-visuel interactif provoquant nos sensations et générant des réactions face à des vidéos qui jouent sur la répulsion.

L'installation est constituée d'une salle carrée, quatre écrans vidéo et un plancher présentant la zone interactive. Les écrans affichent des vidéos différentes de tailles variables et des positions sur les écrans qui changent par rapport à la position du spectateur.

Cette installation présente une expérience sensible de l'espace (un espace cube plonge dans le noir) permet d'interroger les rapports entre l'espace perçu et l'espace représenté, les différents rapports entre le corps de l'auteur et l'image visuelle (la question du point de vue : fixe ou mobile), entre le corps du spectateur et la projection de la vidéo (être dans l'espace, être dans l'espace interactif, être devant l'écran, interagir avec la projection).

Ce type de travail permet d'interroger plusieurs notions et questionnements en cohérence avec la classe 3<sup>ème</sup> (l'espace, l'œuvre et le spectateur). Les composantes d'une installation peuvent être alors abordées. L'installation interactive à base de vidéos projetées peut être appréhendée ainsi que ses différentes temporalités (durée, pérennité, instantanéité). L'œuvre in-située peut être également abordée compte tenu du déclenchement de la projection par le spectateur.

On peut questionner alors à travers ce travail les images cinématographiques et leurs relations au temps et à l'espace. Quelle est la relation de l'image au temps et à l'espace ? Au tant dans la manière dont elles le représentent, le suggèrent que dans la manière dont elles l'occupent, l'envahissent et le troublent.

Le temps est défini ici de manière visuelle et sensorielle : image cinématographique en mouvement, vitesse, rythme, son,...

L'espace est défini tantôt de manière visuelle (image réelle) tantôt de manière sonore par le rythme du mouvement.

L'image se place donc dans un domaine visuel, virtuel et sensible.

A ce titre, il est intéressant de préciser quelques définitions aux élèves telles que la définition d'une image: un double, un reflet, une représentation, une transformation, une création ? Ou la définition du temps : moment, instant, durée ou encore la définition de l'espace : lieu, volume occupé. On peut également les faire réagir sur la relation entre le temps et l'espace : reproduire, simuler, suggérer, déformer, détourner, déconstruire, détruire,....

Ces notions peuvent être alors transformées en un dispositif de cours où les élèves comprennent que l'image peut s'éloigner des codes et des référentiels classiques des repères spatio-temporels. C'est-à-dire jouer sur la représentation de l'espace et du temps à travers l'image.

Les élèves sont amenés à expérimenter et à réaliser des productions en rapport avec l'espace : construire ou fabriquer des espaces en tirant parti des qualités physiques et formelles : proportions, lumières, matériaux,...

Les élèves peuvent alors s'emparer du rapport d'échelle et jouer avec les proportions ou transformer la perception d'un espace par la modification de la lumière, des couleurs et l'intrusion d'effets visuels.

Cependant, ce qui est le plus signifiant dans mon travail cinématographique c'est ce mélange d'images et de sons dans la même séquence construit à partir d'empreinte du réel. Cela donne

une vision fragmentaire du réel. L'image oscille entre le réel et sa trace. Il serait donc intéressant d'amener les élèves à créer une séquence ou un film à partir d'images d'origines diverses. Un dispositif qui traite les notions de transformation, d'assemblage, de l'articulation tout en gardant l'idée d'une l'image visuelle comme matière première.

## VII. Proposition d'une séquence

Je propose un cours pour les 4ème (Images, œuvres et réalité), avec une entrée de programme : les images et leurs relations au temps et à l'espace. Ce cours se déroulerait sur quatre séances. Travail en groupe de trois personnes. 1 appareil photo pour trois élèves.

La première séance est consacrée au lancement du sujet : **Vous êtes des photographes amateurs. La boîte qui se trouve devant vous est votre studio mobile. Vos mains sont des marionnettes. Avec l'aide de votre lampe de poche, réalisez cinq prises de vue qui traduisent un mouvement afin de réaliser une séquence qui raconte une histoire.**

Cette séance est également consacrée à la réalisation de la boîte en carton noire ouverte sur le côté face, les deux côtés latéraux et opposés sont perforés afin de permettre l'entrée des mains.

Les élèves commencent à réfléchir en groupe à l'histoire qu'ils pourraient mettre en place, la mise en scène et commencent à mettre en place un scénario.

La deuxième séance est consacrée à la réalisation d'une série visuelle (5 prises de vue) avec l'utilisation d'un appareil photo et d'une lampe de poche.

Un élève joue la marionnette, le deuxième réalise les prises de vue et le troisième est chargé de la lumière. Les élèves doivent utiliser uniquement leurs mains.

En troisième séance, le travail s'effectue en salle d'informatique. Grâce à un logiciel comme le Photoshop, les élèves réalisent leur séquence. Ils sont aidés par une fiche technique distribuée notamment pour quelques retouches sur les photographies, le texte et l'enregistrement du document.

La quatrième séance est consacrée à la projection des travaux, à la verbalisation et à la présentation des références artistiques qui sont montrées à la fin de séance après avoir effectué une mise en commun des travaux.

La verbalisation permettra de soulever les points suivants:

- Faire le lien avec les différents travaux réalisés, mesurer la diversité des travaux.
- S'intéresser aux prises des photos (lumière, cadrage, champ de vision,...) ; nommer les différentes opérations effectuées : le fait de ranger, d'ordonner, modifie-t-il le sens ? Est ce que la série aura le même sens et la même durée en déplaçant une image ? Comment montrer

le temps avec une série d'images fixes ? Comment traduire un mouvement à partir de ces images.

- S'intéresser aux histoires imaginées, la capacité narrative et inventive des élèves. Comment ont-ils fait pour imaginer une histoire à travers les photos ?

