



HAL
open science

L'image du présent : performance de l'image et VJing

Pablo Albandea

► **To cite this version:**

Pablo Albandea. L'image du présent : performance de l'image et VJing. Art et histoire de l'art. 2015. dumas-01254152

HAL Id: dumas-01254152

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01254152>

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 D'ARTS PLASTIQUES ET SCIENCES DE L'ART

PABLO ALBANDEA

L'IMAGE DU PRESENT

PERFORMANCE DE L'IMAGE
ET
VJING

MAÎTRISE CINÉMA AUDIOVISUEL
ESTHÉTIQUE, ANALYSE, CRÉATION
PRÉPARÉ SOUS LA DIRECTION DE M. JOSÉ MOURE

UNIVERSITÉ PARIS I – PANTHÉON SORBONNE
UFR D'ARTS PLASTIQUES ET SCIENCES DE L'ART

PABLO ALBANDEA

L'IMAGE DU PRESENT

PERFORMANCE DE L'IMAGE
ET
VJING

MAÎTRISE CINÉMA AUDIOVISUEL
ESTHÉTIQUE, ANALYSE, CRÉATION
PRÉPARÉ SOUS LA DIRECTION DE M. JOSÉ MOURE

PHOTO DE COUVERTURE : THE DANTE QUARTET (1987) – STAN BRAKHAGE - PHOTOGRAMME

05 / 2015

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	6
Le nuage des images passées.....	6
Performance.....	10
Héritage musical.....	13
Tisser l'invisible.....	15
I . DISPOSITIFS PLURIELS, SCÉNOGRAPHIE DE L'IMAGE.....	17
Petite histoire de l'image du présent.....	18
Lanterne magique et fantasmagorie.....	18
Claviers et lumières.....	21
Un terrain d'expérimentation : les avants-gardes.....	23
Le spectateur-acteur.....	25
Création d'un espace.....	30
Quel champ pour les images du présent ?.....	30
Le direct télévisuel.....	34
Mise en espace de l'image.....	36
Construction d'un rituel.....	40
Un rituel sans nom ?.....	40
Le concert comme modèle.....	42
L'énergie de la performance.....	45

II . IMAGES DE L'INSTANT ET DE LA DISPARITION.....	49
Le « devenir » musique.....	50
Le langage des arts du temps.....	50
Vortex audiovisuel.....	53
Vers une abstraction figurative ?.....	55
Le montage en « flux ».....	59
Le continuum du film et de la musique.....	59
Images-pensées.....	61
Consciences de l'image.....	64
Images évanescentes.....	69
Les images comme symboles de la mémoire.....	69
L'évolution vers la mort.....	71
La pleine conscience de l'image.....	73
III . L'EXPÉRIENCE DE L'IMAGE.....	76
Le corps exhibé.....	77
L'interface en amont.....	77
Images-machine / Corps-machine.....	79
L'exhibitionnisme numérique.....	83
Immersion des corps.....	85
Une expérience perceptive.....	85
Le corps affirmé.....	90
Un art du phénotype.....	91
Vers une esthétique sociale des corps.....	94
Une diversité sociale.....	94
La vidéo : aire de rencontres.....	96
Perception et psychotropes.....	98
CONCLUSION.....	101

ANNEXES.....	106
Entretien avec Heleen Blanken.....	107
Entretien avec Jacques Perconte.....	111
BIBLIOGRAPHIE.....	121
INDEX.....	125

LE NUAGE DES IMAGES PASSÉES

Cinéma, télévision, peinture, photographie, informatique, internet, publicité, communication, illustrations, jeux vidéos... L'image est devenue tellement présente dans notre environnement qu'il est désormais pratiquement impossible de la définir. Elle revêt aujourd'hui de si nombreuses formes, elle est impliquée dans tant de domaines différents, d'espaces, de dispositifs, que nous serions bien embêtés d'avoir à répondre à la question : « Qu'est-ce qu'une image ? » Cette omniprésence n'a rien de totalement neuf, il y a plus de vingt ans, Raymond Bellour constatait déjà que nous savions de moins en moins ce qu'est l'image, une image, ce que sont les images ¹. Il est impressionnant de constater que les images ne cessent pas de se multiplier, au contraire. Elles semblent croître toujours plus, de manière exponentielle, jusqu'à envahir notre quotidien le plus intime. L'image se glisse dans les moindres interstices de nos vies, elle modifie notre manière même de concevoir les choses, d'appréhender notre environnement. Le cinéma par exemple influe considérablement les comportements d'une société, sans que l'on s'en aperçoive directement. Il crée des images, des représentations qui seront vues par des milliers de personnes. Il fait la norme. Au milieu du siècle, les industries du tabac savaient pertinemment la puissance du cinéma. Des stars comme Rita Hayworth qui fume dans *Gilda* ² est le meilleur moyen de communication qui puisse exister pour la cigarette. Aujourd'hui, plus personne ne fume

1 Raymond BELLOUR, *L'Entre-Images 2*, Paris, La Différence, 1990, p.9

2 Charles VIDOR, *Gilda*, 1946

au cinéma, le tabac est vu comme un danger pour la société. Est-ce une cause ou une conséquence ? Difficile à dire. L'image ne peut plus se détacher de notre regard qu'elle transforme en profondeur.

Parmi les formes d'images les plus puissantes, celles qui conditionnent certainement le plus notre environnement sont sans doute les images audiovisuelles. Nous pouvons alors choisir de nous borner à l'image audiovisuelle pour tenter naïvement de simplifier la chose mais on se rendra rapidement compte qu'il n'en est rien. L'image audiovisuelle, comme le reste des images, est plurielle, complexe, floue. La prolifération des écrans et la diversification de la nature même des images audiovisuelles renforcent considérablement la difficulté de définir précisément ce qu'elle est. Elle va de la représentation au cinéma à l'information en informatique en passant par l'abstraction en art ou par l'interaction dans les jeux vidéo. On pourrait d'ailleurs tenter le même exercice avec la définition d'un écran : est-ce une surface qui arrête la lumière -comme au cinéma-, une interface sur laquelle s'inscrivent des informations -comme pour la télévision, les ordinateurs, les téléphones portables-, est-ce qu'un objet peut avoir le rôle d'un écran même si sa fonction première n'est pas de recevoir une image, un écran peut-il être un espace, une architecture ? La cohabitation de technologies aussi éloignées que sont le cinéma, la vidéo, l'informatique semble possible si l'on accepte la pluralité de définitions à la fois de l'image et de l'écran.

L'image est tellement ancrée dans l'Homme contemporain qu'on pourrait la qualifier d'outil pour rendre compte de notre culture et de la société dans laquelle nous vivons. Dans les années soixante-dix, le spécialiste des médias de communication Gene Youngblood avait déjà donné un nom à cet outil : la *noosphere*³. L'ensemble des liens qu'entretiennent les médias -et dont l'image est l'élément centralisateur- forment une « technologie » qui permet de comprendre le fonctionnement d'une société, qui permet de révéler l'état d'esprit d'une culture à un moment donné. Cette sphère constituée d'informations et d'images n'est plus contrôlable par l'Homme lui-même dont elle se

3 Ce terme apparaît pour la première fois dans l'ouvrage : Gene YOUNGBLOOD, *Expanded Cinema*, Londres, Studio Vista, 1970 p.57

détache pour acquérir une sorte d'autonomie. Elle englobe les aspect politiques, sociologiques, culturels, et constitue ce qu'on pourrait appeler la mémoire de l'humanité. Regarder la télévision ou passer du temps sur Internet sont certainement les comportements qui en disent le plus sur la manière de penser d'une société. À la manière de la récente technologie de stockage distant appelée le *cloud computing*⁴, les images pourraient être le *cloud*, le *nuage* de notre société contemporaine. Ainsi, toutes les images créées, deviennent de tout petits écrans à mémoire.

L'image est toujours liée au passé. C'est un constat évident dans les images immobiles, notamment dans la photographie que Barthes qualifiait d' « image qui se donne toute, mais dont le tout [nous] dépossède » , elle est un « retournement du temps qui finit par buter sur la mort⁵ ». Mais ce qui est moins évident, c'est que l'image audiovisuelle qu'elle soit cinématographique, télévisuelle ou autre, malgré son mouvement, sa fuite, son déroulement dans le temps garde la *trace du passé*. Sa temporalité est différée avec la réalité dans le sens où l'image observée est un instant passé, un enregistrement d'une chose qui n'est plus. L'image audiovisuelle constitue aussi la mémoire du monde. Bien sûr, sa temporalité s'actualise dans l'instant lorsqu'elle est observée par un spectateur. Mais bien que ce dernier s'abandonne totalement à l'illusion, dans l'exemple de l'image cinématographique notamment, il sait au fond de lui, consciemment ou inconsciemment, que la temporalité des images ne coïncide pas exactement à sa propre temporalité. C'est peut-être aussi pour cela qu'il accepte de croire à ce qu'il voit et qu'il y adhère parfaitement pour échapper, ne serait-ce qu'un instant, au temps présent. Le désir d'échappatoire est une constante de la condition humaine. L'ensemble des images relève donc du domaine du passé et elles participent à une mémoire collective qui constitue et définit l'Homme contemporain.

4 Le *cloud computing*, littéralement « informatique en nuages », désigne l'utilisation de serveurs distants (en général accessibles par Internet) pour traiter ou stocker l'information. Il permet à plusieurs personnes d'avoir accès aux mêmes contenus mais le propriétaire des documents sur le stockage n'a plus de contrôle direct une fois qu'ils sont envoyés.

