



HAL
open science

Déconstruction et reconstruction du dispositif cinématographique dans l'art vidéo : appropriation et détournement de films, spatialisation et ré-spatialisation des vidéos

Bernardo Spector

► **To cite this version:**

Bernardo Spector. Déconstruction et reconstruction du dispositif cinématographique dans l'art vidéo : appropriation et détournement de films, spatialisation et ré-spatialisation des vidéos. Art et histoire de l'art. 2015. dumas-01254145

HAL Id: dumas-01254145

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01254145v1>

Submitted on 11 Jan 2016

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 I – PANTHÉON-SORBONNE

UFR 04 Arts plastiques & sciences de l'art

Master espaces, lieux, expositions, réseaux

DÉCONSTRUCTION ET RECONSTRUCTION
DU DISPOSITIF CINÉMATOGRAPHIQUE
DANS L'ART VIDÉO

Appropriation et détournement de films,
spatialisation et ré-spatialisation des vidéos

MÉMOIRE PRÉSENTÉ PAR
BERNARDO SPECTOR

Sous la direction de Bernard GUELTON

Année universitaire 2014 - 2015

RÉSUMÉ DU MÉMOIRE

Comment inciter les gens à lire un produit audiovisuel autrement ? M'étant confronté à cette question avant et pendant la création de plusieurs œuvres, ma réponse artistique a été d'ordre pragmatique : en modifiant le dispositif cinématographique. Le présent mémoire comprend un ensemble de thèmes et de réflexions développés dans le but de vous faire découvrir mon parcours artistique, portant une attention particulière par le travail de déconstruction et réassemblage de films qui est derrière la plupart de mes créations. La passivité physique et mentale du spectateur des images en mouvement étant mise en cause dans ma pratique, c'est aussi à la notion de « spect-acteur » et à l'invention de nouveaux dispositifs audiovisuels que mes recherches se verront renvoyées dans le développement de ce mémoire.

Mots-clés :

- Art vidéo
- Installation
- Dispositif
- Appropriation
- Détournement
- Espace filmique

UNIVERSITÉ PARIS I – PANTHÉON-SORBONNE

UFR 04 Arts plastiques & sciences de l'art

Master espaces, lieux, expositions, réseaux

**DÉCONSTRUCTION ET RECONSTRUCTION DU DISPOSITIF
CINÉMATOGRAPHIQUE DANS L'ART VIDÉO**

Appropriation et détournement de films, spatialisation
et ré-spatialisation des vidéos

Mémoire présenté par Bernardo SPECTOR

Sous la direction de Bernard GUELTON

Année universitaire 2014 - 2015

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	5
I. PREMIER CHAPITRE.....	9
DISPOSITIFS DANS L'ART VIDÉO : Lire et vivre les films autrement	9
1. L'œuvre d'art et le dispositif	15
2. Comment distinguer l'œuvre-dispositif ?	23
II. DEUXIEME CHAPITRE.....	26
RÉ-SPATIALISATION DES FILMS DÉJÀ LÀ : De la salle de cinéma à l'espace d'exposition.....	26
1. L'installation vidéo : éléments et techniques dans ma pratique	28
2. Déconstruction de films et réassemblage des plans.....	34
3. Ré-spatialisation des produits cinématographiques dans l'installation vidéo	37
4. Réalité augmentée et réalité virtuelle : l'installation sous format virtuel et sa réinsertion dans l'espace réel	40
III. TROISIEME CHAPITRE.....	45
LA CULTURE DU REMIX : Citation, appropriation et détournement dans l'art.....	45
1. Définitions conflictuelles	48
2. La citation et le plagiat.....	50
3. Entre la citation et l'appropriation	53
4. Entre l'appropriation et le détournement	57
CONCLUSION.....	62
BIBLIOGRAPHIE.....	66
INDEX DE MOTS-CLÉS	
.....	72

LISTE DES ILLUSTRATIONS

.....	73
TABLE DE MATIÈRES	75
ANNEXES.....	77

INTRODUCTION

Proposé à l'issue de ma dernière année de formation au sein du master « espaces, lieux, expositions, réseaux », le présent mémoire comprend un ensemble de thèmes et de réflexions développés dans le but de vous faire découvrir mon parcours artistique, en portant une attention spéciale à mes œuvres les plus récentes et à leur pertinence dans le domaine de l'art contemporain.

Ayant initié mes études à l'École des Beaux-Arts de Valencia (Venezuela), mes intérêts artistiques ont largement évolué tout au long de ma formation universitaire en France, m'éloignant des techniques de peinture et sculpture traditionnelles apprises dans mon pays d'origine pour me tourner vers l'univers des nouveaux médias. Partant d'un fort intérêt pour les images en mouvement et leur présence notoire dans notre époque, ma pratique artistique s'est donc orientée progressivement vers les arts numériques et, plus précisément, vers l'art vidéo.

Mes premières tentatives dans le domaine vidéographique ont été clairement marquées par ma passion du cinéma et par un certain attrait pour la technique du collage dans l'art. Ces deux intérêts m'ont rapidement conduit à m'approprier des films appartenant au domaine public pour les modifier au travers d'un processus de déconstruction et reconstruction par la voie du montage, dans le but d'obtenir un produit nouveau. Le développement de cette pratique, qui caractérise d'ailleurs l'œuvre d'un nombre considérable d'artistes vidéastes¹, m'a permis d'approfondir mes connaissances en matière d'édition et montage vidéo, aussi bien sur le plan théorique que sur le plan pratique. C'est grâce à la maîtrise de ces compétences techniques en matière de post-production, presque indispensables à la composition de fictions cinématographiques, que ma curiosité pour le langage cinématographique et les modes de lecture des images en mouvement a été éveillée, m'amenant à la production d'installations vidéo et dispositifs

¹ Dominique Païni, *Le Temps exposé : Le cinéma, de la salle au musée*, Paris : Cahiers du cinéma, 2002, pp. 66-67.

qui invitent à lire et vivre les films différemment. Ma pratique artistique s'inscrit donc dans une tendance contemporaine qu'André Rouillé décrit de manière très juste :

« Les expositions, qui sont des dispositifs de monstration, montrent de plus en plus d'œuvres en forme de...dispositifs de monstration. Dans une logique pleinement postmoderne de mise en abyme, on ne rentre plus dans le traditionnel dispositif-exposition pour voir et contempler des œuvres-choses, mais pour découvrir, expérimenter, activer d'autres dispositifs. »²



FIGURE 1 – BRUCE NAUMAN, *GOING AROUND THE CORNER* (1970), INSTALLATION VIDÉO.

En utilisant de nombreux outils et matériaux électroniques pour la mise en place d'œuvres-dispositifs, mes travaux artistiques cherchent à créer des interactions entre l'espace réel de l'exposition et l'espace fictif des vidéos que j'y expose, pratique qui englobe à la fois la création de dispositifs singuliers et la production des vidéos qui y

² André Rouillé, « Une esthétique des dispositifs », *Art Editorial*, vol 224, Paris Art, 2008.

seront présentées. Mon intérêt particulier pour la conception de nouveaux dispositifs de lecture et l'approche du spectateur face à eux sont les deux premiers aspects de ma pratique introduits dans ce mémoire. L'importance du dispositif dans mon processus de création et la notion d'œuvre-dispositif dans ma pratique font partie des sujets qui sont évoqués dans ce premier segment du texte, où mon œuvre d'installation *Four Windows* (2014) est introduite.

Le deuxième chapitre de ce mémoire dévoile le fondement central de mon travail artistique et les techniques employées dans la majorité de mes œuvres. Dans un premier temps, les éléments qui composent mes installations vidéo sont révélés dans la description de mon œuvre *Hitchcock's Stairs* (2015), puis par une explication du travail de déconstruction et réassemblage de films qui est derrière la plupart de mes vidéos. Prenant appui sur l'exemple de ma vidéo *Cinéma plié* (2015) afin de mieux éclairer cette dimension « mixagiste » dans ma pratique, une courte réflexion sur la technique qu'elle déploie conduit la lecture vers le sous-chapitre suivant, intitulé « Ré-spatialisation des produits cinématographiques dans l'installation vidéo ». Même si aucune de mes œuvres n'y est commentée, des observations sur l'espace filmique et sur mes notions de spatialisation et ré-spatialisation des films réaffirment avec précision l'horizon de ma recherche actuelle. Puis, pour finir le chapitre, une partie relativement isolée de ma pratique est reliée à l'ensemble des mes autres créations par le commentaire de deux projets qui présentent la réalité virtuelle et la réalité augmentée comme des moyens de préservation de l'art vidéo.

Dans le développement du dernier chapitre, diverses pratiques vidéographiques reliées à la « culture du remix » et aux problématiques qu'elles introduisent dans le monde de l'art sont introduites, avec pour objectif de dévoiler l'enjeu artistique dans lequel s'inscrivent mes vidéos de mashup³. En réfléchissant à ce genre d'œuvres et à leur rapport aux concepts de citation, d'appropriation et de détournement dans l'art, cette partie du mémoire déploie diverses réflexions sur les pratiques artistiques associées à la reprise de

³ « Un mashup (littéralement *purée*) est un mélange d'images et de sons numériques préexistants, un peu dans la tradition du *sample* ». Définition consultée le 27 avril 2014 sur le site web Wikipédia.

produits préexistants et leur valeur dans l'art, tout en commentant des œuvres exemplaires dans ce domaine et en introduisant mon installation *Cicatrices* (2013).

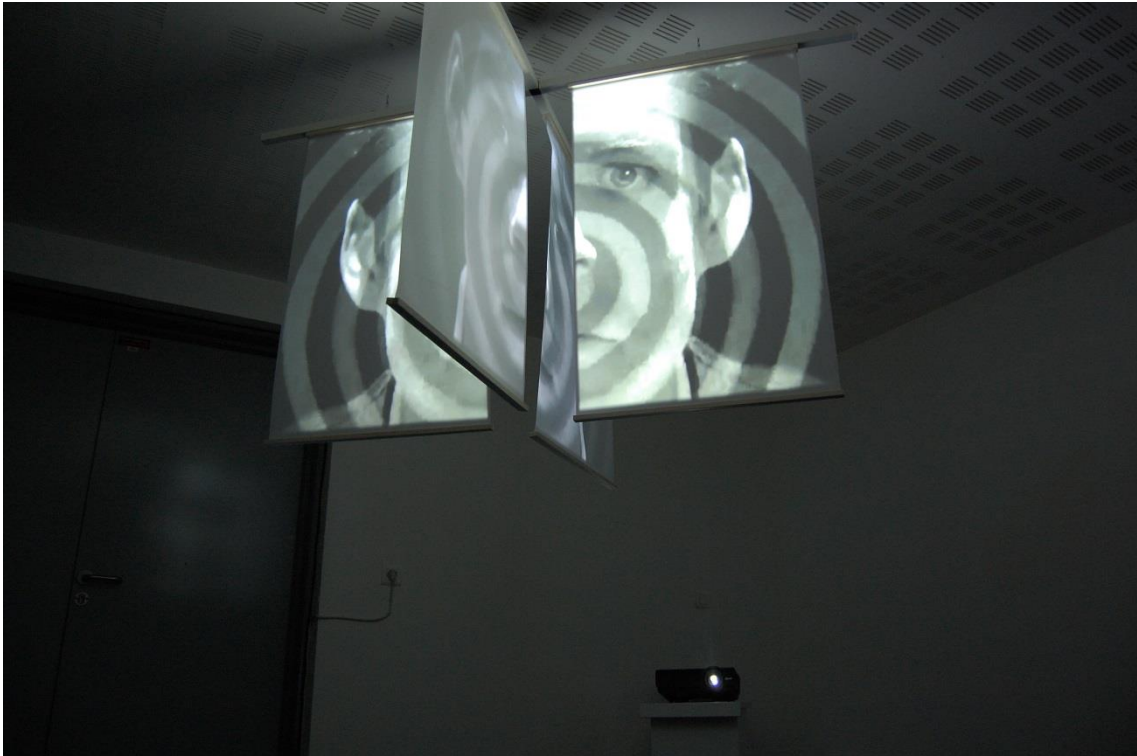


FIGURE 2 – BERNARDO SPECTOR, *FOUR WINDOWS* (2014), INSTALLATION VIDEO.

Pour conclure ce mémoire, une dernière réflexion sur les pratiques d'appropriation dans l'art met en évidence la difficulté d'aboutir une œuvre en suivant ce procédé. En présentant une intéressante analogie entre le repas totémique des tribus primitives et la création d'œuvres d'appropriation, les nuances de cette technique sont exposées et sa position par rapport à la culture du remix est réaffirmée.

I. PREMIER CHAPITRE

DISPOSITIFS DANS L'ART VIDÉO :

Lire et vivre les films autrement



FIGURE 3 – BERNARDO SPECTOR, *CICATRICES* (2013), INSTALLATION VIDEO.

Comment inciter les gens à lire un produit audiovisuel autrement ? M'étant confronté à cette question avant et pendant la création de plusieurs œuvres, l'existence de certains modes habituels de lecture d'images en mouvement m'a paru évidente, approches qui sont celles reliées aux médias de masse traitant le format audiovisuel : le cinéma, la télévision et plus récemment le web. Même si tous ces médias possèdent des particularités qui les différencient et changent la façon dont on les lit – comme la durée des contenus présentés, la fréquence de leurs diffusions ou les dispositifs mis en place pour leur lecture –, ils gardent tous une importante caractéristique en commun qui est souvent renversée dans mes travaux artistiques. Que ce soit dans une salle de cinéma, dans un cybercafé ou dans un salon, tous les médias de masse touchant la production audiovisuelle ont favorisé

une lecture stationnaire ou sédentarisée de la part du spectateur, approche qui a fréquemment été jugée de « passive »⁴ au cours des dernières décennies⁵. Mais peut-on parler d'un spectateur passif dans le domaine audiovisuel ou cinématographique ?

Pour ma part, l'usage de ce terme devient conflictuel au moment de décrire l'état du spectateur d'images en mouvement, en vue du processus d'identification que les produits audiovisuels peuvent déclencher chez lui. Ce processus, auquel fait référence André Bazin dans son ouvrage *Qu'est-ce que le cinéma ?*⁶, permet au spectateur de créer un lien avec les personnages présentés à l'écran et de s'y investir émotionnellement, rapport qui s'établit à travers l'empathie et qui se développe au fur et à mesure que l'identité des personnages est dévoilée à l'écran. Dans le cas du cinéma, bien que le spectateur soit dans une position stationnaire, il est pris par l'expérience cinématographique et il va réagir au film qui lui est proposé, s'opposant à la définition même du mot passif. Dans cette perspective, c'est la réactivité aux images qui caractériserait le spectateur de cinéma, qui s'investit émotionnellement dans le film et qui prend parti face aux séquences et au récit qui lui sont proposés. Néanmoins, il me semble important de considérer ici l'argument de Jean-Luc Lacuve lorsqu'il compare le spectateur de cinéma avec le spectateur de théâtre⁷.

En reprenant ses mots, Lacuve propose que « Le spectateur de cinéma tend généralement à s'identifier au héros par un processus psychologique qui a pour conséquence de constituer la salle en "foule" et d'uniformiser les émotions ». C'est par rapport à ce processus qu'il dénonce une favorisation de la passivité du côté du cinéma, car le film ne demanderait qu'une « adhésion passive »⁸ dans ce genre de situations. À l'inverse, les personnages du théâtre seraient plutôt des objets d'opposition mentale et ils exciteraient la conscience, car leur présence effective rendrait plus complexe l'identification du spectateur avec les rôles joués par les comédiens sur scène et exigerait une conscience individuelle active. Pourtant, il n'oublie pas de signaler que les procédés

⁴ « Qui subit les événements sans réagir, qui suit docilement les ordres, ne joue aucun rôle actif : Population passive devant la répression ». Définition consultée le 15 avril 2015 sur le Dictionnaire Larousse en ligne.

⁵ Voir à ce sujet Catherine Guéneau, « Du spectateur à l'interacteur », *Médiamorphoses*, vol 18, Bry-Sur-Marne : INA, 2006, pp. 68-73.

⁶ André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris : Ed. du Cerf, 2002, pp. 153-178.

⁷ Jean-Luc Lacuve, « Cinéma et théâtre », article consulté le 20 janvier 2015 sur le site web Ciné-Club de Caen.

⁸ *Ibid.*

de mise en scène du cinéma peuvent aussi exciter plus ou moins la conscience, ce qui s'opposerait à la passivité précédemment mentionnée.

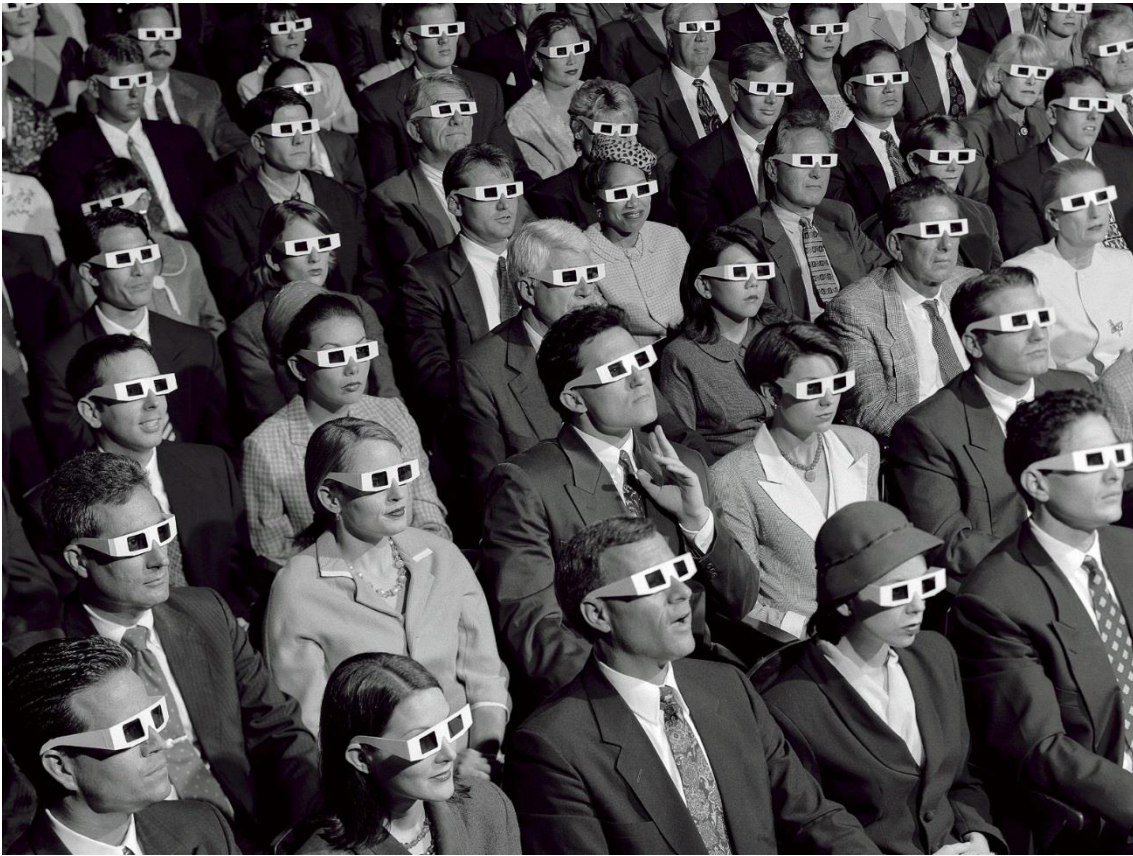


FIGURE 4 – (IMAGE LIBRE DE DROIT QU'ILLUSTRE LE PUBLIC D'UNE SALLE DE CINEMA EN TRAIN DE REGARDER UN FILM 3D).