Il serait intéressant de reparler des photographies initiales et de leur transformation : reconnaît-on encore ce que représentaient les images initiales ? Cela amène à s'interroger sur le statut des images.

Introduire au moment de la verbalisation des définitions et du vocabulaire :

- Durée : « l'espace de temps pendant lequel une chose dure, la succession non interrompue de moments ».

- Séquence : « c'est une suite ordonnée d'éléments mais également, dans le vocabulaire filmique, une série continue de plans formant une unité narrative ».

- Processus : l'action de ranger, d'ordonner, de traiter les informations.

- Fixe : on parle d'image fixe, opposée à mobile, donc photographie, dessin, peinture,...

- Roman-photo, le sens du terme littéraire : série, narration, vocabulaire de la bande dessinée.

Pour ce qui est des références, il serait possible de montrer aux élèves une œuvre de

- Michel Snow, *The Walking Woman*

- Chris Marker, *La Jetée*, réalisé en 1962

- Alberto Giacometti, *Portrait double*, 1966.

- Denis Darzacq, *Les chutes*

- Yves Klein, *Le saut*.

Ces références artistiques ont pour but d'ouvrir la séance vers d'autres types de narrations réalisées avec des images fixes, comment montrer l'écoulement du temps dans une production à travers des images fixes ? Comment le réel est-il utilisé pour donner un autre sens ? Comment faire croire ? Quels moyens sont employés pour cela ? (la séquence, la vidéo, le scénario, l'ordre des images).

Il a pour objectif d'amener les élèves à explorer les diverses possibilités d'interventions sur les images à des fins narratives, à mesurer leur sens et à s'interroger sur le statut d'une image.

### **Cours interdisciplinaire possible :**

Le programme du français en 4<sup>ème</sup> aborde le thème du fantastique. Le travail qui y est réalisé pourrait être réutilisé en arts plastiques.

Exemple : le thème fantastique, pourrait être retravaillé avec le roman-photo en arts plastiques. L'accent serait alors mis sur le fantastique et sur le montage en salle d'informatique.

On peut aussi proposer une séquence en collaboration avec le cours de l'éducation musicale pour les 6<sup>ème</sup> tout en se basant sur la question de leur programme : comment donner une structure, une forme à la musique ?

Cette séquence qui s'intitule **Entrer dans le son** a pour objectif d'introduire une écoute musicale. Elle pourrait donc être appréhendée après un travail préliminaire et une écoute soutenue de diverses sources sonores. Pour préparer cette séquence, l'enseignant propose à sa classe une liste de mots associés à leur contraire. Celle-ci peut contribuer à enrichir le vocabulaire nécessaire à une meilleure compréhension de l'univers sonore. Cette liste est à noter au tableau, à prononcer et à expliciter par les élèves tout en s'appuyant sur des sensations visuelles et/ou auditives.

Voici quelques exemples de notions à aborder pour préparer l'écoute de ce voyage:

- Intérieur/Extérieur
- Se rapprocher/S'écloigner
- Clair/Obscure
- Transparent/Opaque
- Silence global/Silence relatif
- Net/Flou
- Réel/Fictionnel
- Source sonore vivante/Source sonore mécanique

Certaines de ces oppositions peuvent être expérimentées ou vécues en classe, par exemple :

-Intérieur/Extérieur : demander aux élèves de porter leur attention pendant 15 secondes par exemple sur les bruits perçus dans les locaux du lycée, voire dans la classe seule, puis leur demander de les représenter graphiquement (recherche de graphisme caractéristique). Ceci peut aussi permettre l'extension de cette séquence par une deuxième séance : la réalisation, un dessin, d'une bande dessinée à partir de l'itinéraire de l'auteur qui a enregistré les sons avec une écriture d'un scénario original et à des fins narratives.

Refaire l'expérience avec des bruits entendus à l'extérieur des locaux. Quelles différences de perceptions sonores ? On apprend ainsi aux élèves à décrypter la richesse de l'environnement sonore et à écouter différemment. Toutes ces étapes contribuent à la familiarisation avec les différentes disciplines.