5 Raymond BÉLLOUR, *L'Entre-Images*, Paris, La Différence, 1990, p.75

Que se passerait-il alors si l'on tentait de ramener l'image au présent ? De la faire coïncider entièrement à l'instant ? De la *faire* instant ? Il s'agira de se concentrer sur la vidéo car « la vidéo étend en effet directement l'analogie du mouvement au temps : temps réel, instantané qui double et déborde le temps différé du film, et dont la vidéo de surveillance offre l'image atroce et pure ⁶ ».

Pourquoi vouloir ramener l'image à l'instant ? Ce désir découle d'une sensation très contemporaine ; celle de ne plus réussir à s'inscrire dans la réalité qui nous entoure. Sentir le monde environnant s'accélérer, fourmiller, bourdonner, s'écouler à une vitesse vertigineuse sans pouvoir s'y accrocher. Avoir cette impression d'être laissé sur le côté, de se débattre, noyé sous une montage d'informations, de signes, de sons, d'images. Et cette énorme frustration de ne pas vivre au temps présent, d'être toujours à côté, dans une autre temporalité qui se superpose à celle de la réalité mais qui s'en décale très légèrement. Comment faire autrement lorsque la majorité des informations perçues par l'œil ou l'oreille proviennent d'un temps passé ou font référence au temps futur ? Aujourd'hui l'image est liée au passé et l'image constitue nos vies et nos mémoires. Nous vivons paradoxalement dans un passé continu à l'heure où la propagation des images est quasi-instantanée.

Nul ne peut parvenir à la vie éternelle, s'il n'a au préalable, appris à vivre, non pas dans le passé ou dans l'avenir, mais maintenant -dans le moment et au moment ⁷.

Aldous HUXLEY

⁶ Raymond BELLOUR, op. cit., p.20

⁷ Aldous HUXLEY, Les Portes de la Perception, Paris, éditions du Rocher, 1954 p.119

PERFORMANCE

L'image du présent pourrait se confondre à l'image performative, elle se rattache tout du moins à un caractère performatif. L'image ramenée au présent est l'image de l'instant, de l'immédiateté. Elle naît aussi vite qu'elle se meurt. La vidéo de surveillance a été évoquée comme l'image du temps réel « atroce et pure ⁸ ». C'est l'exemple le plus frappant d'image au présent, purement technique, créée par la machine et totalement détachée de toute action humaine. Un enregistrement pur et simple d'une succession d'instants issus du réel modifié par rien d'autre que la caméra. Il n'existe pas de démarche dans la vidéo de surveillance autre que celle de capter, elle ne peut servir à autre chose si elle n'est pas déplacée de son contexte d'origine. C'est une technique, à la limite une technologie. Le caractère performatif est nul, c'est-à-dire qu'il n'y a aucun désir de ramener l'image au présent. L'image du présent est une action, une procédure.

À la télévision, l'image au présent est incarnée par le direct. Cet effet est une particularité du médium télévisuel mais, encore une fois, le direct est une technique. Le montage en « temps réel » des émissions en direct est un spectacle qui vise à *retranscrire* un instant ou un ensemble d'instants à un certain nombre de spectateurs afin qu'ils le perçoivent au même moment. L'espace de l'émission est l'endroit qui relie tous les téléspectateurs mais il n'existe aucun lien entre les spectateurs eux-même. Comme

8 Raymond BELLOUR, *ibid.*, p.20

pour la vidéo de surveillance, le direct télévisuel est une captation d'un instant qui certes, est modifié et manipulé mais il n'y a pas la dimension de *l'acte du présent*, la mise en valeur de cet acte qui consiste à ramener l'image dans une temporalité sensible de l'instant. Les images télévisuelles sont d'abord « les manifestations des propriétés d'un certain médium technique ⁹ ». L'indication « en direct » souvent arborée fièrement en haut de l'écran n'est que l'affichage d'une prouesse technique et en aucun cas une donnée de contenu sauf dans de rares exceptions, la plupart du temps pour des *lives* ou des concerts.

Je voudrais faire une distinction entre l'image *au* présent et l'image *du* présent. L'image au présent est l'image des caméras de surveillance et celle du direct télévisuel, c'est la retranscription en temps réel du temps présent. La captation technique du réel transposé en images. L'image du présent quand à elle indique une origine dans l'espace et dans le temps. L'article « du » suggère que l'image *provient* du temps, de l'instant et que cet instant est le point de départ de l'image *vers* autre chose. C'est l'image qui vient du présent pour aller vers quelque chose d'autre. Elle sous-entend une action, un caractère performatif mais elle va au-delà de la simple performance.

La performativité selon le philosophe et linguiste John Langshaw Austin ¹⁰ est liée à des paroles qui ne « décrivent », ne rapportent, ne « constatent » absolument rien, ne sont pas « vraies ou fausses » ; et sont telles que l'énonciation de la phrase est l'exécution d'une action qu'on ne saurait [...] décrire tout bonnement comme l'acte de dire quelque chose. Il ajoute que certaines conditions doivent être réunies pour que la parole performative puisse être reconnue en tant que telle :

- (A.1) Il doit exister une procédure, reconnue par convention, dotée par convention d'un certain effet, et comprenant l'énoncé de certains mots par certaines personnes dans de certaines circonstances.

⁹Jacques RANCIÈRE, *Le Destin des Images*, Paris, La Fabrique, 2003, p.11

¹⁰J.LAUSTIN, *Quand dire c'est faire*, Points, Essais, Seuil, 1970, p.49

(A.2) Il faut que, dans chaque cas, les personnes et circonstances soient celles qui conviennent pour qu'on puisse invoquer la procédure en question.

- (B.1) La procédure doit être exécutée par tous les participants à la fois correctement et
(B.2) Intégralement
- (Γ.1) Lorsque la procédure suppose chez ceux qui recourent à elle certaines pensées ou certains sentiments, lorsqu'elle doit provoquer par la suite un certain comportement de la part de l'un ou l'autre des participants, il faut que la personne qui prend part à la procédure ait, en fait, ces pensées ou sentiments, et que les participants aient l'intention d'adopter le comportement impliqué. De plus,
(Γ.2) ils doivent se comporter ainsi, en fait, par la suite.

Cette définition est-elle applicable aux images ? Peut-il, en fait, exister des *images performatives* ? Si l'on transcrit les conditions de J-L Austin, on pourrait considérer que ¹¹ :

- A.1 et A.2 se rapportent à l'existence d'un *dispositif* dans lequel l'image performative peut être reconnue comme telle.
- B.1 et B.2 implique une *unité spatiale et temporelle* ; les images surviennent à un instant donné, dans un espace donné.
- Γ.1 et Γ.2 mettent en jeu les *relations* entre les différents intervenants, notamment l'implication réelle du spectateur dans l'image performative -et non sa simple interprétation.

¹¹ Classification basée sur le mémoire de fin d'études de Stéphane PRIVAT, Joueurs d'images, sous la direction de Philippe Dubois, Paris III, 2008

HÉRITAGE MUSICAL

L'image performative tend à devenir une image qui se déroule dans le temps présent, dans l'instant. Certains cinéastes ont tenté d'utiliser l'instant comme matériau pour créer leur films. Dès les débuts du cinéma on observe une volonté de faire ressentir l'instant, d'instaurer une temporalité autre que celle du film de fiction davantage lié à la littérature et au théâtre. Avec le cinéma, l'autre art qui donne à ressentir l'instant est la musique. Il y a une évidence dans le rapprochement du cinéma avec la musique car ce sont des arts qui n'existent que dans leur déroulement dans le temps. Des artistes comme Hans Richter, Germaine Dulac, Walter Ruttmann ou même Abel Gance dans une certaine mesure, recherchent à atteindre une abstraction visuelle qui serait l'équivalent de l'abstraction totale de la musique.

La musique seule peut évoquer cette impression que propose aussi le cinéma et nous pouvons, à la lumière des sensations qu'elle nous offre, comprendre celles que le cinéma de l'avenir nous offrira. La musique n'a pas non plus de frontière précise ; ne peut-on en déduire, à la lumière des choses existantes, que l'idée visuelle, que le thème qui chante au cœur des cinéastes, ressortit beaucoup plus à la technique musicale qu'à toute autre technique ou tout autre idéal¹² ?

Germaine DULAC

¹² Germaine DULAC in Schémas, n°1, déc. 1925

Tout ce cinéma se développe en marge du cinéma qu'on appelle « traditionnel » et sera souvent relégué au rang de cinéma « expérimental », mais c'est un cinéma qui a toujours existé. Il ne s'est simplement jamais bien adapté au dispositif qui a fait le succès du cinéma en tant que tel. Ces artistes recherchaient finalement à inventer, à l'instar de la musique, un autre art qui se déroule dans le temps. John Whitney disait que la musique est un art temporel parce qu'il donnait une forme au temps, la musique crée *une image du temps*. Qu'est-ce que serait alors l'image du temps perceptible par le regard ?

Ces vidéastes ont prit le parti d'une nouvelle manière de raconter des histoires, ces histoires relèvent davantage de l'évocation que de l'exposition. C'est un cinéma *synesthésique* d'abord basé sur une notion temporelle, celle du rythme. C'est un art de la relation, de l'harmonie entre les éléments de composition et de structure. Il peut être abstrait dans *Caprice en couleurs*¹³ de Norman McLaren ou figuratif dans *T,O,U,C,H,I,N,G*¹⁴ de Paul Sharits ou encore mêler indifféremment les formes abstraites et figuratives dans *Dog Star Man*¹⁵ de Stan Brakhage. Même si la simple analogie entre ces formes visuelles et les formes musicales n'est pas toujours heureuse, il est important de souligner le rapport entretenu des images avec la musique.

Il semble en effet que l'image du présent soit étroitement liée à la musique. Cette relation découle directement de ces recherches menées par ce genre d'artistes. Il existe un rapport au temps similaire entre la musique et l'image performative, celui de percevoir la forme dans son intégralité à la fois dans l'instant et dans le déroulement temporel. Nous verrons alors que bien souvent, la musique fait partie intégrante des dispositifs imaginés pour l'image performative.