Partant du propos de Lacuve, le spectateur de cinéma passif serait celui qui adhère docilement à l'expérience qui lui est proposée, en réagissant comme il est attendu de lui et sans avoir conscience de cette manipulation, ou ne réagissant tout simplement pas. Par opposition, un spectateur de cinéma actif (ou plutôt réactif) serait celui qui n'assimile pas l'œuvre docilement et qui, même sans le savoir, porte un regard critique ; celui qui prend conscience de ce qu'on lui propose et qui ne se laisse pas envahir à la légère. Alors, une lecture (ré) active des produits audiovisuels représenterait une réflexion sur ce qu'on regarde et demanderait un minimum de connaissances dans le domaine, qu'elles soient théoriques ou empiriques.

Si l'on se tient aux propositions déployées ci-dessus, le spectateur de cinéma peut avoir une approche passive ou une approche active face au film qui lui est présenté à

l'écran. Etant toutes les deux parfaitement valides, il serait difficile de valoriser l'une plus que l'autre (comparaison qui conduirait à une question ouverte : est-ce que le film doit prétendre à uniformiser les émotions pour homogénéiser le public ou doit-il plutôt provoquer les gens pour en tirer des réactions variées ?). Cependant, la totalité de cette réflexion s'intéresse à la passivité et à la réactivité en tant que procédés d'intelligence de l'esprit, ce qui ne concerne pas l'état stationnaire des spectateurs d'images en mouvement auquel je m'intéresse et qui ne devrait être associé à aucune notion de passivité de la part du spectateur.

Le fait qu'on essaie de trouver une posture stationnaire et idéalement confortable à l'heure de regarder un film semble approprié et en aucun cas surprenant, étant donné que la plupart d'entre eux durent plus d'une heure et qu'ils demandent un certain degré d'attention pour être appréciés. Ces deux caractéristiques que le cinéma partage avec le spectacle vivant ont certainement inspiré le style architectural intérieur des salles de théâtre depuis longtemps, dont plusieurs éléments ont été transposés dans la grande majorité de salles de cinéma de nos jours. Avoir des sièges, permettre une bonne visibilité du spectacle et que celui-ci soit audible par tous sont les trois caractéristiques principales des théâtres antiques qui ont été reproduites pendant des siècles, et elles sont bien présentes dans le dispositif cinématographique contemporain. Être assis face à l'écran est donc une posture cohérente par rapport aux produits audiovisuels qu'y sont présentés, mais la composition du dispositif de lecture des films joue aussi un rôle important dans la favorisation d'une posture sédentarisée du spectateur.

A l'heure d'apprécier presque toute forme d'images en mouvement, il suffit de suivre les images présentées à l'écran avec nos yeux. Le cadre et le format de diffusion vont généralement limiter ce qu'on peut et ce qu'on ne peut pas voir d'un produit audiovisuel⁹, et même quand les plans sont variables et permettent d'observer une grande partie du lieu de tournage, toutes les images présentées vont apparaître normalement sur un écran fixe face auquel il suffit de s'asseoir pour regarder attentivement. Dans le cas du dispositif cinématographique, une grande salle de projection est équipée et arrangée pour accueillir un grand nombre de gens qui s'y regroupent dans le but de regarder le film en affiche dans les meilleures conditions possibles, qui peuvent être résumées en quatre points: avoir

⁹ Dans le langage cinématographique, on parle de champ (portion d'espace qui est enregistrée par la caméra) et hors champ (portion d'espace qui n'est pas enregistrée par la caméra).

des sièges confortables, une bonne visibilité, un bon son et que le film se projette sans interruption. Le dispositif télévisuel et celui du web, de leur côté, vont se servir de la technologie pour donner accès à leurs contenus audiovisuels à presque n'importe quel endroit, grâce aux connections par câble, par satellite, par internet ou par réseau d'antenne. Au niveau de leur installation, le dispositif télévisuel peut être mis en place dans n'importe quel espace, de préférence couvert, et va se caractériser par un arrangement relativement fixe de ses parties, du fait qu'un abonnement à n'importe quel opérateur de télévision demande la fixation de certains appareils électroniques généralement reliés à l'adresse même de l'abonné (box, antenne satellite, connexion ADSL). Quant au dispositif web, il présente une certaine portabilité car la grande majorité des contenus audiovisuels du web sont lisibles depuis n'importe quel appareil possédant une connexion internet et équipé des éléments nécessaires pour cette fonction, sauf cas de restriction des contenus.

En dépit de leurs distinctions, les trois dispositifs brièvement décrits ci-dessus et leur contenu de diffusion ne facilitent aucune approche dynamique sur le plan physique de la part du spectateur. Bien au contraire, leur exploitation des nouvelles technologies a favorisé une croissance importante de la sédentarité dans notre société, aspect qui a été largement critiqué pour son impact sur la santé¹⁰. Que pourrait être donc une approche dynamique de la part du spectateur lors d'une lecture d'images en mouvement? Présenterait-elle des avantages ou des intérêts artistiques ? Et, plus important encore, comment rendre possible ce rapport dans l'art vidéo? Parmi les différentes œuvres que j'ai pu développer au cours des dernières années, deux types d'interaction entre le spectateur et mes œuvres vidéographiques s'avèrent pertinentes à ce sujet : la communication interactive et le récit cassé. La première, indissociable des jeux vidéo, donne au spectateur le pouvoir de contrôler un ou plusieurs aspects du produit vidéographique, comme l'ordre des séquences, l'activation du son, la durée de la vidéo ou les déplacements dans un univers fictif. Développés et exploités sur des environnements informatiques sous la forme de logiciels, sites web, jeux vidéo ou applications de portables, les travaux artistiques de communication interactive se

¹⁰ Marlène Duretz, « Rester assis tue plus que le tabac », article consulté le 26 novembre 2014 sur le site web du journal Le Monde.

caractérisent par leur réactivité à certaines actions exécutées par les spectateurs. Ce processus devient possible grâce aux trois étapes suivantes :

- a) Le recueillement de données à travers d'un ou plusieurs périphériques d'entrée¹¹.
- b) La réception des données par un ou plusieurs appareils informatiques, qui vont interpréter les informations recueillies comme des instructions pour exécuter des opérations pré-stipulées.
- c) L'affichage des opérations pré-stipulées mentionnées ci-dessus, qui est possible grâce à des périphériques de sortie¹².

Puis, le récit-cassé fait référence à la notion anglaise « broken narrative »¹³, qui décrit ici les produits vidéographiques où le récit est présenté de manière décalée au niveau spatio-temporel. Cette description comprend donc un grand nombre d'œuvres vidéo, où le récit est décomposé en plusieurs morceaux, puis présenté sur divers écrans à différents moments. Le spectateur est ainsi invité à se déplacer pour recomposer l'œuvre, qui se prête souvent à plusieurs interprétations selon l'ordre dans lequel sont regardées ses diverses composantes.

Les deux interactions ici introduites, qui seront approfondies davantage par la suite, se veulent des approches alternatives aux lectures habituelles des images en mouvement, en particulier à celles proposées par le dispositif cinématographique classique. Elles sont censées rendre l'expérience audiovisuelle plus dynamique, aussi bien sur le plan physique que celui de la réflexion, en permettant au spectateur d'interagir avec l'œuvre qui lui est proposée et même de participer à son développement. La passivité physique et mentale du spectateur étant mise en cause dans ma pratique, c'est à la notion de « spect-acteur »¹⁴ et à l'invention de nouveaux dispositifs audiovisuels que mes recherches se verront renvoyées tout au long de ce chapitre. Et puis, revenant à notre question de départ, comment peut-on inciter le spectateur à lire les produits audiovisuels autrement ? Me

¹¹ Terme informatique qui désigne les appareils qui permettent de saisir des informations dans un ordinateur, comme le clavier, la souris, la camera web, le micro, etc.

¹² Terme informatique qui désigne les appareils qui servent à faire sortir des informations du système informatique, comme l'écran, l'imprimante, les haut-parleurs, etc.

¹³ Terme utilisé pour décrire l'œuvre de Doug Aitken dans le communiqué de presse de son exposition *Sleepwalkers*(2007) au MOMA.

¹⁴ Terme utilisé pour désigner le spectateur qui interagisse avec l'œuvre qui lui est présentée.

posant cette question à plusieurs reprises, ma réponse a été d'ordre pragmatique : en modifiant le dispositif cinématographique.

1. L'œuvre d'art et le dispositif

« Si le dispositif cinéma, en dépit de mille et une menues variations connues depuis ses origines, est resté quasi inchangé, c'est l'art propre aux installations, avant tout aux installations d'images, d'inventer chaque fois un dispositif singulier. »¹⁵

Dans la frontière entre le cinéma et les arts plastiques, ma pratique artistique témoigne d'un fort intérêt pour la création de nouveaux dispositifs audiovisuels, lesquels peuvent être interprétés comme des efforts pour confronter le récit filmique à la plasticité de l'art vidéo et d'articuler l'espace fictif du film avec l'espace réel qui accueille mes installations. Alors, pour introduire mes recherches pratiques dans le domaine de l'art vidéo, c'est aux rapports entre le dispositif et l'œuvre d'art que je vais porter mon intérêt dans un premier temps.

Il y a indubitablement une relation étroite entre le dispositif qui accompagne ou qui accueille l'œuvre vidéo et l'œuvre elle-même, rapport qui est souvent marqué par une dépendance mutuelle. Dans le domaine des arts numériques en général, l'œuvre d'art dépend d'un ou plusieurs dispositifs électroniques pour exister, mais souvent ces derniers ne représentent qu'une structure vide en l'absence de la création qui leur est accordée. Au niveau de l'art contemporain en général, le mot dispositif gagne de plus en plus du terrain dès lors qu'il est compris comme un « ensemble de pièces qui constituent un mécanisme, un appareil, une machine quelconque »¹⁶ ou « l'appareil en question ». Pour ce qui est de la vidéo, on peut constater qu'elle dépend de trois types de dispositifs de base afin de pouvoir exister pleinement, ceux-ci étant le dispositif d'enregistrement, le dispositif de lecture et le dispositif d'affichage. Sans la présence de ceux-ci, aucune forme d'enregistrement vidéo ou d'affichage d'images vidéographiques ne serait possible, mais le rôle du dispositif dans l'art vidéo ne se limite qu'à cela. Comme l'évoque Anne-Marie Duguet en commentant le travail de Tony Oursler, le dispositif est à la fois machine et

¹⁵ Raymond Bellour, « L'œil machine », *Tony Oursler*, Paris, Flammarion, 2005, p. 19.

¹⁶ Définition consultée le 15 mai 2015 sur le Dictionnaire Larousse en ligne.

machination (au sens de la *méchanè* grecque). Cela veut dire qu'il représente l'ensemble d'éléments et de mesures qui permettent de constituer un mécanisme ou machine, mais qu'il représente également le produit résultant de mesures prises et d'éléments recueillis. En tant que machination, le dispositif se veut un ensemble d'outils et de moyens qui permettent à l'artiste de produire des œuvres et des effets spécifiques, comme c'est le cas des caméras et des écrans dans leurs fonctions respectives d'enregistrement et de lecture. Tandis que, en tant que machine, le dispositif dans l'art peut cesser d'être un outil pour être compris comme l'œuvre elle-même, statut auquel je m'intéresse en particulier.

Une installation bien représentative de cette notion d'œuvre-dispositif dans ma pratique artistique serait *Four Windows* (2014), où quatre écrans de rétroprojection et deux projecteurs sont disposés de manière stratégique afin de concevoir un dispositif vidéo qui invite à une lecture non-stationnaire des images en mouvement. Comme la majorité de mes créations audiovisuelles, cette installation présente des vidéos issues d'un travail de déconstruction et reconstruction de films préexistants, qui ont été tirés de l'énorme stockage d'images en mouvement qui sont actuellement trouvables sur internet.



Cependant, ce qui distingue le mieux cette œuvre n'est plus ce procédé d'appropriation, mais la dynamique existante entre l'espace fictif des compositions vidéo que j'ai

FIGURE 5 – BERNARDO SPECTOR, *FOUR WINDOWS* (2014), INSTALLATION VIDEO.

produites et les dispositifs sur lequel elles sont exposées. Alors, mettant de côté la question de l'appropriation d'images et de sa place privilégiée dans mon travail, sujets qui seront développés ultérieurement, c'est au dispositif qui est au cœur de cette œuvre qu'il faut s'intéresser à l'heure actuelle.

1.1. Le dispositif à l'origine de l'œuvre

Pour la production de ce travail, comme pour plusieurs de mes autres installations, mon point de départ a été la conception du dispositif plutôt que la création des images en mouvement qui y seraient projetées. La façon dont j'allais exposer les vidéos dans l'espace d'exposition m'a préoccupé davantage, alors que le contenu de ceux-ci a été choisi par la suite afin de renforcer les qualités du dispositif qui allait les accueillir. Les vidéos présentées dans cette installation, composées de fragments de films divers, ont subi un montage rigoureux qui a donné la priorité à la compatibilité esthétique des images reprises et aux actions des personnages comme éléments de transition, permettant au spectateur de suivre avec fluidité les passages des plans. Alors, bien que les fragments qui composent ces vidéos appartiennent à des films cinématographiques classiques, le travail de montage et post-production qu'ils ont subi a mis la plasticité dans une position prédominante, forçant le récit cinématographique à prendre une place secondaire dans l'installation. Toutes ces prises de choix ont été exécutées avec l'objectif d'orienter le spectateur vers une lecture alternative des images cinématographiques qui lui sont proposées, vu que la prédominance du récit dans un produit audiovisuel s'associe facilement au dispositif cinématographique et, par conséquent, à une lecture stationnaire.

A l'heure de concevoir le dispositif de l'œuvre *Four Windows*, mon intention de base a été de projeter des scènes d'action sur plusieurs écrans, dans le but de trouver des dynamiques entre l'espace fictif du film et l'espace réel d'exposition. En projetant des vidéos où des personnages divers se déplacent à travers plusieurs écrans qui sont disposés stratégiquement dans l'espace d'exposition, mon but a été de faire l'illusion d'une correspondance entre l'espace physique que le spectateur habite et l'espace du film où les actions se déroulent. Ayant des personnages qui se baladent à la fois dans la vidéo projetée et dans les écrans de l'installation, le regard et même le corps du spectateur doit s'investir dans la lecture de cette œuvre afin de suivre le déroulement des événements présentés par les plans regroupés. L'usage répétitif et coordonné de ces dynamiques essaie d'impliquer

l'intelligence spatiale¹⁷ du spectateur dans la lecture de l'œuvre, invitant les gens à suivre les plans avec leurs yeux mais aussi avec leurs corps pour bien apprécier et comprendre les images montrées.

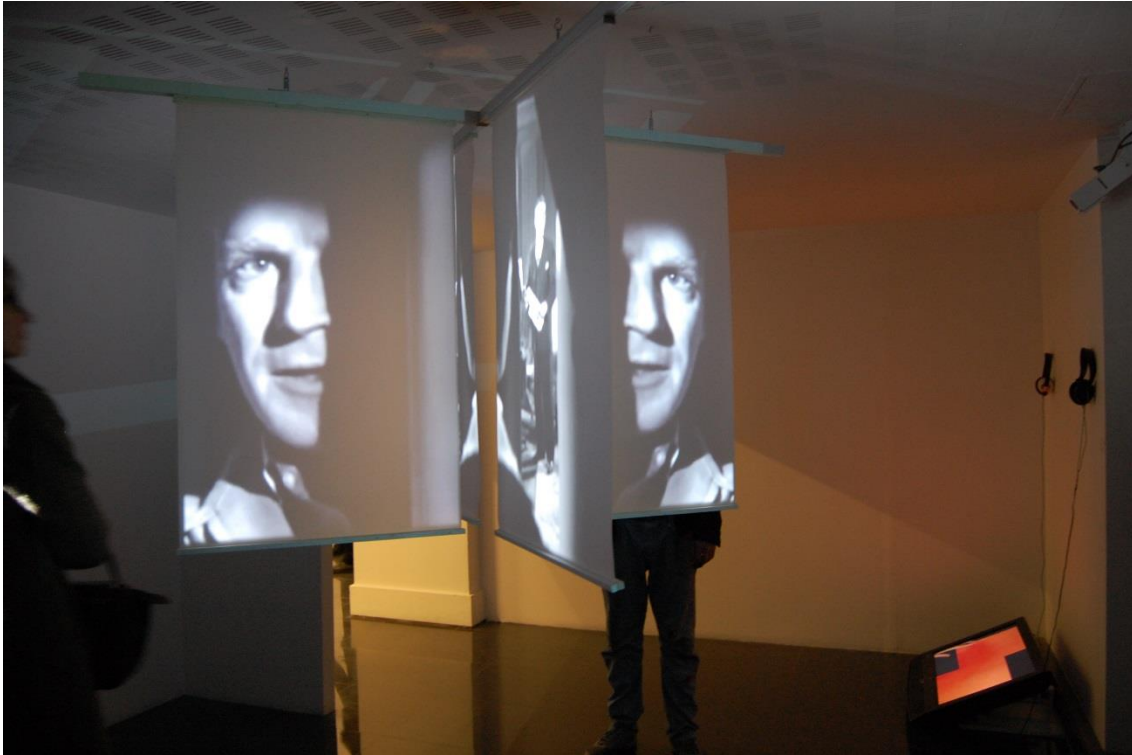


FIGURE 6 - BERNARDO SPECTOR, *FOUR WINDOWS* (2014), INSTALLATION VIDEO.

Dans l'intention d'établir des jeux et des dynamiques diverses entre l'espace fictif des vidéos et la salle d'exposition, la disposition spatiale des écrans de rétroprojection a été fondamentale pour l'aboutissement de *Four Windows*. D'ailleurs, le choix d'une surface translucide comme support de projection d'images témoigne une volonté de multiplier les points de vue possibles de l'œuvre vidéographique, en attribuant des propriétés sculpturales à la vidéo. Cette installation présente un agencement d'écrans sous forme de « X », composition symétrique qui m'a permis de créer des nombreux effets qui jouent sur la plasticité des images (effets miroir, décalage temporaire des vidéos, plans en marche arrière, etc.) et sur les dynamiques spatio-temporelles commentées précédemment. Accrochés à une structure en plastique, qui est généralement suspendue

¹⁷ Il s'agit d'un des sept types d'intelligence proposés dans la théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner, publiée en 1983 dans son livre *Frames of Mind: the Theory of Multiple Intelligence*. Elle permet à la personne d'utiliser des capacités intellectuelles spécifiques pour avoir mentalement une représentation spatiale du monde.

par des fils transparents fixés au plafond de l'espace d'exposition, tous les écrans de cette installation ont les mêmes dimensions et la même orientation verticale (**90x40**). Chacun des écrans n'est censé accueillir que la moitié d'une projection vidéo, et les contenus audiovisuels qui y sont projetés respectent tous ce principe d'écran divisé. C'est donc par l'observation de deux écrans en simultané que la totalité d'une des projections vidéo peut être recomposée.