## VIII. Annexes

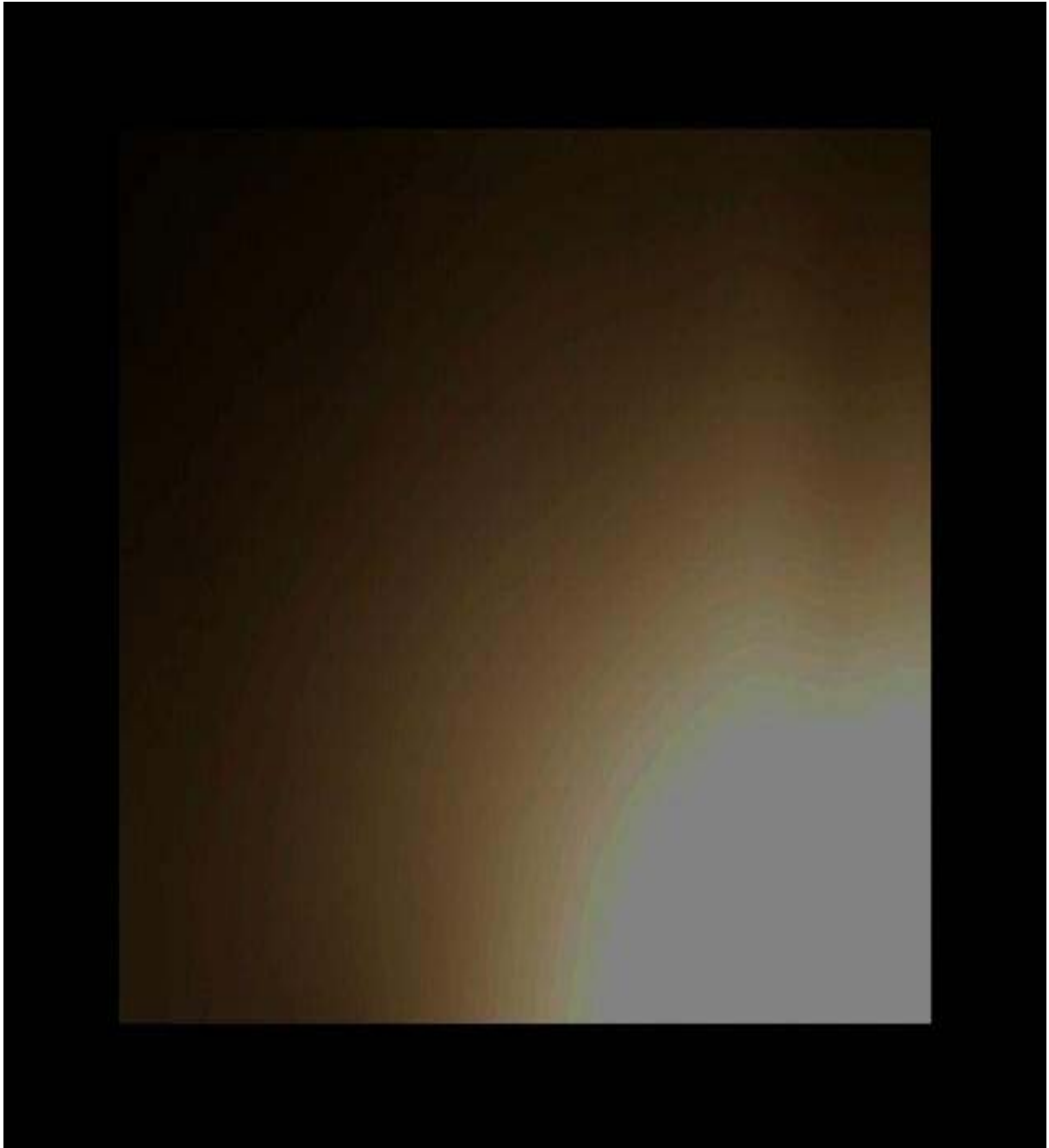
### 1. Mes vidéos

#### Réalisation 1 : Entre le réel et la fiction



Il s'agit d'auteur en position immobile avec un zoom d'agrandissement générant une profondeur de champ importante qui emporte le rendu cinématographique dans des effets esthétiques. Le son est un son de surveillance du trafic ferroviaire et routier. Le son peut suivre l'image comme il peut être décalé.

## Réalisation 2 : Fictionnelle et silencieuse



Il s'agit d'auteur en position immobile cherchant la source visuelle qui se traduit par une source lumineuse en mouvement avec un cadrage fixe et un zoom d'agrandissement important.

Cette vidéo silencieuse varie par le degré de luminosité et de la vitesse du déplacement. Une séquence calme entre obscurité et luminosité, suivie d'une séquence lumineuse jusqu'à une image clignotante et vibrante.