13 Norman McLAREN, *Caprice en couleurs*, 35mm, 7'48", 1949

14 Paul SHARITS, *T,O,U,C,H,I,N,G*, 12', 1969

15 Stan BRAKHAGE, *Dog Star Man*, 16mm, 78', 1961-1964

TISSER L'INVISIBLE

L'image performative est une image du présent car elle fait intervenir au même moment

- Le créateur de cette image : l'imageur ou l'artiste
- Le spectateur : le regardeur
- L'image en elle-même : la forme

Elle tisse des liens entre ces trois intervenants au moyen d'un dispositif et se déroule dans le temps présent, plus spécifiquement dans l'instant. L'image du présent englobe l'image performative mais elle embrasse un champ plus large car elle est créatrice d'un maillage complexe de relations qui relèvent aussi bien de l'artistique -relations qui ont trait plus ou moins directement à l'esthétique de l'œuvre- que du non-artistique -relations humaines ou sociales-.

Dans quel champ peut-on trouver ces images du présent ? Nous nous sommes clairement éloigné des dispositifs cinématographiques et télévisuels mais quels liens peuvent entretenir les images du présent et les images audiovisuelles plus « classiques » ? Quels dispositifs concrets laissent une marge de manœuvre à la performance de l'image instantanée et éphémère ? Le temps présent d'une image est-il perceptible, sensible ? Si l'image du présent est intrinsèquement liée à l'acte performatif, comment délimiter la performance ?

Alors que l'image se multiplie toujours davantage, cette image du présent présente une alternative dans la création audiovisuelle. Une nouvelle manière de faire des images pour une nouvelle manière de les percevoir, de les sentir, de les penser. Dans l'incroyable diversité encore mouvante des dispositifs, le caractère performatif apporte-il simplement une nouvelle manière de percevoir les images, de les vivre, ou existe-il une singularité dans ces images même, et ce, au-delà de leur contenu ? Pour ne pas se faire engloutir par le flot continu d'informations qui ne cesse de s'amplifier, peut-être devons-nous reconsidérer nos rapports à l'image.

**I . DISPOSITIFS PLURIELS ,
SCÉNOGRAPHIE DE L'IMAGE**

PETITE HISTOIRE DE L'IMAGE DU PRÉSENT

L'image du présent puise ses origines dans l'histoire de la projection. C'est en effet le concept même de projection qui a permis à l'image d'être manipulée directement. La manipulation de l'image, c'est-à-dire sa modification, sa modulation et/ou sa transformation induites par la main d'un individu, remonte davantage à la naissance des dispositifs de projection plutôt qu'à l'invention du cinéma et de la technologie de captation de photogrammes à grande vitesse. Ce désir de manipuler directement les images est donc bien plus ancien que ce que l'on ne pourrait penser a priori.

Lanterne magique et fantasmagorie

L'apparition de la lanterne magique au XVII^e siècle permet de projeter des images peintes sur des plaques de verres à travers un objectif grâce à la lumière d'une chandelle ou d'une lampe à huile (fig.1). L'appareil pouvait produire de la fumée et être percé de lumière, il était soit en fer, soit en bois, surmonté d'une cheminée et pourvu d'un jeu de lentilles et d'un réflecteur parabolique. La lanterne magique sert d'abord à projeter tout un imaginaire de représentations diaboliques, licencieuses, religieuses, politiques ou scientifiques. Elle projette des petits tableaux peints, souvent animés grâce à des superpositions de verres mobiles. Ce dispositif eut un grand succès auprès des spectacles itinérants, voire forains.



(fig.1) *Fantasmagorie*, H. Valentin, date inconnue, gravure¹

1659 : Invention de la lanterne magique par l'astronome hollandais Christiaan Huygens
 1664 : Spectacles itinérants de Thomas Walgenstein
 1728 : Idée du clavecin oculaire par l'abbé Louis Bertrand Castel
 1778 : Premières fantasmagories de Etienne Robertson
 1880 : Orgue de couleurs de Bainbridge Bishop
 1892 : Pyrophone de Frédéric Kastner
 1893 : Orgue de couleurs de Alexander Wallace Rimington
 1896 : Première projection des Frères Lumière, *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*
 1910 : Piano chromatique des artistes futuristes Bruno Corra et Arnaldo Ginna
 1922 : Spectacles musicaux et lumineux de Ludwig Hirschfeld-Mack et Kurt Sckwerdtfeger au Bauhaus
 1930 : Modulateur Espace-Lumière de Moholy-Nagy

¹ Source : <http://diaprojection.unblog.fr/2010/11/19/spectacle-de-fantasmagorie-robertson/>

Dès les premières plaques de verre de Christiaan Huygens ou les spectacles itinérants de Thomas Walgenstein, on sait que les projections de lanterne magique étaient le plus souvent manipulées et animées pour donner une impression de mouvement aux images. Mais au cours du XVIIIe siècle les mécanismes de la lanterne magique vont devenir beaucoup plus perfectionnés afin d'animer les images projetées. Etienne Robertson est connu pour être le « lanterniste » qui a le plus contribué à l'émergence des fantasmagories. Néanmoins, il n'est pas le seul à avoir fait progresser le dispositif de la lanterne magique dont se sont emparés amuseurs publics, charlatans, mécaniciens, physiciens et scientifiques en tout genre. Forte de son grand succès, la technique de la lanterne magique n'a cessé de s'améliorer depuis le XVIIe siècle, notamment grâce au Conte de Paroy qui était au service de la famille royale en France et qui a composé des images bibliques et historiques pour le fils de Marie-Antoinette. C'est pourtant bien Etienne Robertson qui met en place le fantascopie, une grosse boîte de projection mobile capable d'effectuer simultanément deux manipulations : les fondus enchaînés et les travellings avant et arrière, effectués derrière la toile de projection.

Au tournant des Frères Lumière et de l'invention du cinéma, il n'est pas très étonnant que les fantasmagories obtiennent un énorme succès. Mais ici, contrairement au cinématographe, l'image est littéralement créée par le mouvement que lui donne le *fantasmagore*, dissimulé derrière l'écran -qui était fait soit de toile soit de fumée-. L'enjeu est de l'ordre du spectaculaire, de la démonstration. Les séances de fantasmagories tombaient parfois à la limite du mysticisme, de l'occulte et ce, même si l'idée de départ de la lanterne magique relevait davantage de la démonstration scientifique. Il y avait, quoi qu'il en soit, une volonté de faire réagir le public, de lui faire peur, de l'impressionner, de l'illusionner. Les spectateurs pouvaient s'exclamer, pousser des cris de surprise, vouloir toucher les apparitions fantomatiques créées par la projection... Le fantasmagore pouvait ainsi modifier ses projections selon les réactions du public, augmenter les effets spectaculaires ou les réduire suivant l'impression faite aux spectateurs. La fantasmagorie n'est pas sans rappeler les premières années balbutiantes du cinéma, au départ relégué au statut de simple attraction foraine ou à la célèbre anecdote de la première projection de *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*

en 1896 qui aurait terrifié le public, pensant que le train se dirigeait véritablement vers la salle. Bien vite, le dispositif cinématographique va trouver une singularité, bien différente de celui de la fantasmagorie et qui d'ailleurs prendra largement le dessus. Dès la fin du XIXe siècle et le début du XXe, la fantasmagorie disparaîtra rapidement pour laisser place aux salles de cinéma, bien plus intéressantes d'un point de vue économique.

Pourtant, des différences majeures existaient dans le dispositif de la fantasmagorie :

- L'image, bien que peinte sur des plaques de verre au préalable, est modifiée dans *l'instant* par le fantasmagore et les effets visuels environnants (fumée, jeux de lumières...).
- L'espace de projection est un *espace d'échange actif* entre les spectateurs et le fantasmagore -filtré par la fantasmagorie- mais aussi entre les spectateurs eux-même.
- La séance de fantasmagorie tente de créer une expérience *multi-sensorielle* pour le spectateur, bien au-delà de la simple expérience visuelle (musique, bruitage, odeurs...).

Claviers et lumières

La fantasmagorie n'est pas la seule expérimentation à vouloir créer des expériences multi-sensorielles. A la même époque, les dispositifs synesthésiques vont se développer. L'abbé Louis Bertrand Castel, un savant jésuite mathématicien et physicien publie en 1728 un ouvrage sur une idée de clavecin oculaire en se basant sur les théories d'Athanasius Kircher à propos de la lumière et de Jean-Philippe Rameau à propos des proportions harmoniques. Malgré le fait d'avoir travaillé toute sa vie sur la

construction d'un tel instrument, il n'y parvint jamais tout à fait. D'autres continuèrent ces recherches sur l'association d'une expérience à la fois visuelle et sonore. C'est le cas de Bainbridge Bishop ou de Alexander Wallace Rimington, deux artistes anglais qui ont imaginé un orgue de couleurs à la fin du XIXe siècle, juste avant les premières projections cinématographiques. Le piano chromatique des artistes italiens futuristes Bruno Corra et Arnaldo Ginna, créé aux alentours de 1910, montre bien que cette obsession d'allier le son et l'image n'a pas hanté seulement le cinéma. D'ailleurs, à cette époque, le cinéma était encore essentiellement muet, le seul son associé aux projections des premiers films n'était que la musique d'accompagnement jouée par quelques musiciens pendant les séances. Cette musique d'accompagnement ne jouait pas de rôle particulier vis à vis de l'image autre qu'un rôle d'illustration émotionnelle.