1.2. Le spectateur face au dispositif de l'installation *Four Windows*

L'installation *Four Windows* peut avoir un effet plus ou moins désorientant à l'égard du spectateur, du fait qu'il offre des nombreux points de vue possibles pour regarder les vidéos projetées. Dans cette installation, il est possible de se placer face à l'un des quatre angles de la « X » (voir l'image dans la première page des annexes) pour recomposer une des deux images vidéo projetées, qui sont visibles en recto-verso grâce au support translucide des écrans. De plus, le spectateur peut se placer face à n'importe quelle ligne diagonale de la composition pour regarder deux angles alternatifs, ayant aussi la possibilité de voir les images sur les deux côtés des écrans. Comme l'illustre la figure XX, cette installation présente un total de huit associations d'images possibles entre les 4 écrans de rétroprojection qu'elle possède, rapports dont je me suis servi au moment du montage pour constituer une installation vidéo qui offre plusieurs points de vue et dont le contenu change selon la position que le spectateur prend face à l'œuvre. Par conséquent, même si cette composition ne semble imposer aucun point de vue au spectateur, lequel est libre de se déplacer pour regarder les vidéos projetées depuis l'angle qu'il désire, le contenu des vidéos et leurs combinaisons d'écrans changent constamment pour inciter les gens à se promener régulièrement autour de l'œuvre dans une quête du point d'appréciation correcte des images.

En faisant le point sur le choix d'agencement des écrans dans mon installation, il me paraît important de souligner ici quelques coïncidences entre ma composition et des caractéristiques de la sculpture minimaliste, bien que nos intentions aillent s'opposer sur



FIGURE 7 – BERNARDO SPECTOR, *FOUR WINDOWS* (2014), INSTALLATION VIDEO.

la question de l'illusionnisme dans l'œuvre d'art¹⁸. Dans le but de modifier l'approche frontale et stationnaire aux images en mouvement, favorisée par l'ensemble des médias de masse qui diffusent leurs contenus sous format audiovisuel, mon installation présente un nombre pair d'écrans disposés en forme de « X » ou de croix. Cette composition, de même que les *Stacks* (1965) de l'artiste américain Donald Judd, s'opposent à toute forme d'organisation hiérarchique au sein de l'œuvre, du fait que tous les écrans ont exactement les mêmes caractéristiques, les mêmes fonctions, et aucune d'entre eux ne joue un rôle central ou particulier dans l'ensemble de la composition. Mettant de côté les images projetées qui animent le dispositif de mon installation et qui perturbent l'équilibre symétrique de l'installation, la disposition d'écrans dans *Four Windows* est à la fois simple, géométrique et répétitive, attributs qui gardent aussi une place très importante au sein de l'art minimal. Toutefois, le point d'intersection le plus remarquable entre ma composition et les sculptures minimalistes est leur rapport particulier avec l'espace, se voulant être « révélateurs de l'espace environnant qu'elles incluent comme un élément déterminant »¹⁹. Dans le cas de mon installation, cette intention se voit reflétée dans la configuration *in situ* des dimensions de l'œuvre et dans son positionnement dans l'espace qui l'accueille. La disposition en « X » des écrans est censée renvoyer à la forme du cube ou du cercle, s'incrutant au milieu de la salle qui lui est attribuée pour la fractionner et rendre le spectateur conscient des trois dimensions de l'espace qui l'entoure.

Bien que la structure et la distribution d'écrans de mon installation essaient d'englober l'espace qui les entoure pour se mêler avec l'architecture du lieu, les vidéos de mashup qui y sont projetées vont aller à contre-courant, en révélant une confrontation capitale entre l'univers diégétique des images cinématographiques et l'espace réel qui est accentué d'emblée par la structure de mon dispositif. Les vidéos de l'installation *Four Windows* ont été conçues pour entraîner une lecture interactive particulière de l'œuvre, approche qui a déjà été brièvement introduite dans ce mémoire sous le nom de « broken narrative » ou récit cassé. Au niveau du langage visuel, la notion de « broken narrative » peut être assimilée à un récit non linéaire, comme le serait un film où l'enchaînement des séquences ne respecte pas l'ordre chronologique des événements. Exploité à travers diverses techniques dans le domaine de l'art vidéo, notamment l'écran divisé et la

¹⁸ Voir à ce sujet Michael Fried, *Contre la théâtralité : Du minimalisme à la photographie contemporaine*, Paris : Gallimard, 2007.

¹⁹ Vanessa Morisset, « Le minimalisme », dossier pédagogique en ligne. Consulté le 12 mars 2015 sur le site de médiation du Centre Pompidou.

fragmentation du récit sur divers écrans, ce type d'œuvres peut donner au spectateur le pouvoir de recomposer le récit de façon subjective, lui permettant d'interpréter librement l'œuvre et d'avoir une approche plus active dans l'expérience audiovisuelle²⁰. Pour ce qui est de mon installation, elle est le résultat d'une tentative d'entremêler l'illusion cinématographique avec la réalité spatiale du spectateur, problématique que j'aborde en créant un dispositif à récit cassé. Pourtant, à l'heure d'articuler des scènes cinématographiques à un espace architectural quelconque, des questions importantes se posent : Est-ce que l'espace fictif d'un film peut coexister et s'articuler en équilibre avec l'espace réel de l'exposition ? Est-ce l'un régnera toujours sur l'autre ?

Dans le cas du dispositif cinématographique, la salle de cinéma s'efface derrière la fiction qui se projette sur l'écran, devenant une sorte de fenêtre vers l'univers diégétique du film. Au contraire, dans le domaine de l'art contemporain, les installations vidéo et les dispositifs scénographiques donnent une grande importance à l'espace d'exposition et à son usage, lequel acquiert souvent une forte présence dans l'ensemble de l'œuvre. De mon expérience, l'écran qui diffuse des images a un pouvoir d'attraction extrêmement puissant sur le regard du spectateur, mais c'est surtout grâce au récit cinématographique qu'un film projeté peut réellement retenir l'attention du public et, par conséquent, faire disparaître à nos yeux l'espace réel de la projection. Donc, même si les écrans capturent rapidement l'attention du spectateur, l'absence d'un récit linéaire classique dans mon installation *Four Windows* permet aux gens de regarder au-delà de ce que les images montrent, d'apprécier la forme du dispositif même et de prendre conscience de l'espace architectural qui les accueille. Dans cette perspective, les contenus audiovisuels et l'espace de l'installation partageraient le rôle principal dans cette expérience

²⁰ Voir à ce sujet Doug Aitken (dir.) *Broken Screen : Expanding The Image, Breaking The Narrative*, New York : Distributed Art Publishers, 2006.

audiovisuelle, où l'orientation dans l'espace et les déplacements joueraient un rôle aussi important que le regard et l'audition.

2. Comment distinguer l'œuvre-dispositif ?

Avant d'introduire d'autres installations représentatives de mes recherches artistiques récentes et leurs rapports particuliers avec les nouveaux médias, il me paraît nécessaire d'éclaircir ce que représente le dispositif dans ma pratique artistique et ce que j'entends par œuvre-dispositif, vu que ces termes seront repris dans le développement de ce mémoire et qu'ils peuvent prêter à confusion. Dans son usage commun, le mot dispositif désigne une machine, un mécanisme ou un appareil composé d'un ensemble de pièces, mais ce qui distingue ces trois types d'objets est le fait qu'ils ont une ou plusieurs fonctions spécifiques. Le dispositif est un ensemble d'éléments dont le regroupement crée un effet spécifique. Cette définition peut parfaitement être transposée au domaine artistique, où l'on pourrait considérer que toute œuvre qui regroupe divers éléments pour produire un ou plusieurs effets spécifiques est un dispositif. Toutefois, elle reste trop générale pour bien représenter l'usage actuel du mot dispositif dans le domaine artistique, comme il peut être constaté dans l'exemple qui suit.

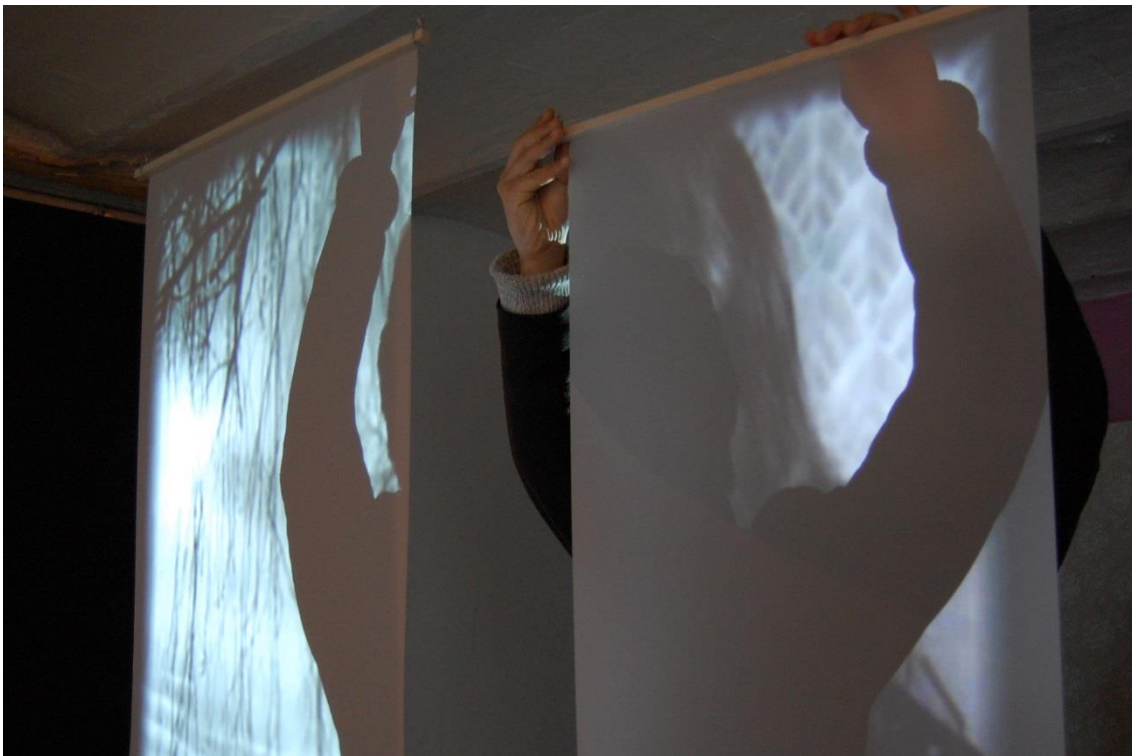


FIGURE 8 – MONTAGE DE L'INSTALLATION *CICATRICES* (2013).

Une œuvre picturale, de même qu'une installation vidéo, est le résultat du regroupement de différents éléments dans le but de créer un effet spécifique. Alors, en regardant une peinture classique, on peut discerner les composants fondamentaux d'un tableau selon deux groupes, le support de peinture et les matières utilisées pour peindre et fixer, le cadre étant un troisième élément optionnel. Dans cette perspective, la peinture pourrait être parfaitement comprise comme un dispositif, mais elle n'est rarement associée à cette notion. Il semblerait donc qu'il y ait d'autres aspects qui permettraient de mieux définir le dispositif sur le terrain artistique, lesquels devraient pouvoir être repérés dans mon travail artistique.

On remarque que le mot dispositif est fortement attaché au concept de machine, dès le moment où ce premier est utilisé pour désigner un objet. Une œuvre d'art peut rapidement être reliée au terme dispositif lorsqu'elle possède des propriétés mécaniques, comme l'usage d'une source d'énergie ou le fait de remplir une certaine fonction. Ainsi, toute œuvre qui nécessite une activation de la part du spectateur peut être facilement assimilée comme un dispositif, du fait qu'elle se sert du spectateur comme source d'énergie pour déclencher un mécanisme quelconque. Egalement, les œuvres qui utilisent des appareils électroniques afin de produire des effets particuliers, que ce soit de manière autonome ou sous la commande d'un ou plusieurs opérateurs, rentrent indiscutablement dans la définition de dispositif-machine. En dernier lieu, lorsque le mot dispositif est utilisé pour décrire une méthode ou un «ensemble de mesures prises en vue d'atteindre un objectif»²¹, sa signification dans un environnement artistique peut être reliée à la façon dont une ou plusieurs œuvres sont présentées au public. Dans cette situation, on pourrait parler de dispositifs d'exposition ou dispositifs scénographiques, travaux qui sont indissociables des arts plastiques mais dont le statut d'œuvre d'art est variable.

Après toutes ces réflexions, trois caractéristiques semblent donner accès au statut d'œuvre-dispositif auquel je fais allusion dans ma recherche :

➤ L'interactivité

²¹ Troisième définition du mot dispositif dans le dictionnaire en ligne *Linternaute*, consultée le 15 mai 2015.

- L'usage de divers appareils électroniques
- La mise en place d'un mécanisme ou d'une méthode

La présence d'un ou plusieurs de ces attributs dans un travail artistique serait donc une piste qui permettrait de discerner une œuvre-dispositif, mais il reste encore un thème important à traiter par rapport à la place du dispositif dans un travail de création artistique. Est-ce que toute œuvre qui possède un dispositif peut être considérée comme une œuvre-dispositif ? Cette question a déjà été brièvement adressée dans ce texte et sa réponse peut sembler évidente. La présence d'un dispositif dans l'œuvre ne définit pas nécessairement l'œuvre-dispositif, ce sont plutôt sa singularité et son rôle impératif dans la production artistique qui permettent de différencier l'œuvre qui se sert d'un dispositif quelconque de l'œuvre qui est un dispositif en soi. On revient alors au double sens du mot dispositif, qui peut désigner à la fois l'ensemble de pièces qui composent un appareil comme l'appareil en question, à la fois machine et machination. Bien que ces deux sens puissent se retrouver dans une œuvre, ce ne sont ni les écrans ni les appareils électroniques qui font de *Four Windows* une œuvre-dispositif, c'est leur agencement singulier et indispensable dans l'œuvre qui me fait la considérer comme tel.

II. DEUXIEME CHAPITRE

RÉ-SPATIALISATION DES FILMS DÉJÀ LÀ : De la salle de cinéma à l'espace d'exposition



FIGURE 9 – A GAUCHE : ARRÊT D'ÉCRAN DE LA VIDÉO *CINEMA PLIE* (2015). A DROITE : INSTALLATION EXPERIMENTALE AU CENTRE ST CHARLES, UNIVERSITE PARIS 1.

Ayant recours à des appareils et à des logiciels divers dans le but de connaître le support vidéo sous plusieurs facettes, mes recherches artistiques les plus récentes témoignent d'un vif intérêt pour les modes d'exposition d'images en mouvement, ainsi que pour leur développement croissant au cours des dernières années. L'avancement technologique des médias de masse, où la vidéo a eu une place privilégiée dès son origine, a notamment influencé cette révolution qui introduit le streaming²² à partir des années 90, les sites web d'hébergements de vidéos comme Youtube ou Vine, les publicités sur écrans LCD, surnommées Numéri-Flash, ou plus récemment les applications pour smartphones comme Instagram ou Snapchat. Alors, dans cette époque où les images vidéographiques

²² « Le streaming, lecture en continu, diffusion en flux, lecture en transit ou diffusion en mode continu, désigne un principe utilisé principalement pour l'envoi de contenu en « direct ». [...] Très utilisée sur Internet et sur les réseaux de téléphonie mobile, elle permet la lecture d'un flux audio ou vidéo (cas de la vidéo à la demande) à mesure qu'il est diffusé ». Définition consultée le 10 août 2015 sur le site web Wikipédia.

deviennent de plus en plus banales, quelle forme prennent-elles dans le domaine artistique?

La croissante accessibilité aux nouvelles technologies a permis aux artistes d'exploiter la vidéo pour être présentée à travers deux appareils d'affichage principaux, qui sont l'écran et le vidéoprojecteur. Le premier de ces deux, comme l'évoque Vito Acconci, possédait des caractéristiques artistiques avant même d'être repris par les artistes :

« A ses débuts, le poste de télévision a pris, dans la maison, la position d'un meuble spécialisé : la position d'une sculpture. [...] Comparé à d'autres meubles, le poste de télévision ne pouvait pas être utilisé, il pouvait seulement être regardé ; il possédait le caractère inutile que l'on associe à l'art »²³.

Cette dimension sculpturale, inhérente au téléviseur, vient s'opposer à la dématérialisation des images projetées par les projecteurs vidéo, dont les artistes plasticiens commencent à se servir vers la fin du XX siècle, prenant la relève des cinéastes d'avant-garde.

La dissociation entre l'image vidéographique et l'objet télévision dans les arts plastiques, rendue possible grâce aux nouvelles technologies de projection vidéo, a permis aux artistes de libérer l'art vidéo de sa référence à la télévision, tout en offrant la possibilité d'atteindre de plus larges dimensions d'exposition qui étaient auparavant réservées au cinéma. Ce retournement vers la pratique des kinéscopes²⁴, existants depuis le XIX siècle, met en dialogue direct le domaine cinématographique avec l'art vidéo. Fortement concerné par l'art du recyclage et par les modes de diffusion des images vidéo, il serait juste de dire que ma pratique artistique repose sur deux bases : la création de dispositifs de lecture audiovisuelle et la modification d'œuvres empruntées au marché culturel. Ainsi, l'articulation de ces deux éléments donne souvent comme résultat des

²³ Vito Acconci, « Télévision, meuble et sculpture : chambre avec vue américaine », cité dans *La vidéo, entre art et communication*, Paris : Edition de textes critiques établie par Nathalie Magnan, éd. École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 1997, p. 128.

²⁴ « Le Kinéscope est le plus ancien dispositif de l'histoire du cinéma, destiné à visualiser une œuvre photographique donnant l'illusion du mouvement [...] ». Définition consultée le 10 août 2015 sur le site web Wikipédia.

installations vidéo, dont un bon exemple serait *Hitchcock's Stairs*, où un total de six vidéos sont projetées et lues en boucle sur la surface d'un escalier.

1. L'installation vidéo : éléments et techniques dans ma pratique

L'installation *Hitchcock's Stairs* se caractérise principalement par l'adaptation des images projetées à l'espace architectural qui les accueille, opération qui a été possible grâce à l'application d'une technique connue sous le nom de mapping vidéo. En modifiant la forme des vidéos qui ont été préconçues pour être incrustées sur les marches d'un escalier, *Hitchcock's Stairs* témoigne d'une attention particulière pour le support de projection et son rôle dans l'œuvre. Les différentes vidéos qui y sont projetées, composées de plans de films d'Hitchcock, donnent un caractère scénographique à l'escalier en montrant des plans où une foule crie et court désespérément, ce qui transforme ce lieu de passage en installation interactive. Devant cette œuvre, le spectateur peut regarder l'ensemble des projections en s'éloignant quelques mètres de l'escalier, mais ce sont les personnes qui montent et descendent sur l'œuvre qui l'accomplissent et la rendent interactive, s'intégrant à la scène qui se déroule sous leurs pieds.