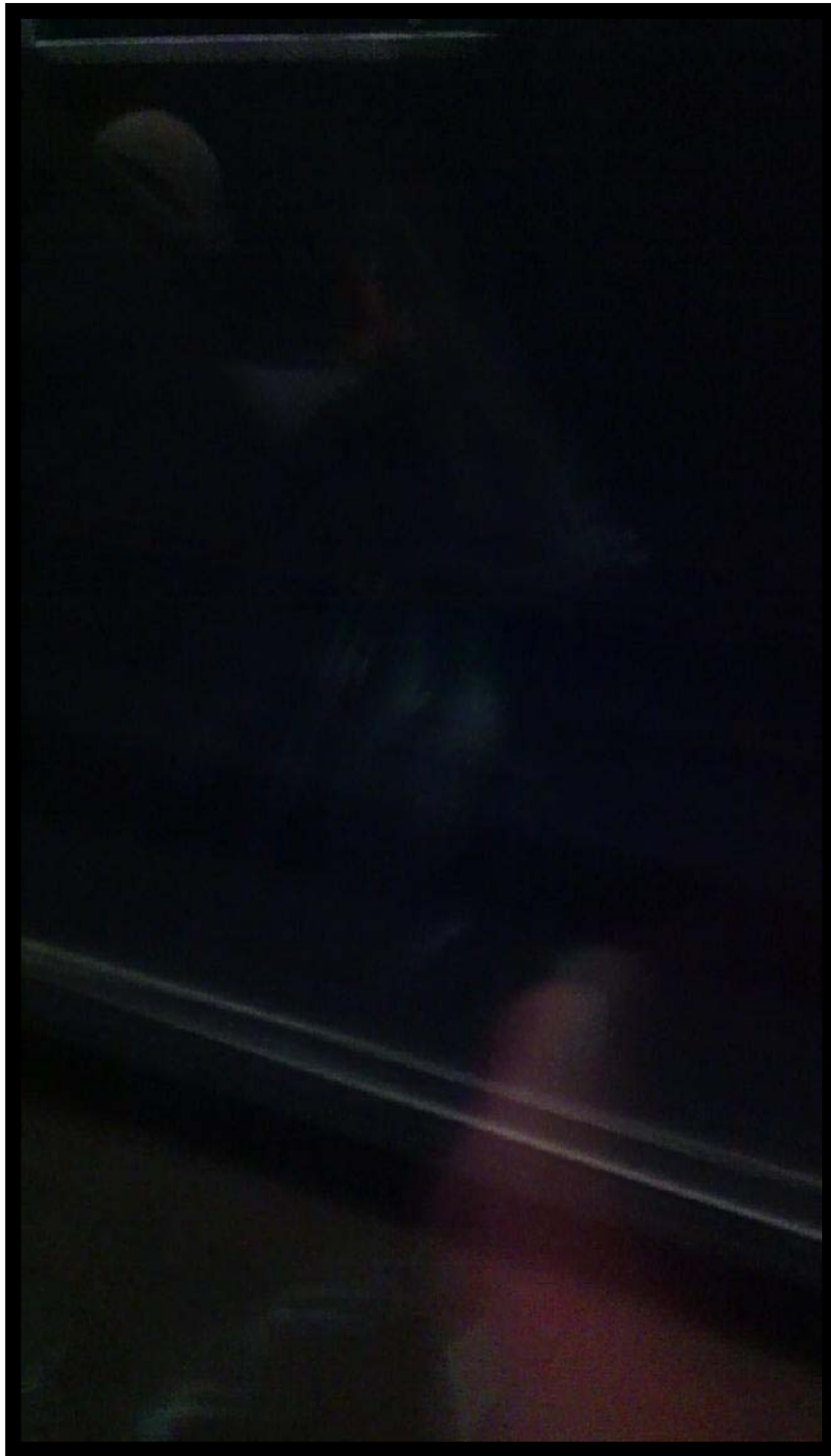


### Réalisation 3 : Trace d'une source lumineuse



Il s'agit d'auteur en position mobile grâce au déplacement de la voiture avec une vitesse accéléré progressivement. Ce déplacement génère des zones sombres et d'autres plus claires cachant la visibilité de l'image. Par le changement de l'angle de vue, le déplacement latéral et la répartition du mouvement, l'intensité lumineuse se propage et se déplace. Le son est son d'une voiture en mouvement.

#### Réalisation 4 : Illusion visuelle et sensorielle



Une vue d'une fenêtre d'un train en mouvement les images se défilent et se superposent grâce au filmage à travers la vitre. Le son est un son mélangé des bruits du déplacement d'un train et du bavardage.

## 2. Bibliographie

### Les articles de périodique

- BENJAMIN Walter, « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique », Repris dans *l'homme, le langage et la culture*, 1936.
- « Construire avec les sons », Colloque européen, 17/18 mars 2005, Appel d'offre de recherche-LYON PARC AUTO/ PUC/Atelier de sociologie, Lyon Circulation, Mai 2003, Art Entreprise/Gilles Grand /Synesthésie acoustique.
- DASKALOVA Rossita, « L'art de Michel Snow », *la Plurivocité d'une vision*, 16 février 2003.
- DELAMBRE Raymand, « Su-Mei Tse : l'œil écoute », *In Su-Mei Tse*, Co- édition Casino Luxembourg, The Renaissance Society at The University of Chicago, 2006.
- DECOTTE Jean Louis, « Le spectateur émancipé de Jacques Rancière », *Revue Appareil* (En ligne), Varia, Compte- rendus, Mis à jour le 16/ 03/210.
- DELEUZE Gilles, *Cinéma 2 : l'image-temps*, Les Editions de Minuit, 1985, p35-35.
- DUCHAMP Marcel, « Catalogue de la société Anonyme », *Duchamp du signe*, 1920.
- KAPROW Allan, « Notes sur la création d'un art total », *L'Art et la vie confondue*, 1958.
- KLEE Paul, « Philosophie de la création », reprise *Théorie de l'art moderne*, trad. Par Pierre-Henri Gonthier, Paris, Denoel/Gonthier 1980.
- MONDZAIN Maria José, « extrait du résumé sur la jaquette », le 13 juillet 2004.
- MONDRIAN Piet, cité par Herbert Henkels, « *Portrait de l'artiste par lui-même : éléments pour une biographie intellectuelle* », *L'Atelier de Mondrian*, ouvrage collectif, Paris, Macula.
- PIALOUX, « Etude analytique de bruit », *Bull Acad Natle Med*, 1992.
- PLUCHART François, *L'Art Corporel*, Paris, Limage 2, 1983, p46 et 47.
- RUSSOLO Luigi, « l'Art des bruits », 1913
- SCHAFER Murray, « l'étude des paysage sonore, constitués par l'ensemble des sons audibles depuis un endroit particulier, était initialement destinée à la lutte contre la pollution sonore ».
- VIOLA Bill, « à propos de sa pièce Récit tournant lentement », 1992.
- GRAHAM Dan, « Subject Matter », *In Rock My Religion*, MIT Press, Cambridge, Londres.
- GODARD Jean-Luc (avec Anne-Marie Miéville), « La vidéo pense ce que le cinéma crée », *Comment ça va*, 1976. Sur-imprimer les révolutions : rapprocher pour penser, simplement.

## Les ouvrages

- AUMONT Jacques, *L'image* (3<sup>ème</sup> édition) Armand Colin Editeur.
- BACZKO. B, *Lumière*, in Dictionnaire critique de la Révolution française, Flammarion, 1988.
- BARTHE Roland, *La Chambre Claire*, Edition Du Cinéma Gallimard Seuil, 1980.
- BENJAMIN Walter, *Images de pensée*, Christian Bourgois éditeur, 1998 pour la traduction française.
- BUREN Daniel, *Les écrits 1965-2012*, volume 1 (1965-1995), Flammarion-Centre National des arts plastiques.
- CHRISTA Blumlinger, *Cinéma de seconde main*, Esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux médias, Paris, Klincksieck.
- De MEREDIEU Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporaine*, Larousse.
- DELON.M, Dictionnaire européen des Lumières, P.UF, Paris, 1997.
- DUBOIS Philippe, *La question vidéo entre cinéma et art contemporain*, Edition Yellow Now-coté cinéma, 2011
- FOUCAULT. M, *In Dits et Ecrit. IV*, Gallimard, 1994.
- FRIED Michael, *la place du spectateur*, esthétique et origines de la peinture moderne, Ed. Gallimard, 1990 (NRF essais).
- KRAUSS Rosalind, *Le Photographique pour une Théorie des Ecart*s, 1990.
- LAVAUD Laurent, *L'image*, GF Flammarion
- NOGUEZ Dominique, *Trente ans de cinéma expérimental en France, 1950.1980*, A.R.C.E.F.
- NOGUEZ Dominique, *Eloge du cinéma expérimental*, Classique de l'Avant-garde Editions Paris Expérimental.
- RANCIERE Jacques, *Le spectateur émancipé*, La Fabrique édition, 2008.
- RAYMOND Murray Schafer, *le paysage sonore*, le monde comme musique, la collection « Domaine sauvage », collection dirigée par Baptiste Lanaspèze, distribution Pollen.
- RIOU Denys, *Qu'est ce que l'art moderne ?*, Edition : Gallimard, 2000.