Ce qui est frappant dans ces recherches parallèles à l'émergence du cinéma, c'est qu'il existe toujours la notion de geste, et donc d'instantanéité. Ces expérimentations de pianos lumineux donnent une place importante au corps de l'artiste qui, comme chez n'importe quel musicien, est à l'origine directe de la matière de l'œuvre -le son ou la lumière en l'occurrence. Tout comme les notes de musique sont issues du corps du musicien -elles sont la conséquence directe de son souffle, son toucher ou son geste-, la lumière des claviers lumineux sont de la même origine. Avec la création du Bauhaus à l'orée du XXe siècle, Ludwig Hirschfeld-Mack et Kurt Sckwerdtfeger mettent en place un appareil qui permet de projeter des formes colorées en mouvement sur un écran, selon une partition en neuf colonnes. Dans l'école allemande, leurs recherches tournent principalement autour de la couleur, du son et de leur correspondances, tout comme les peintres Paul Klee ou Vassily Kandinsky. A la différence des claviers lumineux, la projection n'est plus seulement constituée de lumières, elle s'enrichit de formes colorées. Avec un tel appareil, le mouvement ne puise pas sa provenance dans l'appareil technique uniquement mais aussi et surtout dans le corps de l'artiste. C'est en effet l'artiste qui donne le mouvement aux images simultanément qu'il joue une musique issue de la même partition. De la même manière qu'on appelle musicien un artiste jouant

de la musique, nous appelleront désormais *imageur* l'artiste jouant des images. Nous y reviendront plus tard mais nous voyons déjà se dessiner une relation très étroite entre l'image manipulée et la musique.

Un terrain d'expérimentations : les avant-gardes

Nous avons expérimentés comme écran successivement une simple toile blanche, une toile blanche enduite de glycérine, une surface de papier d'argent, une toile recouverte d'un enduit qui produisait par réflexion une sorte de phosphorescence, une enveloppe à peu près cubique de gaz très légère qui laissait filtrer le faisceau de lumière et qui aurait dû produire l'effet d'une vapeur de fumée blanche ².

Bruno CORRA

Outre le fait que l'espace entre l'artiste et l'image se réduit au maximum, il existe une autre notion qui émerge de toutes ces expérimentations : celle de l'accident. Chez Bruno Corra et Arnaldo Ginna, on distingue clairement une volonté de modifier l'image à travers le dispositif même de projection, et notamment à travers l'écran. L'utilisation de surfaces réfléchissantes comme le papier d'argent ou un enduit phosphorescent ou bien de surfaces indéfinies et mouvantes comme la vapeur de fumée -ce qui renvoie directement au fonctionnement de la lanterne magique et des fantasmagories-, laisse une place à l'inattendu, au hasard, aux aléas de l'espace de projection et de l'environnement.

2 Bruno CORRA, *Musica Cromatica, Il Pastore, il greggio e la zampogna* in collectif, *Projections, les transports de l'image*, Tourcoing, Le Fresnoy, 1997

Vers 1930, Moholy-Nagy développe des dispositifs comme le Polykino qui permet de déplacer les projections ou le Lichtrequisit qui pourrait être traduit comme le modulateur Espace-Lumière (fig.2), une sculpture cinétique qui servait à créer des spectacles ou des films. L'un de ses films les plus connus créé grâce au modulateur Espace-Lumière est certainement *Lichtspiel Schwarz-Weiss-Grau*³ -*Jeu de lumière noir-blanc-gris*- datant également de 1930. Sur la pellicule, on peut voir évoluer des superpositions d'objets métalliques, transparents, des ombres et des lumières qui se chevauchent et se confondent parfois aux objets solides qui semblent alors disparaître dans un mouvement tournoyant. C'est une sorte de ballet abstrait de structures métalliques et de lumières. Lorsque Moholy-Nagy met en mouvement cette sculpture cinétique, il sait pertinemment que la couche photosensible du papier photographique de la pellicule va capter les reflets, les éclats, les scintillements, les textures créées par les surfaces métalliques réfléchissantes des disques et des grilles. Les miroirs renvoient la lumière, les éléments de verre composent des effets translucides. Autant de matériaux lumineux qui sont le fruit de la manipulation de la sculpture par l'artiste mais qui restent aléatoires, accidentels.

En France, Fernand Léger filme son Ballet Mécanique en 1924 selon un principe assez proche de Moholy-Nagy puisque certaines séquences sont tournées avec un objectif kaléidoscopique ce qui a pour conséquence de créer des jeux de lumières que l'on pourrait mettre en rapport avec ceux de *Lichtspiel Schwarz-Weiss-Grau*. Léger pouvait aussi diviser l'écran en compartiments égaux et projeter des images absolument semblables mais à des rythmes différents.

Parallèlement, Marcel Duchamp fait lui aussi des expérimentations sur différents écrans de projections. Dans une moindre mesure, Man Ray et l'avant-garde cinématographique française représentée par Germaine Dulac participent à cette scénographie de l'image ; car c'est bien vers une scénographie de l'image que l'ensemble des expérimentations jusqu'ici citées nous emmène. Le montage dans la simultanéité qui caractérise en partie ce cinéma appelé « expérimental » -souvent à tort-, c'est-à-dire la

3 Lazlo MOHOLY-NAGY, *Lichtspiel Schwarz-Weiss-Grau*, 16mm, noir&blanc, silencieux, 5'30, 1930

surimpression ou la subdivision des images, amènent le spectateur à ne plus être passif mais à être acteur de ce qu'il regarde. Il est à noter que Germaine Dulac souhaitait davantage se rapprocher de la composition musicale que de l'écriture littéraire du cinéma de l'époque.

*Le mouvement cinégraphique, les rythmes visuels correspondant aux rythmes musicaux, qui donnent au mouvement général sa signification et sa force, faits de valeurs analogues aux valeurs harmoniques devaient se parfaire, si j'ose dire, des sonorités constituées par l'émotion contenue dans l'image elle-même*⁴.

Germaine DULAC

Le spectateur-acteur

*Il faut qu'enfin naisse une activité qui ne laisse plus la masse contempler en silence, qui ne l'émeuve pas simplement en dedans mais la fasse s'emparer de l'action, prendre part à l'action et se confondre avec l'action scénique*⁵.

Laszlo MOHOLY-NAGY

Dans le cinéma « expérimental » du début du XXe siècle, il est demandé au spectateur de faire des liens entre les images. Le montage simultané ou déconstruit force le spectateur à devoir rattacher lui-même les éléments, les figures qui constituent le film. On retrouve l'idée de Duchamp lorsqu'il disait à propos de la peinture que « c'est le regardeur qui fait le tableau ». On pourrait étendre ce propos à toutes les œuvres d'art en

4 Germaine DULAC, « Les esthétiques. Les entraves. La cinégraphie intégrale » in L'Art Cinématographique, Paris, Librairie Félix Alcan, 1927, p.44

5 Laszlo MOHOLY-NAGY, Théâtre, Crique, Variétés, 1924

réalité puisque le regard du spectateur, imprégné de toute son expérience n'est jamais le même selon les individus et c'est ce regard qui perçoit les différents éléments qui constituent l'œuvre et qui les reconstitue en un seul objet. Encore une fois, les futuristes avaient déjà abordé cette volonté de transformer le spectateur en acteur, notamment avec le théâtre, inspiré du music-hall, qui découle du manifeste du *Théâtre Futuriste Synthétique* de 1915. La fragmentation et la multiplication de l'image sont des composantes que l'on retrouve presque systématiquement dans les recherches filmiques du début du XXe siècle. Elles déstabilisent le spectateur qui doit *activer* sa position afin d'appréhender l'œuvre. Souvent, elle nécessite alors un parcours et un positionnement spécifiques. L'approche du spectateur devient à la fois temporelle et spatiale. L'œuvre n'est plus guidée par le temps du récit mais davantage par son déroulement dans le temps et l'espace, de manière totalement abstraite, comme c'est le cas pour la musique. De plus, les comportements sont modifiés au gré des caractéristiques événementielles de la projection et de son sujet de représentation.



László Moholy-Nagy, Lichtrequisit einer elektrischen Bühne, 1930 (Replik 1970). Bauhaus-Archiv Berlin, Foto: Fotostudio Bartsch
© VG Bild-Kunst, Bonn 2014

(fig.2) *Modulateur Espace-Lumière, une scène électrique*, Laszlo Moholy-Nagy, 1930 (réplique de 1970), photographie des archives du Bauhaus, Berlin⁶

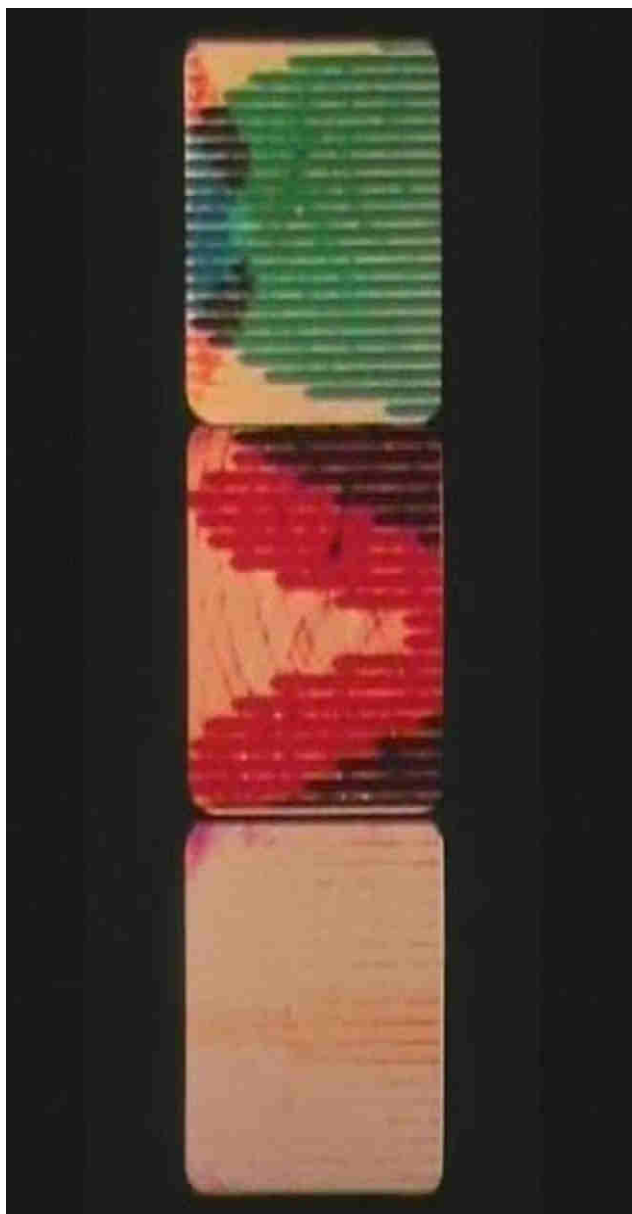
6 Source : <http://artaurea.de/2014/die-zukunft-erfulnen/>