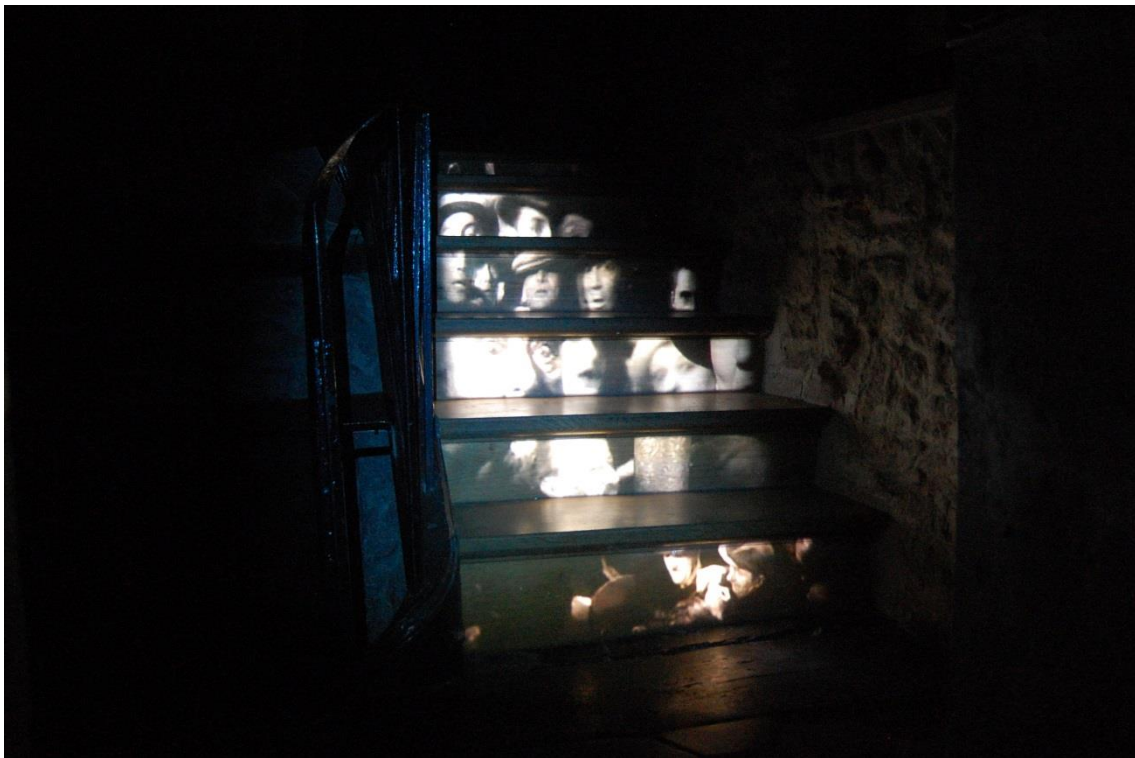


FIGURE 10 – BERNARDO SPECTOR, *HITCHCOCK'S STAIRS* (2015), MAPPING VIDEO.

Pour *Hitchcock's Stairs*, comme pour la plupart de mes installations vidéos, la provocation de divers jeux et dynamiques entre l'espace d'exposition, l'œuvre vidéo et le spectateur est l'un de mes objectifs principaux. C'est grâce à cette motivation que je me suis impliqué dans le domaine audiovisuel, à la recherche de nouveaux éléments et techniques qui pourraient nourrir mes expériences artistiques. Après trois ans d'investissement dans ce champ, deux aspects en particulier ont changé la forme de mon travail : les supports de projection et la technique du mapping vidéo.

1.1. Les supports de projection

Au moment de s'intéresser aux projections vidéo dans le domaine de l'art, on doit nécessairement porter le regard sur les supports de projection, même s'ils vont disparaître assez régulièrement derrière les images qu'ils affichent. Etant donné qu'un vidéoprojecteur permet de montrer des images en émettant des rayons de lumière colorés



FIGURE 11 – BERNARDO SPECTOR, *HITCHCOCK'S STAIRS* (2015), MAPPING VIDEO.

à travers d'une lentille, il est impératif que ces rayons rencontrent une surface pour que la vidéo puisse être appréciée. N'importe quel objet peut être un support de projection, mais les surfaces claires, plates et mates sont devenues la norme, vu qu'elles permettent de voir plus nettement et vivement les images lumineuses. En outre, un environnement obscur est préférable à l'heure de présenter un produit audiovisuel quelconque, là aussi dans le but d'améliorer la qualité de l'expérience en faisant de la vidéo la principale source de lumière dans l'espace d'exposition. L'œuvre *Hitchcock's stairs*, présente clairement l'ensemble de consignes indiquées ci-dessus, profitant d'un endroit obscur et de divers supports

plats pour l'affichage des vidéos. Néanmoins, à l'heure de comparer cette installation avec une salle de cinéma, deux différences principales peuvent être distinguées.

En premier lieu, le dispositif cinématographique classique ne donne aucune importance au support de projection, au-delà de sa neutralité et de la qualité du matériel. Alors que, dans le cas de mon installation, le support de projection joue un rôle significatif dans l'ensemble de l'œuvre. Au lieu de disparaître derrière les images projetées, comme le font les grands écrans des salles de cinéma, l'escalier qui accueille les vidéos d'*Hightock's stairs* devient plus présent grâce à l'œuvre, pouvant être regardé d'un point de vue esthétique alors que, dans une situation quotidienne, il aurait probablement été ignoré. La projection vidéo, en tant qu'outil de n'importe quelle installation, peut avoir deux rapports différents et opposés vis-à-vis de son support de projection ; elles peuvent faire disparaître leur support en attirant l'attention du spectateur sur la fiction qu'elles montrent ; ou bien elles peuvent s'articuler avec leur support pour accentuer les propriétés plastiques de ce dernier, tout en gardant même leurs fictions. Mon intérêt pour les dynamiques entre les images projetées et les surfaces-espaces qui les accueillent, déjà dévoilé dans la description de l'œuvre-dispositif *Four Windows*, peut aussi être clairement apprécié dans l'œuvre d'importants artistes vidéastes comme c'est le cas dans l'installation *The corner of Braque and Picasso Streets* (2009) de Michael Snow, ou dans l'œuvre *Femme de pluie (I am called a plant)* (1998) de Pipilotti Rist. Néanmoins, au lieu de m'inspirer de ce genre d'expériences plastiques pour le développement de mon travail artistique, c'est sur une pratique récente et plutôt liée au domaine de l'image animée que j'ai porté mon regard pour chercher des nouvelles possibilités dans ma quête de modes de lecture alternatifs des images vidéographiques : le mapping vidéo.

1.2. Le mapping vidéo à la rencontre du cinéma

A l'heure d'inventer des dispositifs audiovisuels visant une approche plus dynamique de la part du spectateur, l'appropriation ou l'investissement de l'espace d'exposition est l'une des possibilités les plus riches. Pour articuler les produits vidéographiques à l'espace qui leur est dédié, la projection vidéo offre l'avantage de pouvoir afficher des contenus visuels sur n'importe quelle surface qui ne soit pas complètement translucide, permettant aussi d'atteindre des images de grande taille mais nécessitant généralement un environnement obscur pour une bonne qualité de projection. Ces attributs ont été exploités par l'industrie du cinéma depuis une centaine d'années, mais celle-ci s'est limitée à profiter des images projetées comme un moyen pour impressionner et raconter des histoires qui peuvent toucher le grand public, laissant en

arrière-plan toute forme de mise en rapport entre les produits audiovisuels et leur espace d'exposition. Pourtant, cette dimension des images projetées a été développée et exploitée par les installations scénographiques d'artistes comme Michael Snow et Tony Oursler, mais surtout grâce à une technique plus récente qui a attiré le regard du grand public, nommée mapping vidéo.

Cette technique se caractérise par l'adaptation d'images projetées à la surface d'objets tridimensionnels, ce qui permet d'animer l'objet ciblé par la projection de produits vidéo qui sont généralement créés pour telle ou telle activité. Etant principalement utilisée pour créer des illusions optiques qui semblent donner vie aux objets et aux bâtiments, cette technique démontre un travail important d'animation (2D et/ou 3D), combiné à l'usage de logiciels spécifiques pour une bonne incrustation des images aux surfaces de projection²⁵. Des travaux comme l'installation *Chair* (2009) de l'artiste et performeur japonais Masaru Ozaki, le projet *Box* (2013) du studio Bot and Dolly ou les projections monumentales sur la Cathédrale Notre-Dame de Rouen faites par l'entreprise Cosmo AV, sont quelques-uns des plus beaux exemples de cet usage illusionniste, où le motion design et le graphisme jouent un rôle important dans la production des contenus visuels qui sont ensuite projetés et « mappés ». Mais, peut-on trouver d'autres exemples de cette technique où le cinéma, principale industrie des

²⁵ Les principaux logiciels de mapping vidéo dans l'actualité sont Madmapper et Millenium.

productions audiovisuelles, est mis en avant ? D'ailleurs, est-ce que les œuvres obtenues par mapping vidéo peuvent appartenir au domaine cinématographique ?



FIGURE 12 – URBANSCREEN, *WHAT IS UP ?* (2010), THÉÂTRE D'IMAGES.

Pour les produits résultants de cette technique, comme pour ceux qui résultent des nouvelles disciplines artistiques, il est difficile de distinguer leur place au sein d'une classification des arts, du fait qu'ils mélangent plusieurs procédures et peuvent acquérir diverses compositions. La performance artistique, étant un excellent exemple de cette pluridisciplinarité, est aussi difficile à définir qu'il est compliqué de distinguer ses différents sous-classements, ceux-ci pouvant être désignés par les termes *happening*²⁶, *body art*²⁷, *art intervention*²⁸, entre autres. De la même manière que la performance peut mêler le corps d'un ou plusieurs performeurs avec quasi tout autre être ou chose, le mapping vidéo pourrait mêler l'image projetée avec n'importe quelle surface qui soit possible d'illuminer par un rayon de lumière, comme le prouvent les expériences de nombreux groupes d'artistes (voir images à la page suivante). Pourtant, à la différence de

²⁶ Terme paru dans les années 50 qui désigne une forme de performance spontanée, d'évènement ou de situation qui peut être considérée comme une œuvre d'art.

²⁷ « Pratique où les limites du corps sont mises à l'épreuve dans un cadre artistique et où l'artiste vise à expérimenter et à faire partager une œuvre dans laquelle le corps est mis en état de déstabilisation cognitive ou expérientielle. » Définition consultée 02 septembre 2015 sur le site web Wikipedia, dans l'article « Performance (art) ».

²⁸ En anglais, le terme « art intervention » désigne une forme de performance où l'artiste interagisse avec œuvre préexistante.

la performance, le mapping vidéo ne reste qu'une technique, ce sont donc les caractéristiques du produit résultant de celle-ci qui peuvent être étudiées pour une tentative de catégorisation.

En général, les œuvres qui se servent de cette technique sont reliées à l'installation artistique, mais les travaux de mapping vidéo se sont également de plus en plus répandus dans les arts du spectacle vivant. Cette technique est donc clairement présente dans les arts plastiques, le théâtre et des événements de grande taille, pouvant servir à l'animation audiovisuelle d'objets, structures ou bâtiments lors d'un spectacle ou d'une exposition. Cependant, aucune introduction remarquable de cette technique dans l'industrie cinématographique n'a été faite, seule des projets menés par des sociétés comme Urbanscreen, des artistes vidéastes comme Doug Aitken, ou même des grands parcs d'attraction comme Disneyland Paris permettent d'entrevoir les possibilités de cette rencontre entre film et mapping vidéo.

En ce qui concerne ma pratique, l'utilisation que je fais du mapping vidéo le relie littéralement au cinéma, étant donné que les images projetées dans mes œuvres sont originaires de films classiques. C'est le cas dans mes installations vidéo introduites précédemment dans ce mémoire, où les plans des films cultes sont réexposés sur des arrangements d'écrans particuliers ou sur la surface d'objets tridimensionnels, forçant le spectateur à les regarder et peut-être les percevoir d'une manière différente des formats des dispositifs qui lui sont familiers, comme celui du cinéma ou de la télévision. M'éloignant des typiques illusions optiques qui entourent cette technique, mes dispositifs et installations s'orientent vers une nouvelle approche esthétique des images cinématographiques, qui émigrent de l'écran plat vers de nouvelles surfaces, faisant surgir ainsi des questionnements intéressants : est-ce qu'il peut exister du cinéma en dehors de l'écran classique ?

Bien que le cinéma ait forgé un langage propre qui est maintenant établi mais qui continue à se développer, il est important de souligner qu'il se décompose en deux bases : le récit et l'image/son enregistrés. Ainsi, d'un point de vue élémentaire, tant que ces deux composants soient présents, on peut parler d'une expérience cinématographique. L'image et le son enregistrés étant déjà présents dans les produits résultants du mapping vidéo, c'est au récit qu'il faudrait porter le regard pour contempler ces travaux comme

étant des possibles produits cinématographiques, ou plutôt des œuvres audiovisuelles. Cette tâche est pourtant plus dure qu'elle n'y paraît, car le récit linéaire classique du cinéma est en train de se transformer de façon significative avec l'évolution du média numérique. En citant Marida di Crosta :

« Nombreux sont les films qui, par leur structure, par leur forme et par le genre de spectateur qu'ils présupposent, s'appliquent à repousser les limites du support linéaire dans leur traitement de l'espace et du temps. Ecran partagé en plusieurs "fenêtres", perturbations de l'ordre temporel, structure arborescente du scénario, emploi intensif de la caméra subjective, faux raccords et ellipses ambiguës, multiplication de personnages, de points de vue, d'intrigues, fin ouverte etc. sont autant de procédés et d'artifices expressifs qui mettent en scène les évolutions des rapports entre récit et histoire. Plus encore, ils visent à repousser les frontières du récit classique et à entraîner le spectateur ailleurs que dans le seul univers diégétique du film. »²⁹

Alors, même si l'opinion de certains critiques comme Raymond Bellour est plus conservatrice, je pense que l'hybridation des images en mouvement qui caractérise notre époque est capable de transposer le récit cinématographique à des espaces autres que la salle du cinéma et l'écran classique. Ma pratique, ainsi que les grands projets de *virtual theater*³⁰ (aussi appelés théâtre d'images) développés par les sociétés Urbanscreen et Cosmo AV, font preuve de cet effort d'élargir les frontières de ce qu'on entend par cinéma.

2. Déconstruction de films et réassemblage des plans

Ayant contemplé l'importance des supports et techniques dont je me sers pour la production de mes installations vidéo, il est temps de remarquer le travail derrière les vidéos que je crée. Donc, pour mieux expliquer ce processus et l'impact qu'il a sur ma

²⁹ Marida di Crosta, « Nouvelles formes de récit cinématographique », 2006. Article publié sur le site web de l'Observatoire des Mondes Numériques en sciences humaines.

³⁰ Terme utilisé par la société Urbanscreen pour décrire des travaux de projection monumentale qui relie la performance de comédiens(ennes) avec l'architecture de bâtiments.

pratique artistique, fixons notre attention sur le dernier projet de mashup vidéo auquel je me suis consacré, intitulé *Cinéma Plié* (2015).

D'une durée de 3 minutes et 5 secondes, cette courte vidéo se montre au spectateur comme un jeu d'origami enregistré de manière similaire aux tutoriels vidéo qui s'accumulent sur YouTube et les réseaux sociaux. Entrant et sortant du champ de la caméra, une paire de mains commence à jouer avec une matière qui se comporte de manière singulière, pouvant être pliée comme un morceau de papier mais possédant une surface lumineuse où des plans de films classiques apparaissent et disparaissent, réagissant aux mains qui les manipulent. Les images cinématographiques incrustées dans cette vidéo acquièrent donc une plasticité nouvelle, car elles cessent d'être appréciées avec la mise à distance qui caractérise le rapport entre cinéma et spectateur pour être aperçues comme une matière tangible qui peut être modifiée à volonté. Ce rapport, bien qu'il soit un effet illusoire, démontre très clairement ce que j'ambitionne pour mon travail artistique : pouvoir manipuler des produits cinématographiques pour en tirer des nouvelles expériences plastiques. A la manière d'artistes comme Christian Marclay, Douglas Gordon ou Marco Brambilla, ma pratique artistique donne ainsi une grande importance à la reprise et à la modification de produits cinématographiques déjà existants. Partant d'un travail de recompilation de films accessibles sur le web, mes vidéos sont généralement le résultat d'un processus de déconstruction et de réassemblage audiovisuel



FIGURE 13 – BERNARDO SPECTOR, *CINÉMA PLIÉ* (2015).

qui s'appuie sur des logiciels spécialisés en montage et effets spéciaux.

Mettant de côté la valeur des œuvres issues de ce processus de décomposition et recomposition de films, aspect qui est approfondi dans la troisième partie de ce mémoire, c'est plutôt aux rapports entre ce processus de création et mes installations vidéo qu'il convient de porter l'attention dans ce sous-chapitre. Est-ce que la déconstruction de films divers et la reconstruction de nouveaux produits peuvent faciliter le développement de modes de lecture alternatifs des images en mouvement ?

Même s'il s'agit d'un travail long et prenant, la déconstruction de films (plan par plan) et l'étiquetage des morceaux coupés en fonction des clichés cinématographiques finissent par offrir un large nombre de pièces qui peuvent permettre de créer des séquences inédites avec des plans recyclés. Un exemple bien connu de ce procédé peut être trouvé dans l'œuvre *Telephones* (1995) de Christian Marclay, qui enchaîne un nombre considérable de plans cinématographiques où les personnages se servent de téléphones fixes, répétant les mêmes clichés et faisant monter la tension dans l'attente d'une conversation entre eux, qui finalement a lieu. Cette composition astucieuse arrive à faire dialoguer des personnages fictifs d'époques et de films différents avec une belle continuité, en offrant une lecture alternative aux morceaux de films qu'elle retravaille. Pourtant, l'œuvre suit un récit linéaire qui n'offre aucune nouveauté importante concernant l'approche du spectateur aux œuvres vidéo.

D'un point de vue théorique, toute œuvre d'appropriation joue un rôle important dans le rapport entre œuvre et spectateur car elles supportent la « read/write culture », culture selon laquelle le consommateur établit une relation réciproque avec le producteur. Cela veut dire que, au lieu d'avoir un rapport unilatéral aux médias de masse par exemple, le consommateur peut aussi s'approprier du matériel pour le modifier et même le réinsérer dans le marché culturel. En revanche, dès qu'on sort de ce cadre en particulier, on constate que ce n'est pas le processus d'accumulation, déconstruction et reconstruction des films qui peut faciliter la conception d'œuvres qui inviteraient à lire les images en mouvement autrement, c'est la manière selon laquelle on réarrange les parties qu'on obtient de ce processus qui peut être décisive à ce niveau-là. Mon regard a donc été tourné vers la ré-spatialisation de ces films déconstruits.