## **Les revues**

-BAWIN Julie et JEAN FOUON- Pierre, *Art actuel et installation*, Presses Universitaires de Namur, 2010.

-BRUNEL Raphael et VICENTE Anne-Lou, *Volume*, Revue d'art contemporain sur le son, N°1, Juin /Novembre 2010.

-BRUNEL Raphael et VICENTE Anne-Lou, *Volume*, Revue d'art contemporain sur le son, N°2, 2011.

-BRUNEL Raphael et VICENTE Anne-Lou, *Volume*, Revue d'art contemporain sur le son, N°3, 2011.

-BRUNEL Raphael et VICENTE Anne-Lou, *Volume*, Revue d'art contemporain sur le son, N°4, 2012.

-BRUNEL Raphael et VICENTE Anne-Lou, *Volume*, Revue d'art contemporain sur le son, N°5, 2012.

-BRUNEL Raphael et VICENTE Anne-Lou, *Volume*, Revue d'art contemporain sur le son, N°6, 2013.

-BRUNEL Raphael et VICENTE Anne-Lou, *Volume*, Revue d'art contemporain sur le son, N°7 (Numéro spécial entretiens), 2014.

-*Ecoute, Ecoute...*, Invitation à l'école-Eveil à l'environnement sonore, Recueil Pédagogique à l'usage des enseignants, Production Scérén-CNDP-Janvier 2008.

-MOISDON Stéphanie, *Qu'est ce que l'art vidéo aujourd'hui ?*, Edition Beaux Arts.

-NEUTRES Jérôme, *Bill VIOLA*, Album d'exposition, Galerie nationales, Grand Palais, Paris, Juillet 2014.

## Les sites web

[www.centrepompidou.fr/cpvressource.action?paramid=FR\\_R-41](http://www.centrepompidou.fr/cpvressource.action?paramid=FR_R-41)

[www.fictions-et-interactions.org/vis%8Ees.html](http://www.fictions-et-interactions.org/vis%8Ees.html)

[www.institut-acte.cnrs.fr/fiction-interactions](http://www.institut-acte.cnrs.fr/fiction-interactions)

[www.archifiction.org](http://www.archifiction.org)

[www.artpress.com/resultat-de-recherche,2media?](http://www.artpress.com/resultat-de-recherche,2media?)

[www.critiquedart.revues.org/1013](http://www.critiquedart.revues.org/1013)

[www.transatlantica.revues.org/758](http://www.transatlantica.revues.org/758)

[www.methodos.revues.org/2579](http://www.methodos.revues.org/2579)

[www.narratologie.revues.org/6619](http://www.narratologie.revues.org/6619)

[www.geocarrefour.revues.org/265](http://www.geocarrefour.revues.org/265)

[www.communication.revues.org/index1673.html](http://www.communication.revues.org/index1673.html)

[www.critiquedart.revues.org/3355](http://www.critiquedart.revues.org/3355)

[www.lespressedureel.com](http://www.lespressedureel.com)

[www.mediaart.net](http://www.mediaart.net)

[www.cubefestival.com](http://www.cubefestival.com)

[www.newmedia-arts.net](http://www.newmedia-arts.net)

[www.bnf.fr/rembrant/audiovisuel/01/text/.htm](http://www.bnf.fr/rembrant/audiovisuel/01/text/.htm)

[www.expositions.bnf.fr/minot/reperes/01.htm](http://www.expositions.bnf.fr/minot/reperes/01.htm)

[www.gallica.bnf.fr/visusne?id=0ai\\_immateriel.fr](http://www.gallica.bnf.fr/visusne?id=0ai_immateriel.fr)

[www.centrepompidou.fr/cpr/rechercher.action](http://www.centrepompidou.fr/cpr/rechercher.action)

[www.saerch.openedition.org/?q=son+et+image](http://www.saerch.openedition.org/?q=son+et+image)

[www.nuissancesonoresquelsoutilsdemesure.mht](http://www.nuissancesonoresquelsoutilsdemesure.mht)

[www.proenvironnement.com](http://www.proenvironnement.com)

[www.DSDS-Santé-Environnement-Nuissancesonores.mht](http://www.DSDS-Santé-Environnement-Nuissancesonores.mht)

[www.sceren.fr/produits](http://www.sceren.fr/produits)

[www.artculture.education.fr](http://www.artculture.education.fr)