Pour *R-1 (Ein Formspiel)* ⁷, Oskar Fischinger travaille avec le compositeur Alexander Laszlo. C'est une sorte de compilation qui rassemble une partie des expériences du réalisateur dans les années vingt. Pour ses films d'animation, Oskar Fischinger utilise différentes techniques et différents matériaux comme la cire en tranche, des bâtons, des liquides ou l'animation de cellules et d'étoiles. Le plus important étant que le film était originellement montré avec trois ou cinq projecteurs, afin de produire une image multicolorée grâce aux superpositions (fig.3). Avec *R-1 (Ein Formspiel)*, on retrouve les moyens formels de composition dont parlait Ludwig Hirschfeld-Mack qui sont selon lui le point coloré en mouvement, la ligne et le plan. Chacun de ces éléments peut-être mû à la vitesse et dans la direction désirées, s'agrandir ou se raccourcir, s'éclaircir ou s'assombrir, prendre des contours nets ou flous, changer de couleur, se combiner avec d'autres formes colorées et engendrer ainsi des mélanges optiques là où elles se superposent ⁸.

Parallèlement à l'apparition du cinéma, qui est le dispositif de projection le plus répandu aujourd'hui, de nombreux artistes ont tenté de chercher autre chose, une autre manière de faire des images, une autre manière d'utiliser les appareils de projection. La projection est un dispositif qui associe machine, transport et représentation d'une image-lumière. A partir de là, les possibilités peuvent être extrêmement variées et cette diversité que l'on aperçoit dès le début du XXe siècle -de manière plutôt marginale face au reste de la production cinématographique et artistique en général- annonce la multiplicité des dispositifs utilisant l'image du présent que l'on retrouve de nos jours. Mais l'importance du geste, la temporalité de l'instant, l'utilisation de l'accident ou l'effort demandé au spectateur sont autant d'éléments qui constituent l'image performative et qui étaient déjà présents dès la naissance de l'image projetée. Ce n'est en rien une nouveauté, elle a simplement été dissimulée derrière les images du passé qui occupent désormais la majorité du paysage de l'audiovisuel.

7 Oskar FISCHINGER et Alexander LASZLO, *R-1 (Ein Formspiel)*, couleur et noir&blanc, silencieux, 7', 1927

8 Ludwig HIRSCHFLED-MACK, *Reflektorisches Farbenspiele in Malerei, Photographie, Film. M-N in Projections, les transports de l'image*, Tourcoing, Le Fresnoy, 1997, p.112



(fig.3) *R-1 (Ein Formspiel)*

Oskar FISCHINGER et Alexander
LASZLO, photogramme, couleur et
noir&blanc, silencieux, 7', 1927

CRÉATION D'UN ESPACE

Si le substrat de l'image performative remonte à l'invention des dispositifs de projection et aux expérimentations du début du XXe siècle, il reste à savoir quelle est sa nature contemporaine, en tenant compte du fait que dans nos sociétés occidentales, l'image est désormais consommée de manière pulsionnelle.

Quel champ pour les images du présent ?

Dès les années 70, Gene Youngblood émettait l'idée que l'Homme est conditionné par son environnement et qu'aujourd'hui, cet environnement correspond au réseau multimédia. Nous serions alors davantage conditionnés par le cinéma et la télévision que par la nature. L'image s'est en effet infiltrée partout et depuis longtemps maintenant elle n'occupe plus le simple domaine artistique. La communication par l'image s'est largement étendue et il devient difficile de discerner ce qui relève de l'« art » et ce qui n'en relève pas. La culture populaire nous oblige à étendre la signification du terme « art ». Les industries de la publicité, de la communication, de la musique incluent maintenant des formes artistiques à leurs productions et inversement, l'art contemporain s'inspire énormément du monde de la publicité, de la mode ou du design. Cette tendance provient en grande partie de Duchamp, qui fut le premier à introduire systématiquement cette iconographie publicitaire dans son art. Un peu plus tard, le *pop art* en fit sa marque de fabrique.

En plus de cela, le cinéma contemporain n'est plus un dispositif unique -un écran sur lequel sont projetées des images dans une salle obscure-, les films s'exportent, voyagent de la télévision au téléphone portable en passant par le musée ou l'écran d'ordinateur. Le film en tant que tel évolue également et se diversifie de manière impressionnante. Depuis les années 60, il faut composer avec l'art vidéo et ses dispositifs muséaux mais aussi avec internet et ses plateformes comme YouTube, Vimeo, Dailymotion ou les services de VOD. À propos de la diversification du cinéma, Rancière disait qu'« il ne faut sans doute y voir ni l'accomplissement ni la mort du cinéma mais simplement le développement de cette singulière situation : à côté du cinéma, qui poursuit sa carrière d'art célibataire, se déploie un cinéma éclaté et métaphorisé, occupé à ce brouillage des frontières de l'art qui devient lui-même un art. ⁹» Il faudra alors chercher l'image du présent dans cette largeur de champ, car, si le dispositif cinématographique se prête difficilement à produire ce genre d'images, il y a aujourd'hui bien d'autres espaces aptes à les recevoir.

Il y eut bien sûr des tentatives de performances dans des salles de cinéma comme Claes Oldenburg qui réalisa à la Filmmaker's Cinemathèque une performance appelée *Moviehouse*. Il utilisa la configuration de la salle pour faire agir l'auditoire tant dans les fauteuils que dans les allées en faisant appel à des interprètes qui exécutaient des actions de spectateurs typiques comme de manger du pop-corn ou d'éternuer. Mais l'aspect performatif ne portait pas réellement sur les images. Le lieu principal qui a su recueillir des images manipulées en direct est bien évidemment le musée ou la galerie d'art. Principalement, les images du présent peuvent se retrouver à l'intérieur de dispositifs d'installations et feraient alors partie de ce que Raymond Bellour a appelé « l'autre cinéma ¹⁰ ». Cet « autre cinéma » correspond selon lui à une évolution esthétique propre aux marges avancées du cinéma moderne (stases, lenteur, durée des plans, autoréflexivité), favorisant ainsi les « conditions de son importation muséale ¹¹ » et comprend tout ce qui relève du film à l'intérieur d'un dispositif muséal. Nous allons

9 Jacques RANCIÈRE in Raymond BELLOUR, *La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, expositions*, Paris, P.O.L., 2012

10 Ibid. p.66

11 Ibid. p.29

nous pencher sur certains artistes qui introduisent des images du présent dans cet autre cinéma.

L'exemple de Dan Graham est assez significatif ; il fit ses débuts dans les années 60 mais acquiert une réelle notoriété dans les années 70, cet artiste est toujours en activité aujourd'hui. En 1970, il effectue une performance appelée *TV Camera/Monitor Performance*. Pour cette vidéo, Dan Graham est allongé sur une scène située à peu près au niveau de l'œil des spectateur assis autour de lui (fig.4). Ses pieds sont placés face au public et ainsi positionné, il se roule par terre d'un côté à l'autre de la scène tout en tenant dans ses mains une caméra avec laquelle il filme la salle. Un moniteur est placé derrière l'audience. On peut alors observer le moniteur à l'intérieur de l'écran, filmé par Dan Graham lui-même et pivotant constamment. Les spectateurs doivent alors faire un choix : regarder l'artiste en train de les filmer ou alors regarder le moniteur. Mais en regardant le moniteur, ils ne voient alors plus que l'arrière de leur propre tête. Dan Graham joue ici avec l'espace, notamment grâce au circuit fermé du moniteur et de la caméra. Peter Campus disait à propos du circuit fermé vidéo qu'« il ne s'agit plus d'images d'une nature temporelle et finie. La durée de l'image devient une propriété du lieu ¹² ». L'espace se fait temps, mais le temps devient lui-même espace. Il y a un rapport au pur présent dans *TV Camera/Monitor Performance*. Un présent sans histoire, entièrement contenu dans le branchement, dans le dispositif de représentation. *TV Camera/Monitor Performance*, est une œuvre complexe, dans le sens où elle est un « ensemble d'opérations » et non un objet. L'œuvre n'existe que dans l'instant donné. Cet instant, c'est l'acte du regardeur qui vit l'expérience qu'on lui propose. La multiplication d'éléments constituant l'installation ne devient œuvre que dans l'instant et donc dans un fragment de temps. L'œuvre n'est plus une unité déterminée mais elle vit et elle meurt autant de fois qu'un regardeur entre et sort de l'espace performatif. Elle n'est plus un objet fini, elle est en perpétuelle attente d'être expérimentée et n'est effective que dans le présent pur. L'œuvre est alors comme le regardeur qui prend conscience de lui-même dans le présent que lui renvoie le moniteur, elle s'actualise dans l'instant où l'on prend conscience d'elle-même.