3. Ré-spatialisation des produits cinématographiques dans l'installation vidéo

Sans aucun doute, l'aspect le plus caractéristique de mon travail artistique réside dans ce que j'appelle la « ré-spatialisation des produits cinématographiques », notion qui serait difficile de comprendre sans définir ce qu'est l'espace d'un produit cinématographique. L'espace filmique se compose d'abord par le champ, terme qui désigne tous ce qui est enregistré par la caméra dans un plan. Par opposition, tout ce qui ne sera jamais enregistré par la caméra dans le même plan s'appelle le hors champ, et la totalité des choses qui composent l'univers du film forment la « diégèse » ou l'univers diégétique. Ainsi, la dimension diégétique d'un film naît avec le scénario, mais c'est dans l'étape de pré-production qu'il commence à acquérir une forme matérielle. Pourtant, ce n'est que pendant la production du film que le champ et le hors champ se définissent, permettant de passer à l'étape de post-production où la composition des séquences a le dernier mot sur ce qui se verra à l'écran et ce qui passera inaperçu au grand public.

Nous appuyant sur les définitions du verbe « spatialiser » décrites par le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL)³¹, la spatialisation d'un film consiste d'abord à lui donner un caractère spatial, ce qui est exactement le but de l'ensemble de procédés précédemment décrits. Ensuite, une deuxième définition du verbe indique que spatialiser est aussi situer dans l'espace, ce qui peut être assimilé comme une forme de repérage de la situation spatiale d'une chose ou bien comme une action qui établit la place qu'une chose doit occuper dans un espace déterminé. Pour la première de ces deux nouvelles significations, la spatialisation d'un produit cinématographique serait assimilée comme une sorte de localisation spatio-temporelle du scénario d'un film, la prise de conscience du lieu et de l'époque où se déploie le récit du film. Concernant l'autre sens de cette deuxième définition, situer un film dans l'espace peut aussi être compris comme l'action de déterminer où et comment il va être diffusé, quel espace médiatique lui sera dédié.

En somme, la notion de spatialisation d'un produit cinématographique nous renvoie vers trois différents rapports entre film et espace :

³¹ Donner un caractère spatial à quelque chose; situer dans l'espace.

1. Donner au scénario un caractère spatial : situer le récit de l'œuvre dans un ou plusieurs espaces réels ou fictifs qui devront être bien établis et consistants dans le produit final du film.
2. Repérer la situation spatiale du film : pour le spectateur et même pour les réalisateurs d'un film, spatialiser ce produit cinématographique peut signifier « être capable de localiser la place qu'il occupe dans l'espace-temps ».
3. Déterminer l'espace médiatique qui sera consacré au film : d'un point de vue plus matériel, la spatialisation d'un film renvoie au fait d'établir la place que ce produit aura dans un espace médiatique (Où sera-t-il diffusé ? Comment ? Et pendant combien de temps ?).

Ayant une idée plus claire de ce que j'entends par spatialisation dans le domaine du cinéma, et sachant que le préfixe re- et ses variantes expriment la répétition et le recommencement, la ré-spatialisation de produits cinématographiques représenterait la réexécution des procédés de spatialisation sur des films déjà existants. Pour être plus précis, appliquons cette logique aux rapports précédemment énumérés :

1. Donner au scénario un nouveau caractère spatial : resituer le récit de l'œuvre dans un ou plusieurs espaces réels ou fictifs.
2. Demander un nouveau repérage des films connus : bouleverser le caractère spatial d'un film préexistant pour inciter à un nouveau repérage de celui-ci dans l'espace-temps.
3. Ré-déterminer l'espace médiatique qui sera consacré au film : modifier l'espace médiatique et le moyen de diffusion du film.



FIGURE 14 – BERNARDO SPECTOR, *MORCEAUX* (2015), VIDEO.

Dans l'industrie du cinéma, les deux premiers procédés remarqués ci-dessus sont clairement liés aux pratiques du *remake* et du *reboot*, tous les deux consistant à reprendre des histoires qui ont déjà été portées à l'écran pour en faire des nouvelles versions. Après, le troisième de ces procédés peut être associé aux efforts d'adaptation d'un film à d'autres supports comme les plateformes de jeux vidéo ou les séries télévisées. Mais qu'en est-il de l'art vidéo et de mes travaux artistiques en particulier ?

La relation entre mon travail d'appropriation et de déconstruction de films avec un ou plusieurs des trois procédés de ré-spatialisation qui viennent d'être évoqués m'a renvoyé à plusieurs techniques qui constituent la « culture du remix », dont certaines ont déjà été introduites et d'autres seront analysées dans le dernier chapitre de ce mémoire. C'est donc grâce à ces expériences que j'ai pu mener à bien une notion plus concrète de ce qui signifie la ré-spatialisation de produits cinématographiques dans mes œuvres d'installation :

Déconstruire un ou plusieurs films déjà présents dans le marché culturel pour composer un nouveau produit audiovisuel. Non seulement cette nouvelle création possédera un nouvel univers diégétique mais, en plus, sera diffusée avec son propre dispositif de lecture singulier.

4. Réalité augmentée et réalité virtuelle : l'installation sous format virtuel et sa réinsertion dans l'espace réel

Après avoir décrit des techniques, des notions et des éléments pertinents par rapport à mon œuvre, il me semble important de présenter un aspect de mon travail qui s'intéresse aussi à la conservation des œuvres vidéographiques, tâche de préservation qui pose des contraintes aux conservateurs et restaurateurs d'art contemporain. Lors du développement de mes derniers projets artistiques, le rapprochement de l'univers fictif des produits audiovisuels vers l'espace réel qu'habite leur spectateur a été l'une de mes principales préoccupations, raison pour laquelle j'ai été rapidement captivé par le concept de réalité augmentée et son potentiel plastique. Cette technique qui est en plein développement permet de superposer des images virtuelles aux images réelles, offrant des nombreux usages pratiques mais aussi un large éventail d'applications dans le domaine des arts. Être capable de regarder des images virtuelles incorporées à l'espace que nous habitons, soit grâce à un smartphone ou par des projections, ouvre un nombre incalculable de possibilités pour interagir avec des univers virtuels, raison pour laquelle il n'est pas surprenant que Microsoft envisage leurs HoloLens (lunettes de réalité augmentée) comme le futur de l'interaction homme-ordinateur. Cette technologie a le pouvoir de changer la façon dans laquelle nous interagissons avec les nouvelles technologies, l'approche que nous avons aux produits audiovisuels, mais aussi la manière avec laquelle les vidéos sont créées et comment elles doivent être diffusées, influençant directement le domaine de l'art vidéo.

Les installations immersives dans l'art numérique et les jeux ou simulateurs de réalité virtuelle ont un rapport étroit avec cette nouvelle technologie, car ils peuvent être assimilés comme des portails qui s'ouvrent vers des univers fictionnels avec lesquels on peut interagir. Pourtant, la réalité augmentée se rend plus utile car, au lieu d'ouvrir des portails au monde virtuel, elle permet d'incorporer des éléments virtuels dans l'espace réel que nous habitons, ceux-ci étant des projections illusoires qui semblent s'accorder à notre réalité et avec lesquels nous pouvons aussi interagir. Le potentiel artistique de cette technique m'a pris par surprise après avoir assisté à la conférence « Les vingt ans d'Anarchives », où l'artiste japonais Masaki Fujihata a présenté son projet de réalité augmentée pour la collection d'anarchives. Au lieu de vouloir créer une interface qui puisse être enregistrée sur un support DVD, comme le sont tous les autres projets de cette

initiative, Fujihata veut créer un livre de réalité augmentée qui permette de découvrir son œuvre par des contenus vidéographiques interactifs, qui seraient seulement possibles à regarder sur les pages du livre même en utilisant des appareils électroniques. Prenant l'un des exemples qu'il a exposé lors de cette conférence, le spectateur pourrait se servir d'un smartphone pour voir une installation de Fujihata à l'écran en pointant la caméra de l'appareil sur l'une des pages du livre, pouvant aussi toucher l'écran pour activer et désactiver des éléments de cette représentation virtuelle. N'ayant pas accès aux visuels de ce projet, les images ci-dessous montrent un travail similaire auquel je me suis investi récemment.



FIGURE 15 – EXPERIENCE DE REALITE VIRTUELLE (SUR LA TABLE S'OBSERVE UNE IMAGE CIBLE, SUR LAQUELLE APPARAÎT UN MODELE 3D DE MON INSTALLATION *FOUR WINDOWS* QUAND ON LA REGARDE A L'ECRAN).

Revenant à ma pratique, vu que les installations vidéo que je crée nécessitent divers appareils électroniques et même d'autres matériaux plus rudimentaires, l'étape d'expérimentation pour ces projets est limitée par les moyens restreints auxquels je peux avoir accès pendant leur développement. Par conséquent, j'ai souvent eu recours aux logiciels de montage et d'animation 3D pour créer des modèles virtuels de mes installations vidéo, gagnant la possibilité de jouer et modifier mes projets avant de les essayer dans un espace réel. Ayant trouvé avantageux ce procédé, je l'ai repris pendant la réalisation de plusieurs projets, pour finir par obtenir un petit stockage de modèles 3D de mes œuvres. Ce répertoire de reproductions virtuelles, que j'ai initialement jugé superflues après l'aboutissement de leurs versions réelles, est maintenant au centre de mes deux plus récents projets, lesquels envisagent la réalité virtuelle comme moyen pour sauvegarder les installations artistiques et pouvoir ensuite les apprécier grâce à des simulateurs, ou même les réarticuler avec l'espace réel grâce aux systèmes de réalité augmentée.

Le premier de ces projets, intitulé provisoirement « Bâtiment d'Anarchives », consiste à développer une interface de navigation virtuelle en 3D où chaque utilisateur aurait les outils pour créer un bâtiment fictif, dans lequel ils pourraient importer des modèles 3D de leurs réalisations artistiques. Pensé comme un jeu vidéo rempli de musées imaginaires qui sont créés et gérés par les utilisateurs de l'interface, toute personne possédant ce jeu pourraient découvrir les installations artistiques qui y sont accueillies, ayant la possibilité de se déplacer avec une vision de 360° degrés et pouvant interagir avec elles. Pour l'instant ce projet n'est pas accessible au grand public, mais un modèle beta du jeu avec quelques-unes de mes œuvres est déjà navigable et laisse entrevoir les avantages de cette forme d'archivage.

Prenant en compte le caractère éphémère de nombreuses installations, ainsi que la difficulté d'accès pour certaines d'entre elles, donner au spectateur la possibilité de découvrir un modèle détaillé de l'œuvre au travers d'une interface de réalité virtuelle offrirait une manière optimale de conserver l'essence de nombreuses installations, dont plusieurs auraient peut-être disparues après leur démontage ou à cause d'éventuels dommages. Prenant l'exemple de mes installations vidéo en particulier, les effets plastiques obtenus par l'articulation d'images cinématographiques avec des supports tridimensionnels ne sont appréciables que si le spectateur a la possibilité de se déplacer

dans l'espace d'exposition à son gré, essence de mes œuvres qui ne pourrait pas être contenue dans une photographie ni dans une vidéo documentaire. En permettant au spectateur d'avoir une approche similaire au travers d'une interface virtuelle, une bonne partie des dynamiques entre l'œuvre et le spectateur pourraient être établies en dépit de l'absence physique de l'installation, préservant beaucoup plus qu'un souvenir.



FIGURE 16 – PREMIERES INSTALLATIONS REPRODUITES EN 3D ET IMPORTEES DANS L'INTERFACE DU PROJET « BATIMENT ANARCHIVES ».

Mon deuxième projet, inspiré de la présentation de Masaki Fujihata, n'est qu'une première expérience de ce qui pourrait être un complément au « Bâtiment d'Anarchives ». Il s'agit d'un portfolio de réalité augmentée qui permet au lecteur de regarder des modèles

3D de mes installations vidéo, pouvant aussi interagir avec elles³². Censé être un exercice d'apprentissage, ma motivation de base pour continuer ce projet a été l'idée de permettre aux intéressés d'expérimenter mes installations en absence de leur présence physique. Ainsi, au-delà de son potentiel de création, ce qui continue à me fasciner est l'idée de pouvoir ré-spatialiser les installations vidéo qui sont récréées en modèle 3D, que chacun puisse bâtir son musée imaginaire dans son salon avec une tablette et qu'il puisse interagir avec.

³² Voir les images à la page 41.

III. TROISIEME CHAPITRE

LA CULTURE DU REMIX :

Citation, appropriation et détournement dans l'art

Comme il a été démontré jusqu'ici dans le développement de ce mémoire, mon travail artistique a des liens étroits avec les notions d'appropriation, de citation et de détournement dans le domaine des arts plastiques, pratiques qui composent une culture actuelle que Lawrence Lessig dénomme « remix »³³. Alors, qu'entend-on par ce mot ? D'après le dictionnaire libre Wiktionnaire, ce nom commun désigne un « *morceau de musique ayant été altéré par mixage, et qui diffère donc de l'original* »³⁴. Cette première définition se complémente avec celle du dictionnaire Larousse en ligne³⁵, qui comprend le « remix » comme une technique musicale qui altère

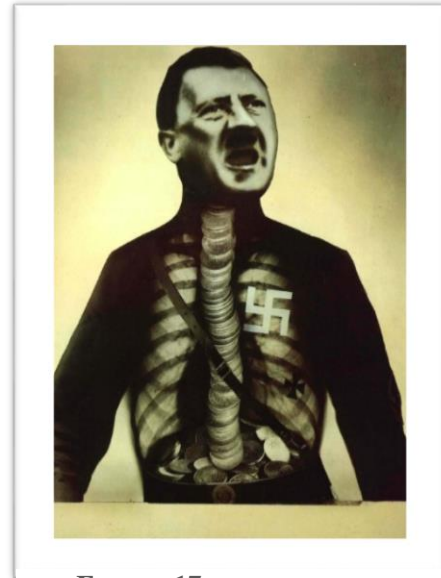


FIGURE 17 –
JOHN HEARTFIELD, *ADOLF LE SURHOMME, IL AVALE L'OR ET CRACHE DES INSANITES* (1932), COUVERTURE DU MAGAZINE A.I.Z.

un titre déjà enregistré pour en créer une nouvelle version. Provenant de l'anglais, ce mot englobe les deux sens susdits dans sa langue d'origine, désignant à la fois l'action de « remixage » et son produit résultant. Alors, pourquoi s'intéresser à ce concept dans le domaine des arts plastiques ? Car ce mot est devenu symbolique pour un large nombre de pratiques artistiques, parmi lesquelles je situe mon propre travail.

Le « supercut », le « vidding » et les « compilations » ne sont que des exemples récents des nombreuses techniques qui intègrent et supportent la culture du remix, aussi nommée par Éric Vandecasteele comme « L'Art du recyclage », ou bien la

³³ Lawrence Lessig, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, 2008. Livre publié en ligne, consulté le 17 avril 2014.

³⁴ Définition consultée le 16 avril 2014 sur le site web Wiktionnaire.

³⁵ Remix : technique musicale consistant à retravailler un titre déjà enregistré afin d'en produire une autre version, dite « remixée ». Définition consultée le 16 avril 2014 sur le Dictionnaire Larousse en ligne.

« Postproduction » selon Nicolas Bourriaud. Dans un sens large, le verbe anglais « remix » veut dire « *combiner ou éditer un produit préexistant pour créer une chose nouvelle* »³⁶, définition qui englobe un vaste nombre de créations dont plusieurs précèdent largement l'usage courant de ce terme, issu du mouvement culturel hip-hop né au début des années soixante-dix. Le travail d'artistes collagistes et assemblagistes, comme celui de John Heartfield (1891-1968) ou de Joseph Cornell (1903-1972), sont souvent le résultat des trois opérations que le réalisateur Kirby Ferguson³⁷ signale comme les bases du remix³⁸:

1. Copier
2. Transformer
3. Combiner

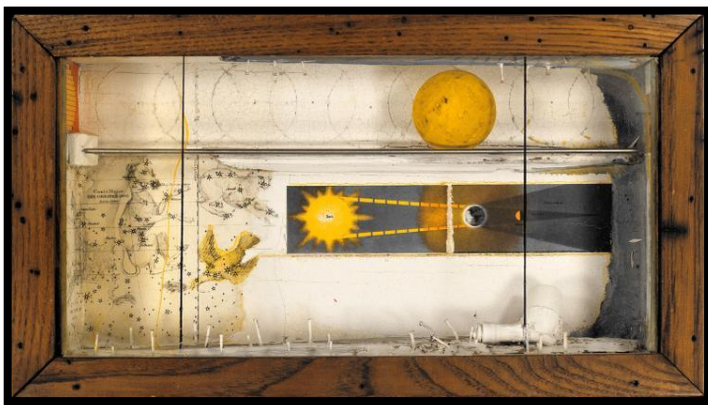


FIGURE 18 – JOSEPH CORNELL, *SANS TITRE N°3* (2013).

Dans le terrain artistique en particulier, la première de ces trois opérations peut être remplacée par l'action d'appropriation, rendue célèbre par les ready-mades de Marcel Duchamp. Sur le plan littéraire, ces bases du remix avaient déjà été

développées depuis longtemps à travers la citation d'ouvrages, plus précisément dans les années soixante par les écrivains Byon Gysin et William Burroughs, qui ont fait usage d'une technique de coupure et de réarrangement aléatoire de textes de diverses sources nommée *Cut-up*. Cette technique sera ensuite transposée au cinéma par le réalisateur Anthony Balch, qui a travaillé de concert avec Burroughs dans plusieurs projets, dont le deuxième est le meilleur exemple de cette pratique expérimentale : *The cut-ups*, 1967. Néanmoins, le film de Balch n'a pas été le premier à appliquer les principes du remix dans le domaine audiovisuel, champ où les films expérimentaux de Joseph Cornell (*Rose*

³⁶ Information donnée par Kirby Ferguson dans la première partie de sa série de vidéos *Everything is a Remix* (2010).

³⁷ Série de vidéos *Everything is a Remix* (2010), Kirby Ferguson.

³⁸ Brett Gaylor, *RiP!: A Remix Manifesto* (2008), film documentaire.

Hobart, 1936), Bruce Conner (*A Movie*, 1959) et Isidore Isou (*Traité de bave et d'éternité*, 1951) avaient déjà exploité ces opérations artistiques pour créer des films de « found footage ».

Revenant à la musique, c'est aux compositeurs expérimentaux comme John Cage et Pierre Schaeffer qu'on doit attribuer les premières tentatives de remix à l'aide des platines tourne-disques. Ainsi, ils sont les précurseurs du « turntablism »³⁹ et des pratiques contemporaines des « Dj's »⁴⁰ (Disk Jockeys).

Comme on peut le constater, toutes les pratiques mentionnées auparavant précèdent la naissance du hip-hop et l'avènement des DJ's, point qui est développé par Ferguson dans sa série de vidéos documentaires « *Everything is Remix* », littéralement « Tout est Remix ». Selon lui, les trois principes du remix (copier, transformer, combiner) sont aussi les principes d'évolution et d'évolution sociale, ils sont les fondements de notre apprentissage et de toute invention humaine ; argument qui résulte difficile à contredire. Néanmoins, l'ensemble de ce chapitre sera plutôt consacré aux pratiques artistiques qui supportent la culture du remix de manière consciencieuse, lesquelles profitent des éléments du marché culturel pour produire des choses nouvelles utilisant les principes du remix en tant qu'opérations plastiques.

³⁹ « *Le turntablism est un mot américain désignant l'art de créer de la musique grâce aux platines à vinyles et aux disques vinyles* ». Définition consultée le 16 avril 2014 sur le site web Wikipédia.