<http://revues.mshparisnord.org/appareil/index.php?id=804>

### **3. Index des Noms**

ABRAMOVIC Marina p 52  
BARTHE Roland p6  
BAZIN André p 9  
BENJAMIN Walter p14  
BEUYS Joseph p23  
BUREN Daniel p52  
CAGE John p34, 35  
CAHEN Robert p15  
COPLAND Mathieu p 45  
DAMASCENE Jean p5  
GRAHAM Dan p25  
DELEUZE Gilles p7, p11  
DEMENTIEVA Alexandra p 46  
DUBOIS Philippe p 14  
DUCHAMP Marcel p6, p8  
ERLICH Leandro p50  
FRIED Michael p 44  
GODARD Jean Luc p15, p23  
KUBELKA Peter p13, p33  
MONZAIN, Maria José p44  
MODRIAN Piet p5  
NAUMAN Bruce p4, p32, p46, p48, p49  
SNOW Michel p13, p14  
SAALBORN Alnold p5  
Su-Mai-T p26, p34  
Schmid Joachim p27  
RUSSOLO Luigi p31  
TUCKER Marcia p49  
TROHLER Margit p40  
VADIM Berbnard p19

VIOLA Bill p8, p18, p28, p37, p39



## 4. Index des notions

Apparition p5, p6, p7, p8, p11, p15, p20, p21, p22, p25, p33, p37, p40, p41, p47, p54, p60, p61, p62

Accélération p7, p22, p23, p35

Corps p4, p8, p11, p13, p14, p15, p17, p19, p20, p26, p32, p34, p 39, p45, p46, p47, p49, p52, p53, p61, p65

Déplacement p7, p9, p11, p13, p14, p15, p19, p21, p25, p 28, p30, p33, p40, p42, p43, p45, p47, p48, p60, p62, p63, p71, p72, p73

Disparition p5, p6, p7, p8, p9, p11, p15, p25, p28, p33, p36, p38, p40, p41, p47, p54, p60, p61, p62

Durée p14, p28, p 21, p30, p38, p40, p63, p64, p65, p67, p68

Effacement p20, p30, p62

Empreinte p6, p 40, p66

Identifiable p5, p6, p8, p13, p14

Illisible p9, p15, p20, p34

Illusion p9, p11, p14, p15, p17, p18, p21, p 25, p28, p31, p35, p36, p40, p46, p50, p51, p52, p73

Imprévu p11, p42, p47, p60

Luminosité p 20, p29, p34, p71

Mémoire p7, p21, p33, p39, p40, p43, p46, p60

Mise en abime p7, p9, p13, p17, p60, p62

Mouvement p6, p7, p8, p9, p11, p13, p14, p15, p17, p18, p19, p21, p22, p23, p27, p28, p29, p30, p31, p33, p34, p37, p40, p42, p43, p45, p46, p47, p48, p51, p54, p55, p56, p60, p62, p63, p64, p65, p67, p68, p71, p72, p73

Non confort p7, p8, p18, p26, p34, p36, p52, p53, p60, p61

Obscurité p15, p34, p45, p46, p54, p71

Passage p4, p14, p28, p29, p30, p42, p61

Perception p9, p 14, p23, p29, p31, p33, p35, p36, p39, p42, p43, p44, p46, p50, p61, p66

Position p4, p8, p28

Regard p4, p5, p6, p8, p9, p13, p14, p15, p17, p18, p19, p20,p26, p27, p28, p29,p33, p35, p37, p38, p41, p42, p43, p44, p45, p48, p50, p51, p60, p61

Répulsion p7, p8, p20, p21, p25, p26, p32, p50, p52, p53, p60, p64

Superposition p6, p11, p17, p18, p20, p21, p25, p26, p28, p31, p42, p47, p63

Temps p7, p11, p13, p15, p18, p19, p20, p21, p22, p25, p27, p28, p29, p30, p34, p37, p38, p39, p42, p49, p51, p52, p54, p55, p60, p64, p65, p67, p68, p74

Trace p6, p7, p9, p22, p66, p72

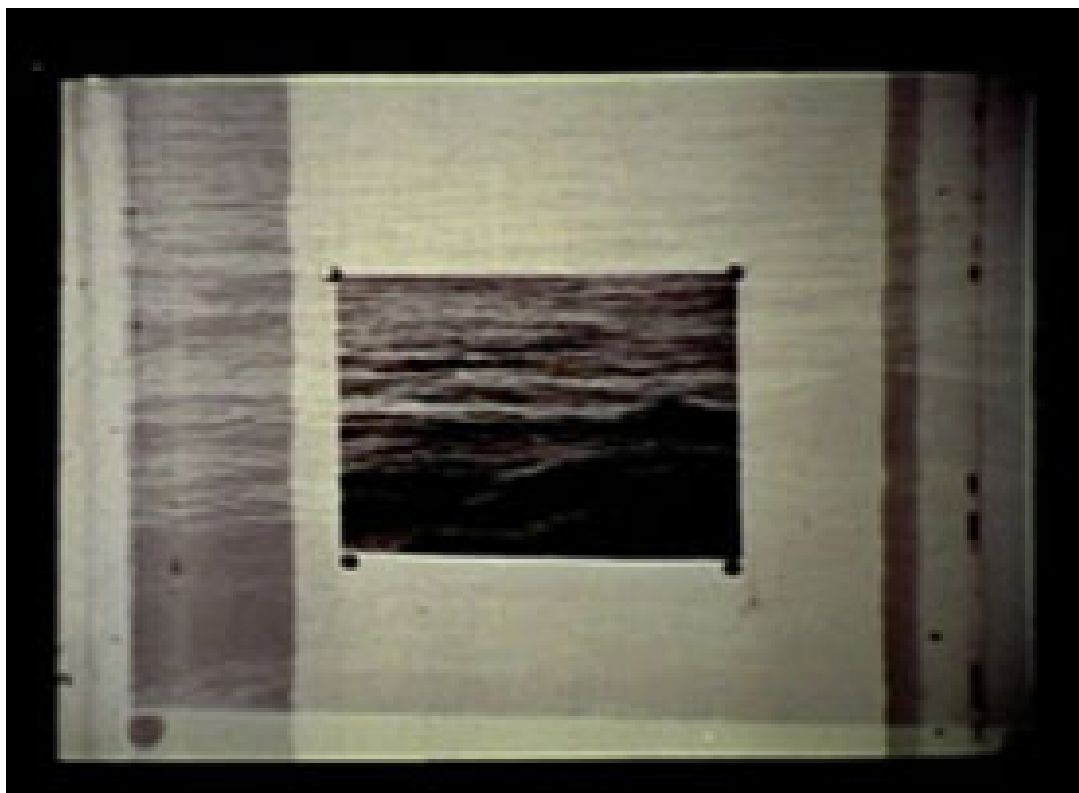
Transformation p7, p20, p30, p60, p62, p63, p65, p66, p68