¹² Peter CAMPUS, *Closed Circuit Video*, Everson Museum of Art, 1974. Repris dans *Communication* 48, Seuil, 1988



(fig.4) Dan Graham, *TV Camera/Monitor Performance*, Nova Scotia College of Art et de Design, Halifax, 1970 ¹³

13 Source : <http://grupaok.tumblr.com/post/118452804559/dan-graham-tv-cameramonitor-performance-nova>

Le direct télévisuel

On peut également trouver des images instantanées à la télévision. Lors d'émissions en direct essentiellement. Le niveau d'action de l'imageur -en l'occurrence le monteur- peut être plus ou moins élevé. Il est très bas lors d'émissions d'informations voir pratiquement nul lors d'un duplex, c'est-à-dire lorsqu'il s'agit d'un lien vidéo direct entre l'espace de l'information et l'espace du plateau télévisé. Les journalistes se filment le plus souvent en plan fixe, en plan poitrine uniquement dans le but de délivrer leurs informations. Lorsqu'il s'agit d'actualité, de journalisme, le direct est souvent utilisé pour des occasions spéciales et est fièrement affiché comme une prouesse technique et une plus-value télévisuelle. Les allocutions présidentielles, par exemple, sont toujours retranscrites en direct. Mais dans ce genre de captation, le monteur n'a pas réellement d'autres libertés que celle de rendre la déclaration -ou l'information- la plus intelligible possible, ce qui se résume la plupart du temps à des champs / contrechamps sur les visages des personnes prenant la parole. Cependant, il arrive que l'imageur de télévision ait davantage de choix créatif et l'image devient alors plus intéressante car elle devient une véritable image manipulée.

Rares sont les émissions de télévision qui utilise réellement les possibilités qu'offre le direct. *Ce Soir (ou Jamais !)*, l'émission culturelle de France télévision présentée par Frédéric Tadeï, invite systématiquement un groupe de musique ou un musicien à venir jouer en live sur le plateau pour terminer le programme. En regardant l'un de ces live ¹⁴, où Chloé, DJ et artiste de la scène électronique française venait interpréter son titre *It's Sunday*, j'ai été frappé par les effets que le monteur employait et qui donnait alors à la captation en direct une impression de véritable clip vidéo. Au départ, le montage semble tout ce qu'il y a de plus normal, les plans durent en moyenne 2 à 3 secondes et montrent l'ensemble de l'espace du live : l'artiste, les invités de l'émission, le public, etc. Mais rapidement, des surimpressions sont incorporées au montage télévisuel basique. Au départ les changements sont très discrets puis de plus en plus prononcés (fig.5). Se rajoutent à cela des sauts dans l'image, des *jump cut* très

14 Ce Soir ou Jamais, émission du 14/06/2010, diffusée sur France 2 à 00h00

courts ou des répétitions en boucle de mouvements. Le montage devient également très rapide, voire se transforme en clignotements comme dans les clips musicaux.

*Ce papillotement visuel, que l'on retrouve dans les clips et les jeux vidéos, atteint donc la rapidité de l'auditif et du texte. C'est du visible à écouter, c'est-à-dire à décoder, comme une chaîne verbale. L'image perd sa qualité de surface relativement stable, et ce sont ses changements d'allure ou d'aspect qui deviennent signifiants.*¹⁵

Michel CHION



(fig.5), Chloé interprétant *It's Sunday* à l'émission *Ce soir(ou Jamais!)*, impression écran, 2010
Les formes blanches à droite sont dues à une surimpression.

15 Michel CHION, *L'audio-vision : Son et image au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2013

Le monteur n'est pas le seul imageur de ce clip instantané puisque la matière visuelle qu'il utilise sont les images tournées en direct par les différents cameramen présents sur le plateau. Ce sont eux qui vont choisir les plans, qui vont déterminer le contenu des images. De plus, les lumières jouent un rôle très important, elles participent de ce « papillotement visuel » dont parle Michel Chion. Elles sont le fruit d'un régisseur lumière qui active les spots et les effets aux moments voulus. Néanmoins, à la télévision il existe ce décalage étrange où les téléspectateurs ne voient pas la même chose que le public du plateau -ce clip vidéo créé dans l'instant est réservé aux téléspectateurs-. Il y a aussi une dimension très hermétique entre l'artiste et les techniciens, justement parce que les imageurs de la télévision sont considérés comme de simples techniciens et non des créateurs. Il n'y a donc aucune relation entre téléspectateurs, artiste et imageurs ce qui a pour conséquence d'annihiler l'aspect scénographique de l'image qui n'existe qu'en dehors -les moniteurs de télévisions- de l'espace d'où elle provient -le plateau de l'émission-. Nous cherchons davantage une image de l'art plus qu'une image technique. « L'image de l'art sépare ses opérations de la technique qui produit des ressemblances.¹⁶ »

Mise en espace de l'image

Si l'on recherche l'ensemble des notions que nous a révélé le substrat primitif étudié précédemment, c'est-à-dire l'importance du geste, la temporalité de l'instant, l'utilisation de l'accident, l'effort demandé au spectateur et un maillage tissé entre tous ces éléments, il faut se tourner vers les salles de spectacle, les salles de concert ou les boîtes de nuit. Car ce sont ces notions qui constituent véritablement l'image du présent comme nous l'avons définie. Elle fait partie de ce que Rancière détermine comme image de l'art.

¹⁶ Jacques RANCIÈRE, op. cit., p.15

Dès les années 70, le principe de spectacle performatif réunissant à la fois un aspect visuel et un aspect musical se développe et se popularise. Dans une certaine mesure, il commence à ne plus être réservé à une élite artistique comme à l'époque des spectacles du Bauhaus.

En 1973, Nicolas Schöffer met en place *Kyldex 1*¹⁷, un spectacle cybernétique et « luminodynamique » qu'il monte à l'Opéra de Hambourg avec Pierre Henry pour la musique et Alvin Nikolaï pour la chorégraphie. Le spectacle était constitué de quinze séquences, simultanées ou successives, qui mettaient en mouvement, selon des vitesses variées, des sculptures en métal pourvues de miroirs tournants et incorporaient interventions électro-acoustiques, vocales, projections de films et de diapositives ou encore actions dansées (fig.6). Nicolas Schöffer avait fait en sorte que le public puisse influencer sur le déroulement du spectacle, en disposant de cinq signes pour arrêter, répéter, accélérer ou retarder les séquences. Les panneaux colorés dont disposait chaque spectateur lui permettait également de poser une question, ou de faire arrêter immédiatement le spectacle. A cette intention, cinq comptables enregistraient l'opinion du public à l'aide d'un ordinateur pour retransmettre les décisions prises par la majorité. En générant cette interactivité, cette part de liberté accordée à l'expression d'une opinion, d'un choix, Schöffer avait constamment à l'idée que l'artiste ne crée plus une œuvre mais crée la création. *Kyldex 1* battit le record des recettes de l'Opéra. Pendant dix ans, le public allemand a pu observer ce spectacle au moment de Noël, diffusé par la Norddeutsche Rundfunk, le service audiovisuel de la ville d'Hambourg.

Avec *Kyldex 1*, il s'agit d'habiter l'espace, de l'architecturer, le sculpter. En habitant ainsi l'espace grâce à l'image, la musique, la danse et l'interaction, l'idée principale n'est pas de reproduire ou d'inventer des formes mais de « capter des forces¹⁸ » selon l'expression de Gilles Deleuze. Les forces et les énergies sont aussi l'essence de ce que Youngblood appelait le cinéma synesthétique et que l'on pourrait étendre à la performance audiovisuelle. Les éléments que réunit ce genre de dispositifs -à savoir des spectateurs-acteurs, un imageur, un musicien et un espace donné- créent un *phénomène*

17 Nicolas SCHOFFER, *Kyldex 1*, 16mm, 1973

18 Gilles DELEUZE, Francis Bacon, logique de la sensation, Paris, Seuil, 2002

d'expérience qui prend alors plus d'importance que la performance en elle-même. En créant un nouveau genre de vision, le cinéma synesthétique crée un nouveau genre de conscience que Youngblood nomme la *conscience océanique*¹⁹ d'après un terme freudien. Freud parle de conscience océanique comme d'un état dans lequel notre existence individuelle est perdue dans une union mystique avec l'univers. En considérant qu'avec le spectacle et la performance, l'image habite l'espace et crée ainsi une force difficilement descriptible, l'œil est mis « au centre mouvant d'une démultiplication qui en fait aussi bien un organe parmi d'autres du corps innombrable, que celui dont tout dispositif dépend. Au point que l'œil devient dispositif selon une mise en abyme soulignant que la vision demeure, dans nos culture d'Occident, toujours en regard d'elle-même, jusqu'à l'éclair de la pensée qui fait l'œil intérieur. ²⁰ »

J'omets volontairement de développer le cas des dispositifs de vidéosurveillance. En effet, ce qui nous importe est de mettre en regard d'un côté l'énorme quantité d'images de toutes sortes et de toutes origines qui circulent dans notre environnement et de l'autre les images du présent. Or, cette distinction se fait par la création des rapports entre les différents acteurs de l'image du présent. Dans le dispositif basique de vidéosurveillance, l'image est certes actualisée dans l'instant mais elle est dépourvue de toute émission ou réception relationnelle, c'est-à-dire qu'elle est issue uniquement de la technique, de la machine et qu'elle n'est destinée à personne en particulier. Dans le meilleur des cas, le gardien ou surveillant qui observe la vidéo de surveillance ne le fait que dans une optique purement utilitaire. L'image de vidéosurveillance brute n'est pas considérée comme image -dans le sens de représentation- mais comme captation technique de la réalité. Ce n'est pas une image de l'art.