⁴⁰ Disc-jockey : Animateur qui, à la radio, dans un club ou une discothèque, est chargé de programmer et de présenter des disques de variétés. (Abréviation : DJ). Définition consultée le 16 avril 2014 sur le Dictionnaire Larousse en ligne.

1. Définitions conflictuelles



FIGURE 19 – MERET OPPENHEIM, *MA GOUVERNANTE* (1936).

D'après le glossaire présenté sur le site web du MoMA, le terme d'appropriation désigne « l'emprunt intentionnel, la reproduction et le changement d'images et d'objets préexistants »⁴¹. En effet, les trois opérations qu'elle signale sont caractéristiques et nécessaires lors d'une appropriation, mais ce concept reste flou quant à la place de l'objet ou de l'image qui est

soumis(e) à ces actions. De son côté,

le glossaire du Tate⁴² et le Dictionnaire d'Art Moderne et Contemporain d'Oxford⁴³ précisent cet aspect, en signalant que l'appropriation est la pratique d'artistes utilisant objets ou images préexistants dans leur œuvre, avec peu ou aucune transformation de l'original. Certainement faisant référence aux ready-mades de Marcel Duchamp et les sculptures/assemblages qui ont été réalisées par des surréalistes comme Salvador Dali, Meret Oppenheim et Man Ray, cette deuxième définition peut devenir conflictuelle au moment d'analyser l'œuvre d'autres artistes comme John Herzfeld, Joseph Cornell ou Robert Rauschenberg. Ces derniers, possédant des démarches assemblagistes et collagistes, utilisent des images et des objets préexistants du marché culturel dans leurs travaux artistiques de manière stratégique et intentionnelle, ce qui est compris par le MoMA comme un art d'appropriation. Néanmoins, il est indéniable que ces artistes font des modifications significatives sur les objets et/ou les images qu'ils empruntent, dont un excellent exemple serait *Erased* (1953) de Rauschenberg, où il a emprunté un dessin de Kooning pour tenter de l'effacer complètement par la suite. Alors, il semblerait que les

⁴¹ Glossaire du site web du MoMA, terme "Appropriation", consulté le 17 avril 2014 :

https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/pop-art/appropriation

⁴² Glossaire du site web du Tate, terme "Appropriation", consulté le 17 avril 2014 :

<http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/a/appropriation>

⁴³ Chilvers, Ian & Glaves-Smith, John eds., *Dictionary of Modern and Contemporary Art*, Oxford: Oxford University Press, 2009. pp. 27-28.

travaux de ces artistes ne rentrent pas dans le concept anglais d'appropriation, et pourtant Rauschenberg est mentionné par l'article du Tate comme étant l'un des artistes majeur dans cette démarche.

La curieuse divergence entre ces deux définitions, présentées par deux des plus grandes institutions d'art au monde, témoigne une certaine ambiguïté du concept d'appropriation comme pratique artistique et de ce qu'elle englobe. Dans un sens courant, le verbe pronominal « s'approprier » veut dire « faire sa propriété de quelque chose, souvent indûment »⁴⁴, ce qui soutient la caractérisation du Tate sur le fait qu'une appropriation artistique ne doit pas trop changer l'objet original ; on emprunte une chose pour faire des petits



FIGURE 20 – ROBERT RAUSCHENBERG, *ERASED* (1953).

changements sur sa forme ou sa présentation, et on la proclame de sa propriété. Autrement dit, c'est la décontextualisation et la réorganisation d'un ou plusieurs objets qui fait l'œuvre d'appropriation. Ici, toute autre opération plastique (coller, couper, peindre, etc.) infligée aux objets empruntés ne doit être qu'une action secondaire et mineure, comme un coup de pinceau ou l'usage d'une colle pour fixer l'œuvre. Mais qu'en est-il du conflit avec la susdite œuvre de Rauschenberg ? Son propos s'oppose à cette définition car il emprunte le dessin de Kooning pour l'effacer, opération envahissante qui ne pourrait jamais être considérée comme mineure.

En dépit des inadéquations évoquées, *Erased* est un des exemples les plus connus de l'appropriation en tant que pratique artistique. Alors, comment envisager cette tendance dans l'art et quelles sont ses limites ? En approfondissant cette question et en la confrontant aux termes de citation et du plagiat, c'est la notion de détournement artistique qui va être introduite. Ainsi, avant d'attaquer la question du mashup et des autres

⁴⁴ Définition consultée le 17 avril 2014 sur le Dictionnaire Larousse en ligne.

pratiques du « remix » qui sont au centre de ma démarche artistique, je vais me concentrer sur un point clé dans l'analyse de ces nouvelles tendances : l'intégralité de la chose empruntée et sa valeur dans l'œuvre dont elle fait partie.

2. La citation et le plagiat

Quelle est la valeur de l'emprunt d'une image, d'un son, ou de n'importe quel objet du marché culturel pour l'utiliser dans une œuvre d'art ? Cette action peut avoir de nombreuses intentions différentes, auxquelles on doit s'intéresser à l'heure de distinguer les procédés artistiques qui sont au centre de ma recherche. Au moment de parler d'appropriation, deux mots vont souvent y être associés : citation et plagiat. Le premier, fortement lié au discours littéraire, désigne dans les arts plastiques la reprise de techniques ou sujets caractéristiques d'autres artistes ou d'autres époques, devenant une forme d'hommage, d'appui ou de mise en question à travers la décontextualisation ou la reformulation de thèmes représentés précédemment. D'un point de vue juridique, la citation est un droit lorsqu'on suit les règles stipulées par la loi⁴⁵. Le deuxième, le mot plagiat, introduit l'enjeu artistique principal des pratiques du « remix » : la question de l'originalité. Le plagiat est compris comme le vol d'une propriété intellectuelle quelconque, c'est le fait de prétendre être auteur de quelque chose qui a déjà été produite ou conçue par autrui. Dans le terrain des arts plastiques, le plagiaire peut affirmer être le créateur d'une œuvre ou d'un style copié(e) d'un autre, faute morale qui peut entraîner des procès si l'œuvre originale est protégée par des droits d'auteur. Néanmoins, ce type de situations est beaucoup plus présent dans le champ de la musique et le champ littéraire que dans le domaine des arts plastiques.

⁴⁵ Code de la propriété intellectuelle, ART. L. 122-5.

Contrairement à la littérature, la citation dans les arts plastiques est une action, en général, moins explicite au regard du spectateur ingénu et, par conséquence, plus controversée. Dans un texte, toute citation comporte un nombre d'informations qui doivent être rédigées d'après un système, comme celui de l'université d'Harvard, l'ASA (American Sociological Association) ou l'APA (American Psychological Association). Aujourd'hui, au moment de citer un livre lors d'une rédaction quelconque, le nom de l'auteur, le titre, l'éditeur et l'année de publication doivent être signalés pour donner crédit à l'auteur de l'extrait présenté, mais aussi pour que le lecteur aie la possibilité de vérifier par soi-même l'argument de l'ouvrage cité et son rapport avec le texte qui l'emprunte. Tandis que dans une peinture, une sculpture et même une installation, la citation d'une autre œuvre artistique s'avère souvent moins précise au niveau des informations qu'elle contient pour traquer l'objet ou l'image cité(e). Du geste innocent de Van Gogh qui a peint sa *Pietà* (1889-1890) à partir d'une lithographie de celle de Delacroix, aux citations de Caravage qui réalise Ernest Pignon Ernest⁴⁶ dans les dessins et sérigraphies qu'il installe à la ville de Naples, le seul élément auquel le spectateur peut



FIGURE 22 – LE CARAVAGE, *DAVID TENANT LA TÊTE DE GOLIATH* (1606-1607).



FIGURE 21 ERNEST PIGNON ERNEST, *DAVID ET GOLIATH D'APRÈS CARAVAGE* (1988).

⁴⁶ *David et Goliath d'après Caravage* (1988) et *La mort de la Vierge* (1990).

avoir recours pour identifier la source des citations est l'image. Ce genre d'œuvres se sert fréquemment du titre pour donner crédit à l'auteur initial, comme le fait René Magritte dans son tableau *Le Balcon de Manet* (1868) et Pignon Ernest dans *David et Goliath d'après Caravage* (1988), mais en absence de cartels ou légendes dans les rues de Naples, le dessin d'Ernest tombe dans l'imprécision, pouvant être assimilé comme une nouvelle œuvre simple pour ceux qui ne connaissent pas le tableau du peintre milanais, et peut donc perdre de la force dans son argument principal : la décontextualisation d'une œuvre classique pour être exposée dans la rue.

Partant des exemples d'œuvres mentionnés précédemment, une distinction de trois formes de citation dans les arts plastiques peut être développée, lesquelles seraient classifiées en fonction de leur but :

- a. Citation d'hommage : même si, dans un certain sens, toutes les citations font hommage en rendant pertinent l'apport d'un auteur, la citation d'hommage est comprise ici comme une forme de révérence ; un témoignage d'admiration par l'œuvre d'un artiste. C'est le cas de Vincent Van Gogh et sa *Pietà*, tableau qu'il a décidé de représenter après avoir laissé tomber dans l'huile une lithographie qu'il possédait de la peinture de Delacroix sur le même thème. Van Gogh reprend la forme de la lithographie du maître français, ce qui est compris ici comme un témoignage d'admiration, mais il en rajoute sa propre technique picturale et il échange aussi les couleurs du tableau original, probablement parce que son modèle lithographique était en échelle de gris.
- b. Citation d'appui : cette forme de citation, comme son nom l'indique, désigne les œuvres qui cherchent à intensifier leurs propos en s'appuyant sur celui d'autres œuvres préexistantes, souvent reconnues et acceptées par la communauté artistique. La chose citée devient un complément, un élément auquel on fait référence pour donner force et crédibilité au propos d'une œuvre nouvelle. C'est le cas du tableau de Magritte, *Le Balcon de Manet*, qui recrée une peinture de balcon d'Édouard Manet pour représenter des cercueils à la place des personnages. En faisant ceci, l'œuvre de Magritte

gagne puissance dans son propos, renvoyant à la mortalité humaine et au rôle de l'art comme trace.

- c. Citation de mise en question : finalement, cette troisième forme de citation se sert de la décontextualisation et/ou de la modification ingénieuse d'une œuvre préexistante pour la questionner, ou bien pour questionner l'art et ses inclinaisons élitistes. Elle se différencie de la citation d'appui car elle n'envisage pas renforcer son propos à l'aide d'œuvres qui la soutiennent et la rendent plus crédible, elle se sert plutôt de la parodie, la reformulation et/ou la décontextualisation pour s'opposer à un ou plusieurs aspects de l'œuvre citée, action risquée qui peut lui donner de la force ou la discréditer complètement à l'égard capricieux du monde artistique. Cette forme de citation est devenue très populaire à partir du mouvement Dada, dont on peut souligner l'exemple de *L.H.O.O.Q* (1919), œuvre de Marcel Duchamp qui reprend une carte postale de *La Joconde* pour en rajouter une moustache, un bouc, et un allographe en bas de l'image qui donne titre au ready-made. Cette action moqueuse, effectuée sur l'image la plus connue de nos jours, joue avec l'ambiguïté sexuelle du personnage représenté par De Vinci et questionne son statut dans le domaine artistique. Les œuvres de citation d'Ernest Pignon Ernest peuvent aussi être placées dans ce groupe, questionnant souvent le caractère institutionnel de l'art en incrustant des scènes d'œuvres classiques dans l'espace urbain.

Après ces réflexions sur les procédés de citation et d'appropriation dans le terrain artistique, il est temps de poser la question : Est-on capable de les distinguer l'un de l'autre ? Est-ce que toute citation est-elle appropriation ? Est-ce que toute appropriation fait citation ? Pour tenter de répondre à ces questions, une de mes œuvres personnelles va être analysée et comparée par la suite.

3. Entre la citation et l'appropriation

Dans un texte, la première chose à tenir compte lors d'une citation est l'aspect légal. Pour qu'il y ait citation et non pas plagiat, on doit signaler qu'il s'agit bien d'un extrait emprunté d'un autre texte et on doit donner toutes les informations nécessaires pour que

le lecteur soit capable de le retrouver. Or, dans les arts plastiques, on peut dire qu'il y a citation lorsque la chose empruntée possède une valeur culturelle considérable et que cette valeur est censée être traçable ou reconnaissable, même si la difficulté de cette tâche est élevée. Ainsi, bien que la source citée soit plus ou moins difficile à reconnaître ou à traquer à partir de l'œuvre qui l'emprunte, c'est l'intention de la mettre en scène dans une dimension référentielle qui distingue la citation des autres opérations. Pour mieux illustrer ce point, prenons l'exemple de mon installation vidéo *Cicatrices* (2013).



FIGURE 23 – BERNARDO SPECTOR, *CICATRICES* (2013).

L'œuvre présente une vidéo en écran divisé qui est projetée sur deux écrans de rétroprojection fixés au plafond. Placé au milieu d'une salle, la disposition de cet ensemble permet au spectateur de marcher autour des deux écrans, qui ont quelques centimètres de séparation entre eux, en donnant la possibilité de regarder la vidéo sous différents angles et de l'apercevoir en retournement horizontal. Mettant de côté l'articulation spatio-temporelle de cette œuvre, je vais me

concentrer ici sur la vidéo qu'elle présente et son processus de création.

Les images en mouvement projetées dans *Cicatrices* sont le résultat d'un travail de sélection et d'assemblage qui est nommé par Éric Vandecasteele comme recyclage virtuel⁴⁷. La vidéo lue dans cette installation a été réalisée à partir de deux films sources trouvés sur internet, lesquels ont été fragmentés et réédités pour créer une œuvre nouvelle. Cette forme de création, appelée « mashup » dans le milieu vidéographique, est une des nombreuses techniques qui intègrent et supportent la « Read/Write Culture » ; littéralement la « Culture de Lecture/Écriture ». Ce dernier terme, utilisé par le juriste

⁴⁷ « Recyclage ne répondant à aucune nécessité matérielle ». Éric Vandecasteele, *L'art du recyclage : [actes du colloque international "L'art du recyclage", Saint-Etienne, 2006]*, éd. Publications de l'université Saint-Etienne, Saint-Etienne, p. 39.

américain Lawrence Lessing⁴⁸ (fondateur de l'organisation Créative Commons), comprend toutes les pratiques qui possèdent une dynamique réciproque entre producteur et consommateur.

La vidéo de l'installation *Cicatrices* a été créée à partir du court-métrage *Harvey* (2001) de Peter McDonald, et du film *Romance sentimentale* (1930), réalisé par Sergei Eisenstein. Dans l'édition de ce mashup, le court-métrage de McDonald a été à l'essence du nouveau récit, subissant plusieurs modifications lors du montage. Or, les fragments de l'œuvre expérimentale d'Eisenstein ont été empruntés comme témoignage d'admiration pour l'œuvre du réalisateur russe et pour ses qualités plastiques. En analysant la place de ces sources dans la réalisation de mon œuvre, on peut donc affirmer que le film *Romance sentimentale* se présente comme une citation d'hommage, faisant référence à l'œuvre du réalisateur russe en montrant des fragments de film qui prennent la forme de retours en arrière ou d'allégories. Pourtant, le rôle du travail de Peter McDonald est plus difficile de distinguer.

D'après les remarques qui ont été développées jusqu'ici, on doit dire que le film *Harvey* n'est pas cité car il n'est pas montré avec une intention référentielle. Dans mon installation vidéo, presque la totalité de ce film court est montré, sauf que les scènes ont été réorganisées, recadrées, réassemblées avec des fragments du film d'Eisenstein et finalement projetées sur une disposition d'écrans particulière. Le produit final de l'ensemble de ces opérations n'a donc aucune intention de renvoyer au court-métrage de McDonald ; bien au contraire, il est censé être assimilé comme une réalisation originale qui fait à la fois hommage aux pionniers du montage. Autrement dit, au-delà des motifs qui m'ont fait choisir le film *Harvey* comme la base de mon œuvre (possible admiration ou curiosité), sa présence dans mon installation s'éloigne de la citation car la composition montrée n'est pas censée renvoyer le spectateur vers le film original de McDonald. Pourtant, il serait juste de dire que cette distinction serait beaucoup plus difficile à élaborer pour le spectateur de l'œuvre. Ainsi, pour tenter de décrire et de clarifier le rôle de ce film court dans mon installation *Cicatrices*, nous allons devoir passer au domaine de l'appropriation et du détournement.

⁴⁸ Lawrence Lessing, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, livre consulté le 17 avril 2014 sur le site web Archive.org.

Revenant aux questions posées précédemment, est-ce que toute citation est-elle appropriation ? En général, d'un point de vue artistique, oui. Pour citer un produit du marché culturel, l'artiste va souvent se laisser guider par le modèle de citation classique et il va représenter ce produit partiellement ou dans sa totalité, en suivant l'exemple des citations littéraires. Peu importe s'il s'agit d'une image, d'une technique ou d'un texte, la citation est d'habitude la copie d'une partie du produit cité, qui est ensuite insérée dans une production nouvelle. En suivant cette ligne de pensée, le peintre peut citer l'œuvre d'un sculpteur en la peignant, le plasticien peut citer le livre en rédigeant un extrait au mur et le vidéaste peut citer un film en montrant des scènes qui le composent, comme c'est le cas pour ma citation de *Romance Sentimentale* dans l'installation *Cicatrices*. Cependant, le passage d'un langage à un autre dans la citation peut aussi entraîner vers des productions plus difficiles à cerner.

Quand un écrivain cite une peinture ou une sculpture, au lieu de la reproduire dans un langage visuel, il va souvent la décrire et l'interpréter. La même situation peut être imaginée au sens inverse, étant l'artiste celui qui décrit et interprète par la peinture le passage d'un texte. Ces productions font certainement référence à l'œuvre qu'elles interprètent, devenant une forme de citation, mais s'agit-il d'une appropriation artistique formelle ? D'après les définitions évoquées au tout début de ce chapitre, il faut qu'il y ait un emprunt matériel ou une reproduction pour avoir une appropriation au sens stricte du terme. Cependant, il est indéniable que ces derniers exemples témoignent une forme d'emprunt, une appropriation à un certain degré. Peut-on parler d'une appropriation d'idées ou d'images mentales ? Ici, la situation la plus exemplaire de nos jours est celle des scénarios et leurs cessions de droits d'auteurs. Pour produire un film adapté d'une œuvre littéraire qui est protégé par des droits d'auteur, il est indispensable d'obtenir un contrat de cession de production audiovisuelle, document qui permet au producteur de faire une adaptation filmique de l'ouvrage à titre gratuit ou onéreux. D'après la loi, le même procédé doit être suivi pour l'adaptation, la reproduction, la diffusion ou la représentation de n'importe quelle œuvre de l'esprit qui soit protégée par des droits d'auteur, mais il serait difficile d'imaginer un cas de cession de droits où l'œuvre à adapter à l'écran serait une sculpture, une peinture ou n'importe quelle production plastique. La protection par le droit d'auteur fonctionne selon des critères de ressemblance, incriminant au titre de délit de contrefaçon « toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en

violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi » (CPI, art. L. 335-3). Lorsqu'un ouvrage littéraire est adapté à l'écran ou au théâtre, il garde le langage littéraire dans l'écriture du scénario, ce qui permettrait d'identifier un délit de contrefaçon. Alors, est-ce que ces droits doivent être respectés lorsqu'un artiste peint la façon dont il imagine une scène d'un roman? Ou bien lorsqu'un écrivain rédige un passage sur ce qu'il voit dans une sculpture? S'agit-il donc d'une appropriation d'images mentales, ou bien la transition contrastante d'un langage à un autre peut revendiquer l'originalité absolue de l'œuvre? Ce sujet sera plus approfondi par la suite.