Transparence p6, p21, p36

Visible p5, p8, p11, p15, p17, p20, p21, p24, p27, p28, p29, p33, p34, p36, p37, p39, p40, p41, p42, p43, p45, p62, p63

Vitesse p7, p11, p13, p15, p22, p23, p31, p33, p34, p35, p40, p51, p62, p63, p64, p65, p71, p72

Référence Artistiques



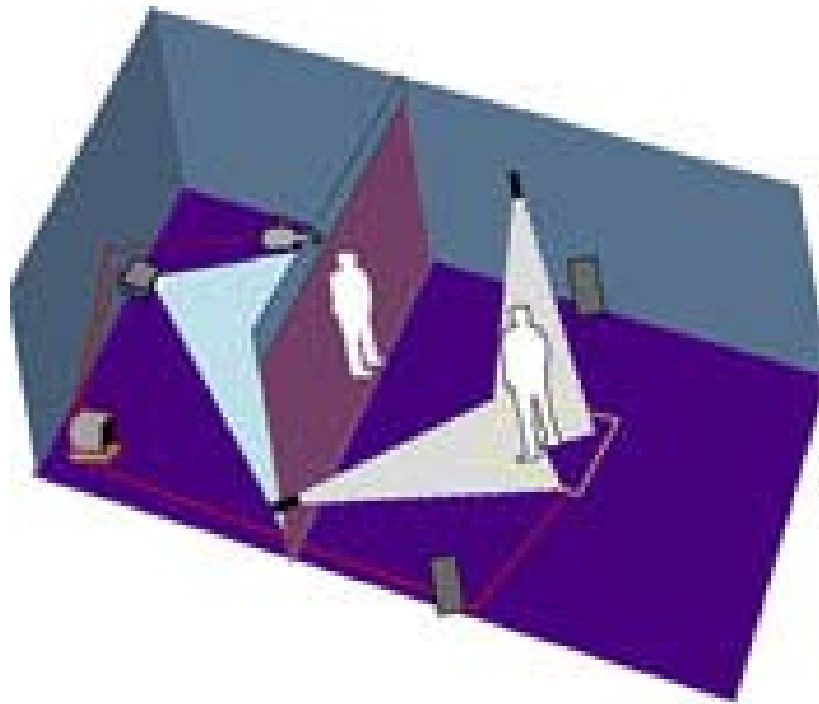
Michel Snow, *Wavelength*, 1967



Peter Kubelka , *Arnulf Rainer*



Mathieu Copeland, *La ferme du Buisson*, 2008



Alexandra Dementieva, *Mémoire du miroir*, 2003



Bruce Nauman, *Green Light Corridor*



Bruce Nauman, *Mapping the Studio II*, 2001

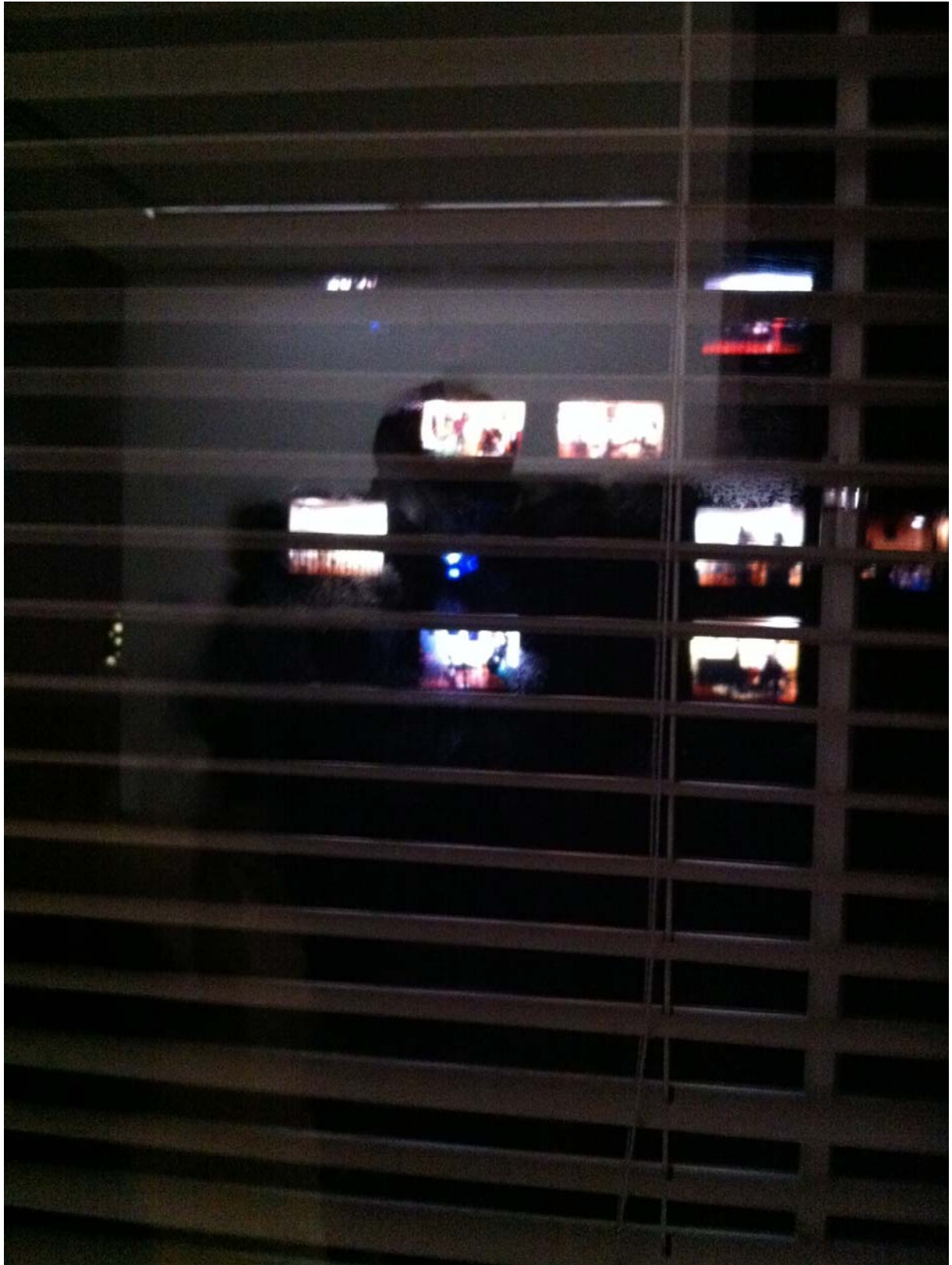
7 vidéoprojecteurs, 14 haut-parleurs, 15 chaises, 7scripts, 42 bandes vidéo, NTSC, couleur, son stéréo, 5h45 Collection Centre Georges Pompidou, Paris. (France).