19 Le terme de sentiment océanique apparaît pour la première fois dans une lettre de Romain Rolland adressée à Sigmund Freud en 1927 : Romain Rolland, lettre à Sigmund Freud, 5 décembre 1927, in, *Un beau visage à tous sens. Choix de lettres de Romain Rolland (1866-1944)*, Paris, Albin Michel, 1967, p. 264-266.

Freud reprendra le terme et le développera dans *Malaise dans la civilisation* : Sigmund Freud, *Malaise dans la civilisation*, 2010, Points-Essais,

20 Raymond BELLOUR, op. cit., p.296

L'image du présent, quant à elle, re-ritualise l'image à travers la performance, à l'époque des techniques modernes de reproduction et de diffusion. L'aspect performatif provoque une énergie déjà présente dans des spectacles de musique, d'arts vivants, de théâtre, elle émerge de la proximité de l'œuvre, de l'artiste et du spectateur. La présence de l'image à l'intérieur de spectacles performatifs modifie-t-elle réellement notre perception et l'expérience que nous pouvons avoir face à celle-ci ?

CONSTRUCTION D'UN RITUEL

Un rituel sans nom ?

On trouve le principe de spectacle performatif audiovisuel instaurant une relation entre les artistes et le spectateur encore de nos jours, notamment lors de concerts ou de soirées dans les boîtes de nuit. Lorsque la pratique de l'image performative est utilisée dans des espaces populaires comme le club, il est commun de l'appeler *VJing* ou *veejaying* -le terme est une déclinaison du *deejaying* et le VJ (video jockey) est le pendant visuel du DJ (disc jockey)-. Lorsqu'il s'agit de spectacles performatifs plus spécifiques, organisés et cadrés dans des espaces plus institutionnels comme le musée ou les grandes salles de concert, on lui préfère généralement le terme de *performance vidéo* ou *performance audiovisuelle*. La terminologie importe peu au final, en particulier lorsqu'elle est aussi floue et que les mêmes institutions peuvent tantôt utiliser le terme de *veejaying*, tantôt celui de *performance*. Au final il s'agit de la manipulation de l'image en temps réel, c'est le même acte qui souligne le même enjeu : la scénographie et la mise en espace d'un objet audiovisuel. Si j'emploie le terme d'« objet » c'est parce que le terme « œuvre » pourrait ici prêter à confusion, l'œuvre, dans son terme générique, sous-entend souvent un besoin d'attention accrue de la part du spectateur qui doit reconnaître ce qu'il a en face de lui comme étant effectivement

une « œuvre d'art ». Mais ce n'est pas toujours le cas dans le veejaying ou la performance vidéo. Lors de soirées en boîte de nuit, il arrive que le spectateur non averti ou peu concerné ne reconnaisse même pas l'aspect performatif des images projetées sur scène. À l'époque de l'art à l'état gazeux pour reprendre l'expression de Yves Michaud, l'« esthétique de la distraction -qu'il faut entendre au double sens de loisir et d'inattention- annonce une expérience esthétique qu'on dira dés-esthétisée, si le mot d'esthétisation continue de renvoyer à la contemplation recueillie des chefs-d'œuvre. Cette expérience désesthétisée est analogue à l'expérience à la fois visuelle et corporelle que nous faisons de l'architecture, expérience « distraite » qui est celle de l'usager, du flâneur et du promeneur, par opposition à celle du connaisseur et de l'initié.²¹ »

La présence concomitante -dans un même espace- de l'imageur et du spectateur dans le dispositif performatif réduit la distance qui peut exister entre une image et sa réception, mais pour bien saisir les enjeux de cette contiguïté, il faut se baser sur un exemple concret :

Le 12 mars 2015, La Gaîté Lyrique ouvrait la deuxième édition du festival F.A.M.E -Film And Music Experience- qui est un festival axé sur les films musicaux et les pop cultures. La soirée d'ouverture accueillait *Hyper Soleils*, une performance proposée par le musicien Jean-Benoît Dunkel, membre du groupe AIR et le vidéaste Jacques Perconte. Le site internet de la Gaîté Lyrique décrit cette performance comme une « expérience sensible », une « création », un « dialogue » situé entre « improvisation et course-poursuite ». Il est intéressant de voir la difficulté encore palpable de définir ces spectacles à la fois concert et projection vidéo en *live*. Cela peut se justifier en ce que cette pratique est en développement, balbutiante, elle n'a même pas encore vu totalement le jour et elle revêt aujourd'hui une diversité impressionnante qui fait de chaque occurrence une expérience singulière, différente dans son dispositif, son interface. De plus, on la retrouve dans des espaces très différents comme les musées, les

21 Yves MICHAUD, *L'Art à l'état gazeux*, Stock, Paris, 2003, p.111

structures artistiques mais aussi les boîtes de nuit ou les bars. Alors que les institutions artistiques éprouvent un besoin de réaffirmer leurs espaces comme les lieux de référence où l'on peut trouver l'art de nos jours, il est normal que les terminologies ne trouvent pas encore de stabilité générale.

Le concert comme modèle

Comme pour la plupart des performances audiovisuelles, le dispositif de *Hyper Soleils* s'apparente trait pour trait à celui d'un concert de musique.

- Un **espace réservé au public** constitué de gradins pour la moitié de la salle la plus éloignée de la scène et d'une « fosse » dans laquelle les spectateurs se tiennent debout.
- Une **scène** surélevée sur laquelle est installé d'un côté le musicien, Jean-Benoît Dunckel -ordinateur, synthétiseurs et contrôleurs d'effets-, de l'autre Jacques Perconte -ordinateur et différents contrôleurs vidéo- et un batteur, légèrement en retrait.
- L'ensemble de l'espace est plongé dans l'**obscurité**.
- La différence majeure avec un concert plus « traditionnel » est certainement le dégagement de l'espace central qui laisse place à un **écran**. Quoi qu'il faudrait prendre en compte l'évolution des scénographies des concerts qui donnent de plus en plus de place aux installations visuelles, sans qu'elles soient pour autant systématiquement performatives.

Avec ce dispositif, l'imageur est à la même place que les musiciens, il est lui-même musicien mais son instrument serait l'**interface** qu'il crée entre lui et ses images. D'un point de vue extérieur, le déroulé de la performance pourrait sembler totalement similaire à celui d'un concert traditionnel avec des visuels ; seulement la projection est

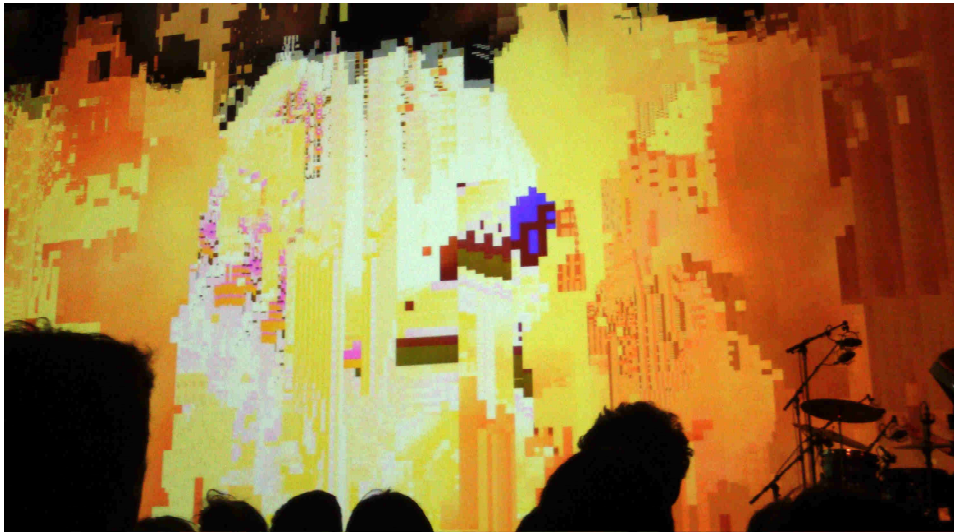
ici mise au centre du dispositif, ce qui a pour conséquence la plus directe de déplacer l'attention des spectateurs du corps performeur des artistes vers les images (fig.6 et fig.7).

La pratique de Jacques Perconte tourne autour de la question du paysage et de la compression des données vidéos. Pour *Hyper Soleils*, son interface lui permet de compresser en direct les vidéos qu'il projette et de créer des boucles qui révèlent la composition numérique des images -pixels, couleurs sous-jacentes, bugs numériques-. Il force la machine à lire les images d'une manière inhabituelle, alternative, au rythme de la musique synthétique et dans un échange avec Jean-Benoît Dunckel. La performance est parcourue de moments d'improvisations à la fois musicaux et visuels et donc, ouverte à l'accident. La musique et les images jouent tantôt synchrones, tantôt en contrepoint et offrent une fragilité virtuose palpable. Peut-être est-ce dû à la concordance du corps de l'artiste avec la matière de l'œuvre ; il est fascinant d'observer un batteur faire corps avec son instrument et de guetter, de manière plus ou moins consciente, l'instant très précis où sa baguette va s'abattre sur l'un des toms et émettre par ce choc un son. Ce son, mêlé aux autres, forme une œuvre musicale dont la temporalité est la même que celle de notre propre expérience.

La performance permet de vivre tous les éléments du processus de création en même temps. C'est cette instantanéité qui réduit au maximum la distance entre l'artiste, son œuvre et le spectateur. Le *live* est une proximité à la fois spatiale et temporelle qui délivre une énergie qui n'existe pas ailleurs que dans la performance. Il y a une dimension magique, mystique dans l'expérience d'une œuvre en train de se faire, l'impression de vivre quelque chose d'unique, d'irreproductible. L'artiste contemporain a d'ailleurs quelque chose du magicien ou du chaman. Le spectateur est alors transporté, dans cet état de conscience océanique, renforcé par les images du présent qui ouvrent une relation privilégiée avec l'imageur, lui-même guidé par l'énergie de l'espace performatif.