Concernant la deuxième question posée précédemment, est-ce que toute appropriation fait citation? Selon les réflexions qui ont été évoquées jusqu'ici, et surtout en remarquant l'usage du film *Harvey* dans mon installation *Cicatrices*, il est juste de dire que non. La citation est effectivement une forme d'appropriation légale, c'est l'emprunt de quelque chose qui ne nous appartient pas mais qui nous sert pour rendre hommage à une certaine œuvre de l'esprit ou bien pour renforcer un propos, en l'utilisant comme une forme d'appui ou même en le questionnant. Si l'emprunt de fragments d'une œuvre de l'esprit est exécuté avec une intention qui diffère de celles listées ci-dessus, on serait face à une appropriation qui sort du cadre de la citation.

4. Entre l'appropriation et le détournement

Si la citation est strictement référentielle, renvoyant toujours à sa source avec des intentions diverses, les deux formes d'emprunt d'images qui sont développées dans cette partie du mémoire ont des limites moins restreintes quant à l'usage de leurs sources. L'appropriation, dans un sens large, comprend toutes les pratiques artistiques qui empruntent ou qui prennent tout simplement des images et/ou des objets, sans aucune distinction selon leurs usages. Néanmoins, comme il a été mentionné précédemment, le Tate et l'Université d'Oxford sont plus précis dans leur définition, déterminant comme appropriation les pratiques d'artistes qu'utilisent des objets et/ou des images préexistants dans leurs œuvres, avec peu ou aucune transformation de l'original. Revenant à mon installation, si on s'en tient à cette définition, la vidéo présentée dans *Cicatrices* n'est pas une œuvre d'appropriation au sens strict du terme. Ici, ce n'est plus la décontextualisation d'un film qui est au centre de l'œuvre, mais plutôt le travail de postproduction qui succède une étape initiale de sélection. Cette troisième forme

d'emprunt d'images sera considérée dorénavant dans mon mémoire comme détournement.

Dans cette perspective, le détournement pourrait donc être différencié de l'appropriation au niveau des opérations plastiques que chacun d'eux effectuent sur la chose empruntée et l'intérêt de ses actions. Comme il a été mentionné plus tôt, si l'appropriation se sert de quelques interventions plastiques comme peindre ou assembler, elles ne sont que des agissements secondaires qui supportent un but principal : la décontextualisation signifiante et intentionnée de la chose empruntée. En revanche, quand la chose empruntée subit plusieurs opérations plastiques qui prennent le rôle central dans une nouvelle création, on est en présence d'un détournement artistique : terme qui désigne la réutilisation d'images et/ou objets préexistants pour créer une nouvelle œuvre portant un message différent, souvent opposé au message original. Pourtant, bien que l'appropriation soit confiné à ne pas transformer radicalement la chose qu'elle emprunte, elle peut tout de même être assimilée comme un détournement si elle respecte la définition précédente. Autrement dit, une œuvre d'appropriation peut être aussi parfaitement considérée comme un travail de détournement artistique lorsqu'elle change le sens ou la fonction de la chose empruntée. Ainsi, cette notion englobe la plupart des ready-mades qui, en enlevant les fonctionnalités habituelles d'objets comme l'urinoir, la chaise ou le vélo, donnent une dimension critique et esthétique à ces choses ordinaires.



FIGURE 24 – DOUGLAS GORDON, *THROUGH A LOOKING GLASS* (1999).

Pour approfondir cette comparaison, remarquons ses distinctions dans l'analyse de deux œuvres d'installation vidéo : *Through a looking glass* (1999) de Douglas Gordon, et ma propre installation vidéo *Four Windows* (2014). En premier, l'œuvre de l'artiste écossais réutilise une scène du film *Taxi Driver* (1976), du réalisateur Martin Scorsese, où le personnage principal parle intensément avec sa propre image reflétée sur un miroir. Dans l'installation de Gordon, la même scène est reproduite et projetée simultanément sur deux écrans, lesquels sont placés sur deux murs opposés d'une même salle. Ayant changé la vélocité de lecture d'une des deux projections et la renversant horizontalement, les scènes s'éloignent dans le temps de manière progressive lorsqu'elles sont lues répétitivement. Le résultat de ces interventions subtiles crée une tension entre les deux vidéos projetées, lesquelles semblent commencer un dialogue qui évoque finalement l'instabilité psychique du personnage. Dans ce cas, l'œuvre de Gordon s'avère une pratique d'appropriation, car elle décontextualise et multiplie une scène du film de Scorsese pour faire remarquer ou intensifier quelque chose qui est déjà là : un protagoniste qui devient fou. Vu que le sens du film initial n'est pas altéré dans cette installation, on peut affirmer qu'elle ne fait aucun détournement.

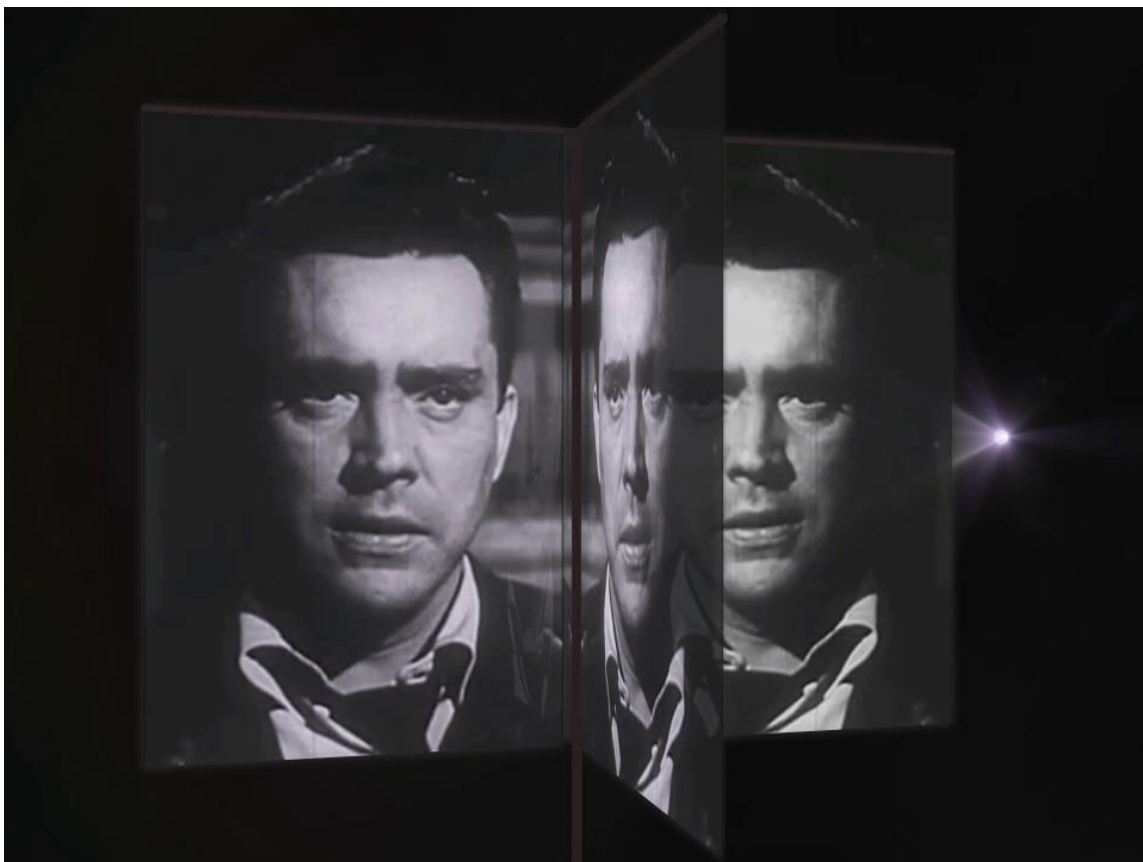


FIGURE 25 MODELE VIRTUEL DE L'INSTALLATION *FOUR WINDOWS*.

Concernant mon installation *Four Windows*, elle utilise deux vidéoprojecteurs pour exposer deux compositions audiovisuelles, lues en synchronie sur quatre écrans de rétroprojection disposées au milieu d'une salle sombre. Les vidéos, produites grâce à l'appropriation et à la modification de films collectés sur le web, mettent en contexte des scènes de sources diverses pour en tirer un nouveau récit qui s'articule avec l'espace d'exposition.⁴⁹

S'appuyant sur un travail de fragmentation et de remontage qui a été conçu consciencieusement pour la distribution spatiale des écrans, cette installation joue avec l'espace fictif du film pour créer des rapports entre les images en mouvement qu'elle reproduit. Faites en écran divisés et puis adaptées aux surfaces de projection grâce au « mapping vidéo »⁵⁰, les vidéos exposées sont le résultat d'un processus de sélection et d'assemblage qui est commun aux artistes vidéastes du genre de Christian Marclay (*The Clock*, 2010), Marco Brambilla (*Sync*, 2005) ou Cristoph Girardet & Mathias Müller (*Meteor*, 2011) : la disposition d'images⁵¹. Quant aux vidéos présentées dans *Four Windows*, elles ont été constituées à partir des fragments de quatre films collectés sur le web :

- *D.O.A* (1950), Rudolph Maté.
(CC-Attribution) - Archive.org
- *He Walked by Night* (1948), Alfred L. Werker et Anthony Mann.
(Public Domain) - Archive.org
- *Selbstmord* (2006), Jesse Peterson.
(CC-Attribution) - Vimeo.com
- *The Big Combo* (1955), Joseph H. Lewis.
(Public Domain) - Archive.org

⁴⁹ Voir le plan de l'installation dans la première page des annexes.

⁵⁰ Mapping vidéo ou Mapping 3D : technique multimédia qui permet d'utiliser des objets à formes irrégulières comme surfaces de projection vidéo. Définition consultée le 18 avril sur le site web projection-mapping.org.

⁵¹ Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours, *Monter/Sampler : l'échantillonnage généralisé*, Paris : Ed. du Centre Pompidou, 2000, p. 108.

La fragmentation de ces films et l'assemblage du nouveau récit ont été réalisés grâce au montage virtuel, procédé où les vidéos finales ont acquis une forme continue et homogène qui cherche à effacer les traces du remontage. Ainsi, le spectateur est invité à se plonger dans ce dispositif, dont le but principal est de créer une dynamique entre l'espace fictif des vidéos et l'espace réel d'exposition.

Vu que l'intrigue de chacun des films réutilisés est perdue dans la création du nouveau récit, et prenant conscience du large nombre de modifications qu'ont subi les sources filmiques dans la réalisation de cette œuvre, on peut bien affirmer qu'il s'agit d'un travail de détournement artistique. Cette forme de réutilisation d'images prédomine dans ma démarche artistique et sera mieux développée dans les prochains chapitres du mémoire.

CONCLUSION

Ayant évoqué diverses techniques, notions et enjeux artistiques indissociables de mon travail en tant qu'artiste vidéaste, l'ensemble des chapitres de ce mémoire ont eu pour but de démontrer la spécificité de mon œuvre et de mettre l'accent sur une liaison déterminante dans ma pratique, celle du cinéma avec les arts plastiques. La grande majorité de mes œuvres audiovisuelles, en particulier celles qui ont été introduites pendant le développement de ce texte, témoignent des échanges disciplinaires entre ces deux formes d'art, où la plasticité de mon travail d'installations vidéo se nourrit du dispositif et du langage cinématographique. Ce rapport interdisciplinaire présente alors une particularité qui est bien abordée par Catherine Francblin dans un catalogue du Meymac qui a été consacré à l'art d'appropriation du XX^{ème} siècle. Dans cet ouvrage, elle associe l'appropriation dans l'art au repas totémique décrit par Freud :

« Voici comment Freud résume le repas totémique dans une tribu primitive : “Les membres du clan se sanctifient par l'absorption du totem et renforcent ainsi l'identité qui existe entre eux et leur identité avec lui”. Faut-il rappeler ce qu'est un totem pour qu'éclate la ressemblance stupéfiante entre ces cérémonies sacrificielles d'un temps révolu et la pratique des “appropriationnistes” d'aujourd'hui ? Le totem – contrairement au fétiche qui est l'objet choisi par un individu – est un animal pris comme objet de culte par une communauté. Le groupe le vénère parce que ses membres croient descendre d'un ancêtre commun, ce que Freud va bien entendu relever et traduire ainsi : “l'animal totémique est le substitut du père”». ⁵²

Par cette analogie, Francblin décrit le travail d'appropriation comme une forme de vénération, un procédé qui est censé créer un « lien sacré entre ceux qui copient et ceux qui sont copiés »⁵³. Ainsi, les œuvres qui composent la culture du remix partageraient ce désir d'émuler les œuvres dont elles s'approprient, mais cette idée un peu idéaliste est clairement démentie par les pratiques de quelques-unes des œuvres qui ont été commentés précédemment, où le désir de critiquer ou de détourner l'œuvre appropriée est le but

⁵² Catherine Francblin, *Aspect de l'art au xx^{ème} siècle : l'oeuvre re-produite*. P 35

⁵³ *Ibid.*

principal. L'art d'appropriation ne se limite donc pas à cette dimension nostalgique qui est certainement présente dans l'œuvre d'artistes comme Sherrie Levine ou Mike Bidlo, mais l'association de ce genre de travaux au repas totémique est très juste dès lors qu'on s'intéresse aux jeux de pouvoir entre l'objet absorbé et l'œuvre qui l'engloutit.

De la même manière que le totem est compris par la tribu comme le véhicule du principe sacré, les œuvres appropriées possèdent une valeur culturelle et historique qui est indissociable de leur forme physique. L'existence de ce poids culturel doit donc être considérée pendant la réalisation d'une œuvre d'appropriation, car il risque d'anéantir l'intérêt du nouveau produit dont elle deviendra partie. Alors, comment balancer le poids de l'œuvre appropriée avec celui de l'œuvre qui l'approprie ? Jusqu'à quel point veut-on que la chose empruntée soit présente ? Veut-on garder tout ce qu'elle représente, ou veut-on l'effacer ?

Face à cette question, le nombre d'interventions et de modifications que les œuvres empruntées subissent joue un rôle important, car la ressemblance entre celles-ci et la nouvelle œuvre qui les approprie est capable de suggestionner le spectateur, influençant la façon selon laquelle elles peuvent être lues et assimilées. Alors, pour un travail d'appropriation quelconque, l'intérêt de l'œuvre peut se voir éclaté si les produits empruntés ont une présence dominante. Néanmoins des modifications excessives sur les produits empruntés peuvent aussi être contreproductives, car de nombreuses interventions risquent de cacher la valeur même du procédé d'appropriation, où l'artiste s'empare d'œuvres préexistantes pour laisser voir du nouveau avec de l'ancien.

Pour ce qui concerne ma propre pratique, le nombre d'interventions effectuées sur les produits empruntés du marché culturel est filtré par leur pertinence, plutôt que par leur quantité, afin de mettre en évidence l'œuvre tout en gardant aussi l'essence des produits repris. Ce balancement est présent dans presque la totalité de mes projets artistiques car, en rétrospective, tous mes projets ont trait aux pratiques d'appartenance de la culture du remix. Dès la conception de dispositifs de lecture alternatifs qui s'inspirent du dispositif cinématographique classique, aux projets de réalité virtuelle et de réalité augmentée qui envisagent la reproduction d'un nombre illimité d'installations vidéographiques sous format 3D pour être importées dans une interface virtuelle, mon œuvre est devenue une

forme de revendication des lois du « Fair Use »⁵⁴. Ma pratique repose ainsi sur les principes défendus par l'écrivain et réalisateur Kirby Ferguson, qui propose un principe simple que je soutiens et défends : *Everything is a Remix*. Supportant cette thèse de manière directe et indirecte, c'est au Manifeste du Remix⁵⁵ que j'accorde les dernières lignes de ce mémoire :

1. La culture se construit toujours sur le passé.
2. Le passé essaie toujours de contrôler le futur.
3. Notre futur devient moins libre.
4. Pour construire des sociétés libres vous devez limiter le contrôle du passé.

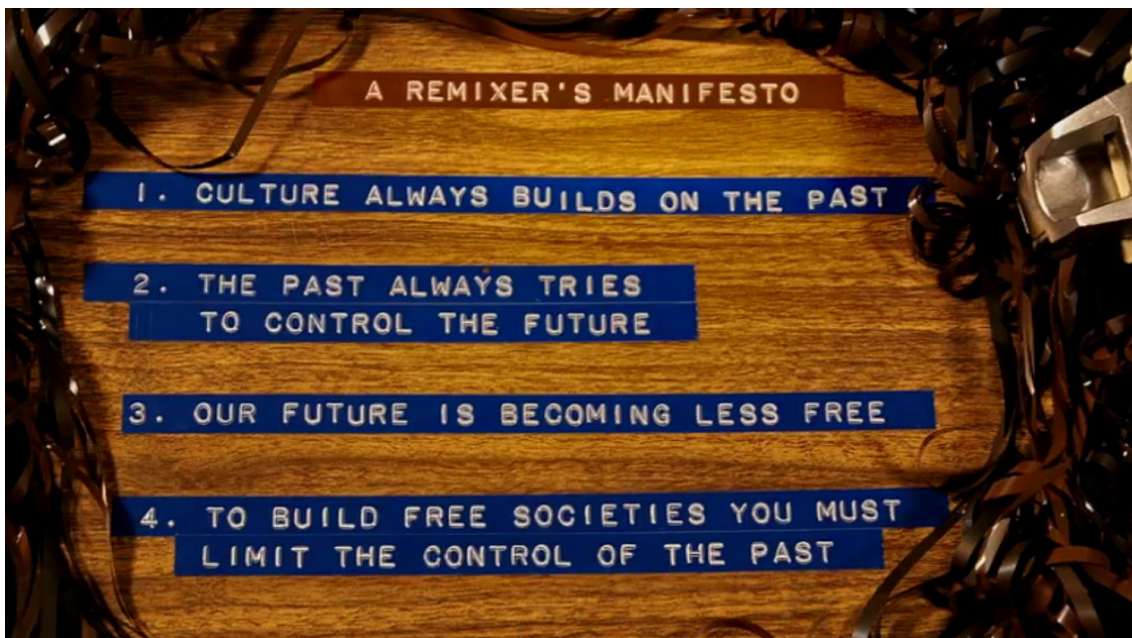


FIGURE 26 – ARRÊT D'ECRAN DU FILM DOCUMENTAIRE *RiP !: A REMIX MANIFESTO* (2008).

⁵⁴ « Ensemble de règles de droit, d'origine législative et jurisprudentielle, qui apportent des limitations et des exceptions aux droits exclusifs de l'auteur sur son œuvre (droit d'auteur). Il essaie de prendre en compte à la fois les intérêts des bénéficiaires des droits d'auteur et l'intérêt public, pour la distribution de travaux créatifs, en autorisant certains usages qui seraient, autrement, considérés comme illégaux ». Définition consultée 05 mai 2014 sur le site web Wikipédia.