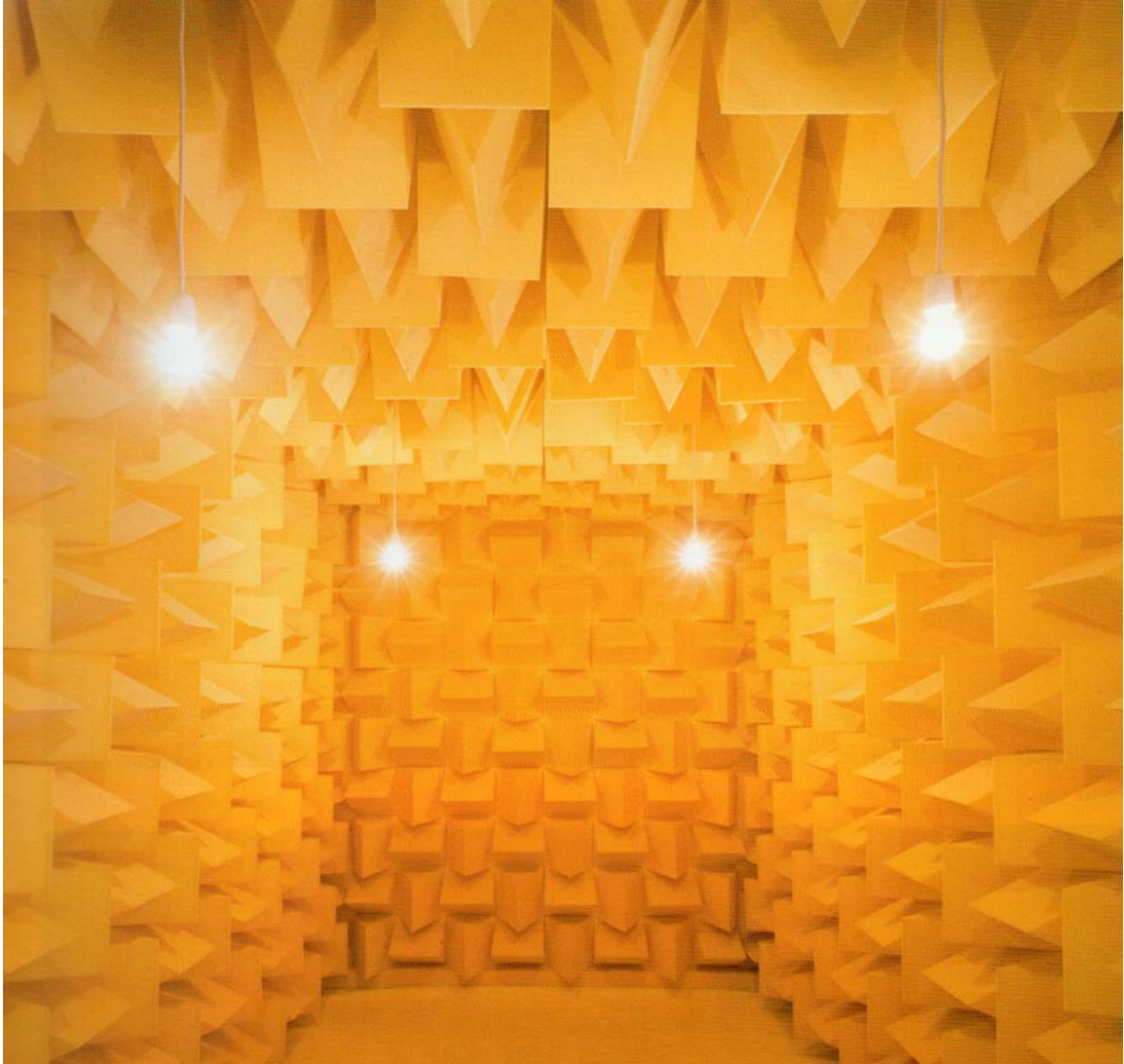


Joseph Beuys, *Plight*, Londres, 1985

Centre Pompidou, 2014



Leandro Erlich, *The View*, (1997-2005)



Su-Mei Tse, *La chambre sourde*, 2003