⁵⁵ Brett Gaylor, *RiP!: A Remix Manifesto* (2008), film documentaire.

BIBLIOGRAPHIE

AITKEN, Doug ed. (2006). *Broken Screen : Expanding The Image, Breaking The Narrative*, New York, Distributed Art Publishers.

AMEY, Claude, OLIVE, Jean-Paul, Université de Paris : VIII : +O8+, UFR Arts, philosophie et esthétique & Maison des sciences de l'homme Paris Nord. (2004). *Fragment, montage-démontage, collage-décollage, la défection de l'œuvre ? : journées d'études organisées par le thème Arts, esthétiques et industries et l'EA 1572, université de Paris 8 [UFR Arts, philosophie et esthétique] et MSH Paris Nord, les 7 et 8 novembre 2002*. Paris : L'Harmattan.

AMIEL, Vincent. (2010). *Esthétique du montage*. Paris : Armand Colin.

ARDENNE, Paul et VON ASCHE, Christine ed., *Tony Oursler*, Paris, Flammarion, 2005.

BAZIN, André. (2002). *Qu'est-ce que le cinéma ?* Paris : Ed. du Cerf.

BEAUVAIS, Yann & BOUHOURS, Jean-Michel. (2000). *Monter/Sampler : l'échantillonnage généralisé*, Paris : Ed. du Centre Pompidou.

BERTOUCHE, Dominique. (1997). *Le montage : de l'artistique au numérique*. Paris : Dujarric.

BERNAS, Steven. (2008). *Montage créatif et processus esthétique d'Eisenstein*. Paris : L'Harmattan.

BEYLOT, Pierre. (2005). *Le récit audiovisuel*. Paris : Armand Collin.

BOURRIAUD, Nicolas. (2003). *Postproduction : la culture comme scénario*. Dijon : Les Presses du réel.

BOVIER, Lionel. (2008). *Tony Oursler : works 1997-2007*. Zürich : JRP/Ringier.

- BROWN, Katrina. (2004). *Douglas Gordon*. London : Tate Publishing.
- CHAMBOISSIER, Anne-Laure, FRANCK, Philippe, & VAN ESSCHE, Eric. (2004). *Exposer l'image en mouvement ?* Bruxelles : Lettre volée.
- CHATEAU, Dominique. (2006). *Esthétique du cinéma*. Paris : Armand Colin.
- CHARBONNIER, Louise. (2007). *Cadre et regard : généalogie d'un dispositif*. Paris : L'Harmattan.
- CHIROLLET, Jean-Claude. (2008). *L'art dématérialisé : reproduction numérique et argentique*. Wavre (BE) : Mardaga.
- COMER, Stuart. (2009). *Film and video art*. London : Tate Publishing.
- CRIQUI, Jean-Pierre. (2011). *L'image déjà là : usages de l'objet trouvé, photographie et cinéma*. Paris : Le BalMarseille : Images en manœuvres.
- DI CROSTA, Marida. (1994). *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*. Bruxelles : De Boeck.
- DI CROSTA, Marida. (2006). « Nouvelles formes de récit cinématographique », publié sur le site web OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines). [Consultation le 30 janvier 2015]. Disponible sur le site web : < <http://www.omnsh.org/ressources/447/nouvelles-formes-de-recit-cinematographique> >
- DOUGLAS, Stan. (2009). *Art of projection*. Ostfildern : Hatje Cantz.
- DUBOIS, Philippe. (2011). *La question vidéo : entre cinéma et art contemporain*. Crisnée (BE) : Yellow now.
- DUFOUR, Sophie-Isabelle. (2008). *L'image vidéo : d'Ovide à Bill Viola*. Paris : Archibooks + Sautereau éditeur.

- DUGUET, Anne Marie. (1988). « Dispositifs », *Communications*, volume 48 [En ligne]. [Consultation le 03 février 2015]. Disponible sur le site web : < http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1988_num_48_1_1728 >
- DURAND, Philippe. (1993). *Cinéma et montage : un art de l'ellipse*. Paris : Ed. du Cerf.
- DURETZ, Marlène. (2014). « Rester assis tue plus que le tabac », *Le Monde*. [En ligne]. [Consultation le 26 novembre 2014]. Disponible sur le site web : < http://www.lemonde.fr/sante/article/2014/01/24/la-sedentarite-tue-plus-que-le-tabac_4354073_1651302.html >
- EDGAR-HUNT, Robert, MARLAND, John & STEVEN, Rawle. (2014). *Langage cinématographique*. Singapour : Pyramid.
- EDGAR-HUNT, Robert, MARLAND, John & RICHARDS, James. (2014). *Écriture des scénarios*. Singapour : Pyramid.
- FARGIER, Jean-Paul. (2010). *Ciné et TV vont en vidéo : avis de tempête*. Le Havre (Seine-Maritime) : De l'incidence-éditeur.
- FOUCHÉ, Jean-Charles. (2010). *Comprendre la vidéo numérique : vidéo analogique, vidéo numérique, haute définition, digital cinéma, Internet et réseaux*. Nice : Baie des anges.
- FRIED, Michael. (2007). *Contre la théâtralité : Du minimalisme à la photographie contemporaine*. Paris : Gallimard.
- GONZALEZ, Angelica. (2015). « Le dispositif : pour une introduction », *Marges : revue d'art contemporain*, vol 20.
- GUÉNEAU, Catherine. (2006). « Du spectateur à l'interacteur », *Médiamorphoses*, vol 18. Bry-Sur-Marne, INA.

- GUELTON, Bernard. (2014). *Les figures de l'immersion*. Rennes : PUR.
- HEARTNEY, Eleanor. (2013). *Art & aujourd'hui*. Paris : Phaidon.
- HUYS, Viviane & VERNANT, Denis. (2012). *L'interdisciplinaire de l'art*. Paris : PUF.
- KLONARIS, Maria, & THOMADAKI, Katerina. (1998). *Pour une écologie des media : art cinéma, art vidéo, art ordinateur*. Paris : ASTARTI pour l'art audiovisuel.
- LA CHANCE, Michaël éd. (2014). *Inter n° 117 – Détournement / imposture / falsification*. Québec : Éditions Intervention.
- LACUVE, Jean-Luc. (Date non précisée) « Cinéma et théâtre », publié sur le site web Ciné-club de Caen. [Consultation le 20 janvier 2015]. Disponible sur :
< <http://www.cineclubdecaen.com/analyse/cinematheatre.htm> >
- LESSING, Lawrence. (2008). *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy* [En ligne]. [Consultation le 17 avril 2014]. Disponible sur :
< <http://archive.org/stream/LawrenceLessigRemix/Remix-o.txt> >
- LIANDRAT-GUIGUES, Suzanne. (2005). *Esthétique du mouvement cinématographique*. Paris : Klincksieck.
- MAGNAN, Natalie. (1997). *La vidéo, entre art et communication*. Paris : École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.
- MARTIN, Sylvia. (2006). *Art vidéo*. Cologne : Taschen.
- MAZA, Monique. (1998). *Les installations vidéo, « œuvres d'art »*. Paris : L'Harmattan.
- MCGRATH, Declan. (2001). *Montage et post-production*. Paris : la Compagnie du livre.

- DE MEREDIEU, Florence. (2011). *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique*. Paris : Larousse.
- MOISDON, Stéphanie. (2008). *Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui ?* Boulogne-Billancourt (Hauts-de-seine) : Beaux-arts éditions.
- MORISSET, Vanessa, *Le minimalisme*, dossier pédagogique [En ligne]. [Consultation le 12 mars 2015]. Disponible sur :
 < <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-minimalisme/ENS-minimalisme.htm> >
- MOROSOLI, Joëlle. (2007). *L'installation en mouvement : une esthétique de la violence*. Trois-Rivières (Québec) : Éd. d'art le Sabord.
- NARDIN, Patrick. (2008). *Effacer, défaire, dérégler : pratiques de la défaillance entre peinture, vidéo et cinéma*. Thèse de doctorat Arts et sciences de l'art (Arts plastiques, Université Paris 1).
- PAÏNI, Dominique. (2002). *Le Temps exposé. Le cinéma, de la salle au musée*. Paris : Cahiers du cinéma.
- PARFAIT, Françoise. (2001). *Vidéo : un art contemporain*. Paris : Éd. du Regard.
- PAYANT, Rene éd. (1986). *Vidéo*. Montréal : Artexte
- PHELAN, Peggy ed. (2001). *Pipilotti Rist*. Londres : Phaidon.
- PINCEL, Vincent. (2001). *Le montage : l'espace et le temps du film*. Paris : Cahiers du Cinéma : SCÉRÉN-CNDF
- ROUILLÉ, André. (2008). « Une esthétique des dispositifs », *Art Editorial*, vol 224. Paris Art [Magazine en ligne]. [Consultation le 12 mars 2015]. Disponible sur :
 < <http://www.paris-art.com/art-culture-France/une-esthetique-des-dispositifs/rouille-andre/223.html> >

- RUSH, Michael. (2007). *L'Art vidéo*. Paris London : Thames & Hudson, DL 2007.
- SOURIAU, Étienne. (1953). *L'Univers filmique*. Paris : Flammarion.
- THOREL, Benjamin. (2007). *L'Art contemporain et la télévision*. Paris ; Ed. Cercle d'art.
- TRIBE, Mark. (2009). *Art des nouveaux médias*. Hong Kong Köln Paris [etc.] : Taschen.
- TRUFFAUT, François. (1993). *Hitchcock/Truffaut : édition définitive*. Paris : Gallimard.
- VANDECASTEELE, Éric. (2006). *L'art du recyclage : [actes du colloque international "L'art du recyclage", Saint-Etienne, 2006]*. Saint-Etienne : Publications de l'université Saint-Etienne.
- WEBER, Pascale. (2003). *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*. Paris : L'Harmattan.

INDEX DE MOTS-CLÉS

Appropriation, 30, 42, 46, 48, 50, 51, 55
Citation, 43, 44, 46, 48, 50
Compilations, 38
Cornell, 39, 40, 41
Détournement, 51, 54
Dispositif
 Dispositif (art), 14, 17, 19
 Dispositif Cinématographique, 10, 12
Duchamp, 41, 46
Espace filmique, 5, 32
Gordon, 51
Installation vidéo, 24
Lessing, 47
Magritte, 45
Mapping vidéo, 26, 53
Mapping Vidéo, 28
Marclay, 53
Mashup, 30, 47
MoMA, 41
Pignon Ernest, 44, 46
Rauschenberg, 41, 42
Réalité augmentée, 3, 35
Réalité virtuelle, 36
Recyclage Virtuel, 47
Remix, 39, 57
Ré-spatialisation, 1, 5, 32, 34
Tate, 41, 42, 50
Van Gogh, 44, 45

LISTE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 – Bruce Nauman, <i>Going around the corner</i> (1970), installation vidéo.....	6
Figure 2 – Bernardo Spector, <i>Four Windows</i> (2014), installation video.	8
Figure 3 – Bernardo Spector, <i>Cicatrices</i> (2013), Installation video.	9
Figure 4 – (Image libre de droit qu’illustre le public d’une salle de cinéma en train de regarder un film 3d).	11
Figure 5 – Bernardo Spector, <i>Four Windows</i> (2014), installation video.	16
Figure 6 - Bernardo Spector, <i>Four Windows</i> (2014), installation video.....	18
Figure 7 – Bernardo Spector, <i>Four Windows</i> (2014), installation video.	20
Figure 8 – Montage de l’installation <i>Cicatrices</i> (2013).	23
Figure 9 – à gauche : Arrêt d’écran de la vidéo <i>Cinéma plié</i> (2015). A droite : <i>Installation expérimentale au centre St Charles, université paris 1</i>	26
Figure 10 – Bernardo Spector, <i>Hitchcock’s Stairs</i> (2015), mapping video.	28
Figure 11 – Bernardo Spector, <i>Hitchcock’s stairs</i> (2015), mapping video.....	29
Figure 12 – Urbanscreen, <i>What is up ?</i> (2010), théâtre d’images.....	32
Figure 13 – Bernardo Spector, <i>Cinéma Plié</i> (2015).....	35
Figure 14 – Bernardo Spector, <i>Morceaux</i> (2015), video.	39
Figure 15 – Expérience de réalité virtuelle (sur la table s’observe une image cible, sur laquelle apparaît un modèle 3D de mon installation <i>Four Windows</i> quand on la regarde à l’écran).	41
Figure 16 – Premières installations reproduites en 3D et importées dans l’interface du projet « Batiment Anarchives ».	43
Figure 17 – John Heartfield, <i>Adolf le surhomme, il avale l’or et crache des insanités</i> (1932), couverture du magazine A.I.Z.	45
Figure 18 – Joseph Cornell, <i>Sans Titre N°3</i> (2013).	46
Figure 19 – Meret Oppenheim, <i>Ma gouvernante</i> (1936).	48
Figure 20 – Robert Rauschenberg, <i>Erased</i> (1953).....	49
Figure 21 Ernest Pignon Ernest, <i>David et Goliath d’apres Caravage</i> (1988).	51
Figure 22 – Le Caravage, <i>David tenant la tête de Goliath</i> (1606-1607).	51
Figure 23 – Bernardo Spector, <i>Cicatrices</i> (2013).	54
Figure 24 – Douglas Gordon, <i>Through a looking glass</i> (1999).	58

Figure 25 Modèle virtuel de l'installation *Four Windows* 59
Figure 26 – Arrêt d'écran du film documentaire *RiP !: a remix manifesto* (2008). 64

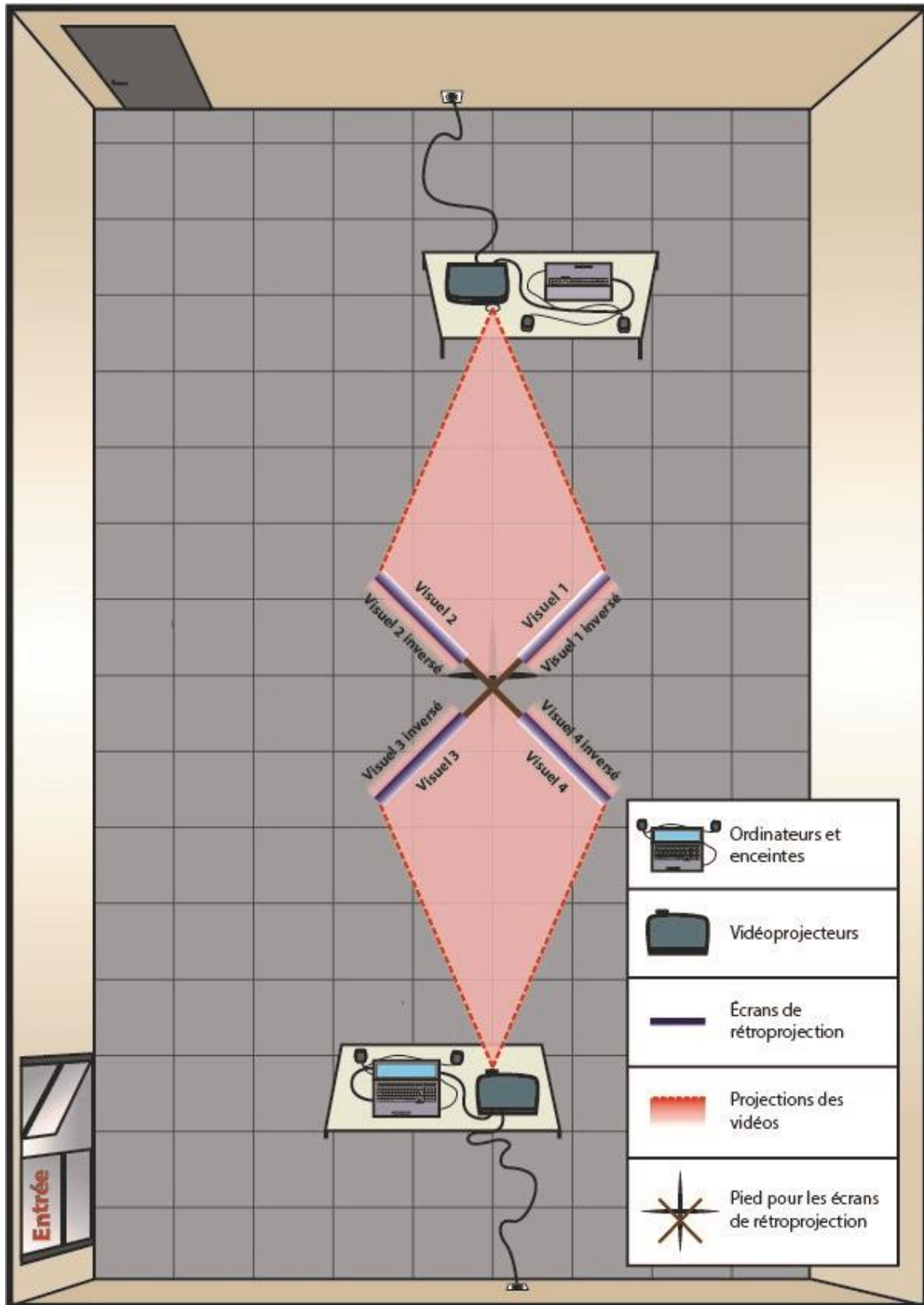
TABLE DE MATIÈRES

DÉCONSTRUCTION ET RECONSTRUCTION DU DISPOSITIF CINÉMATOGRAPHIQUE DANS L'ART VIDÉO

INTRODUCTION.....	5
I. PREMIER CHAPITRE.....	9
DISPOSITIFS DANS L'ART VIDÉO : Lire et vivre les films autrement	9
1. L'œuvre d'art et le dispositif	15
1.1. Le dispositif à l'origine de l'œuvre	17
1.2. Le spectateur face au dispositif de l'installation <i>Four Windows</i>	19
2. Comment distinguer l'œuvre-dispositif ?	23
II. DEUXIEME CHAPITRE.....	26
RÉ-SPATIALISATION DES FILMS DÉJÀ LÀ : De la salle de cinéma à l'espace d'exposition.....	26
1. L'installation vidéo : éléments et techniques dans ma pratique	28
1.1. Les supports de projection.....	29
1.2. Le mapping vidéo à la rencontre du cinéma	30
2. Déconstruction de films et réassemblage des plans.....	34
3. Ré-spatialisation des produits cinématographiques dans l'installation vidéo	37
4. Réalité augmentée et réalité virtuelle : l'installation sous format virtuel et sa réinsertion dans l'espace réel	40
III. TROISIEME CHAPITRE.....	45
LA CULTURE DU REMIX : Citation, appropriation et détournement dans l'art.....	45
1. Définitions conflictuelles	48
2. La citation et le plagiat.....	50
3. Entre la citation et l'appropriation	53

4. Entre l'appropriation et le détournement	57
CONCLUSION.....	62
BIBLIOGRAPHIE.....	66
INDEX DE MOTS-CLÉS	
<hr/>	
.....	72
LISTE DES ILLUSTRATIONS	
<hr/>	
.....	73
TABLE DE MATIERES	75
ANNEXES.....	77

ANNEXES



PLAN DE L'INSTALLATION VIDÉO *FOUR WINDOWS* (2014).