*L'image est mise en situation et n'est plus qu'un terme dans une relation qui met en jeu conjointement : la machine optique et électronique (une source de lumière, une caméra et un moniteur ou un vidéo projecteur), l'espace environnant ou une architecture spécifique, le corps du visiteur [spectateur] repris dans l'image ou simplement impliqué dans la perception du dispositif*²²

Anne-Marie DUGUET



(fig. 6) et (fig.7) *Hyper Soleils*, Jacques Perconte et Jean-Benoît Dunckel, performance à la Gaîté Lyrique, 2015

²² Anne-Marie DUGUET, *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, éd. Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002, p.24

L'énergie de la performance

L'image de la performance, du spectacle, habite donc l'espace d'un dispositif qui lui est *a priori* étranger : celui du concert. Les concerts de musiques populaires comme le rock, la pop, le rap ou maintenant la musique électronique, ont presque toujours eu un rapport avec l'image -ce qui n'est pas le cas de la musique classique et, dans une moindre mesure, de la musique jazz, qui restent dans une position de musique « pure », se suffisant à elle-même-. L'utilisation de visuels a rapidement été chose courante et c'est d'ailleurs dans les années 70 avec l'avènement du rock psychédélique que les performances visuelles se sont beaucoup développées. C'est aussi dans les années 70 que l'art de la performance acquiert une véritable histoire, moins discontinue. « Au lieu d'abandonner la performance, après une brève période d'enthousiasme, au profit de la peinture ou de la sculpture -comme le firent, au cours de leur période de maturité les futuristes dans les années 1910, Rauschenberg et Oldenburg dans les années 1960 ou Acconci et Oppenheim dans les années 1970-, de nombreux artistes comme Monk, Anderson, Abramovic, Barney et Tiravanija, n'ont jamais cessé leur activité dans ce domaine.²³» C'est donc à partir de cette période que, logiquement, la performance audiovisuelle prend aussi son ampleur.

Contrairement au cinéma, l'image n'est plus ici le centre du dispositif, elle devient un élément parmi d'autres pour former un dispositif plus hétéroclite, plus éclaté. Le spectateur devient alors un « flâneur » et, paradoxalement, se transforme en acteur du dispositif par cette liberté de prêter attention ou non à l'image. Le regardeur de cinéma, quand à lui, est hypnotisé contre son gré par sa fixité devant l'écran de projection -et c'est ce qui fait en grande partie la singularité du dispositif cinématographique-. Le regardeur de performance peut choisir ou non de se laisser

23 Roselee GOLDBERG, La performance, du futurisme à nos jours, Paris, Thomas & Hudson, 2001, p.249

hypnotiser par les images projetées. Il existe différents moyens d'appréhender la performance et c'est aussi ce qui fait sa grande diversité aujourd'hui.

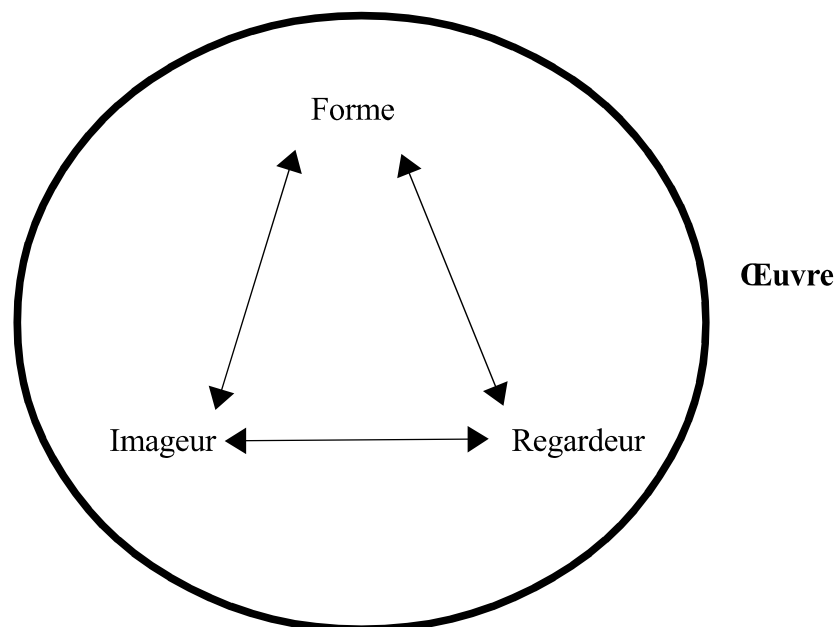
Quiconque a fait l'expérience du concert sait qu'il peut exister une communion entre spectateurs et ce, sans nécessairement discuter avec ses voisins proches. Cette relation qui s'instaure se ressent à travers l'énergie, la force que le public donne face à l'œuvre qui est en train de se former devant lui. D'ailleurs, n'évaluons-nous pas le public à la sortie d'un concert ? « Le concert de X était très bien, mais le public n'a pas suivi » ; « Je trouve que le public de Lyon est bien plus énergique que celui de Paris »... -Encore une fois, nous mettrons le concert classique de côté, dans lequel tout l'enjeu se trouve sur scène, dans l'interprétation à la fois technique et sensible du ou des musicien(s)-. Ce ressenti est toujours latent dans un spectacle performatif et il émerge d'un maillage complexe entre les différents éléments du dispositif.

Vito Acconci s'est beaucoup intéressé à la notion de champs d'énergie. Notamment en lisant *Principes de la psychologie topologique* du psychologue Kurt Lewin. « Acconci découvrit dans cet ouvrage une explication de la manière dont chaque individu émet un champ d'énergie personnel englobant toutes les interactions possibles avec d'autres personnes et objets dans un espace physique donné. [...] Il s'attacha "à déterminer un champ où se trouvait le public, de sorte que celui-ci devenait un élément de ce que je faisais [...] il devenait partie intégrante de l'espace physique dans lequel je me déplaçais".²⁴ ».

L'adhésion du spectateur à la performance des artistes est donc une chose essentielle, faisant partie à part entière de l'événement. Il y a un échange circulaire entre l'artiste -ici l'imageur ou le musicien-, sa création -la forme de son œuvre- et la réception du spectateur (fig.8).

24 Roselee GOLDBERG, *La performance, du futurisme à nos jours*, Paris, Thomas & Hudson, 2001, p.136

- L'artiste crée sa forme ; si elle lui convient, il continue à la créer de la même manière, dans la même direction, s'il n'est pas satisfait de sa performance, il peut tenter de changer sa façon de faire. Ainsi, la satisfaction de l'artiste vis à vis de sa création influe sur sa forme.
- Il en est de même pour la réception ; le spectateur peut adhérer à la performance proposée ou au contraire être très déçu ou inintéressé. Son comportement s'adapte à son ressenti et il pourra soit danser, chanter, applaudir, sourire ou à l'opposé être totalement distrait, se promener dans l'espace, discuter avec d'autres spectateurs, aller boire un verre -dans le cas des boîtes de nuit-.
- Autant d'éléments que l'artiste perçoit grâce à sa proximité spatiale avec le public et qui peuvent, à leur tour, avoir un poids dans les décisions que prend l'artiste vis à vis de sa forme.



(fig.8) Schéma représentant l'échange d'énergie entre les principaux acteurs de l'image du présent.

Le rituel, à l'origine de nature religieuse, peut aussi être défini comme un ensemble de règles et d'habitudes fixées par la tradition. Si le concert et le spectacle performatif instaurent bien une forme de rituel qui découle de l'espace et de l'environnement du dispositif, il reste à savoir ce que l'image du présent a de spécifique à l'intérieur de telles performances. Par la réduction maximale de la distance entre l'imageur, l'image et sa réception, une énergie se dégage de la performance mais cette énergie se retrouve de la même manière dans un concert de musique, même sans visuels. Qu'est-ce que modifie alors réellement l'image du présent au sein de cette énergie ? Puisque l'adhésion du spectateur participe au dispositif de la performance, l'image du présent doit-elle avoir un caractère spécifique pour la susciter ? Quelles caractéristiques permettent de percevoir l'image du présent en tant que telle ? Il s'agit alors de se pencher sur la nature même de l'image du présent.

**II . IMAGES DE L'INSTANT
ET DE LA DISPARITION**

LE « DEVENIR » MUSIQUE

Si je dis à l'instant qui passe : attarde-toi, instant, tu es si beau, alors tu pourras me charger de chaînes, alors je consentirai volontiers à périr.

GOETHE, Faust

Le langage des arts du temps

Comment expliquer cette relation quasi-fusionnelle qu'entretiennent les images du présent avec la musique ? Ce n'est pas un hasard si la performance vidéo a vu le jour dans le milieu des concerts et des spectacles musicaux. Encore maintenant, même s'il arrive que la performance vidéo soit utilisée dans des pièces de théâtre ou des spectacles de danse, elle est systématiquement conçue avec de la musique ou des compositions sonores. On pourrait penser que le règne contemporain de l'audiovisuel rend difficile, voir impossible toute tentative de performance uniquement visuelle ou uniquement sonore mais il semble que la cause est plus profonde, voir structurelle. La vidéo et la musique utilisent au fond le même matériau : le temps. Ce sont les deux arts qui

trouvent véritablement leur expression dans le déroulement du temps. Bill Viola affirme que « la vidéo est plus proche de la musique que de l'écriture, de la peinture ou de la photographie. Composer des images en vidéo, c'est la même chose que composer de la musique : dans les deux cas, on ordonne des événements selon un temps précis. ¹ »

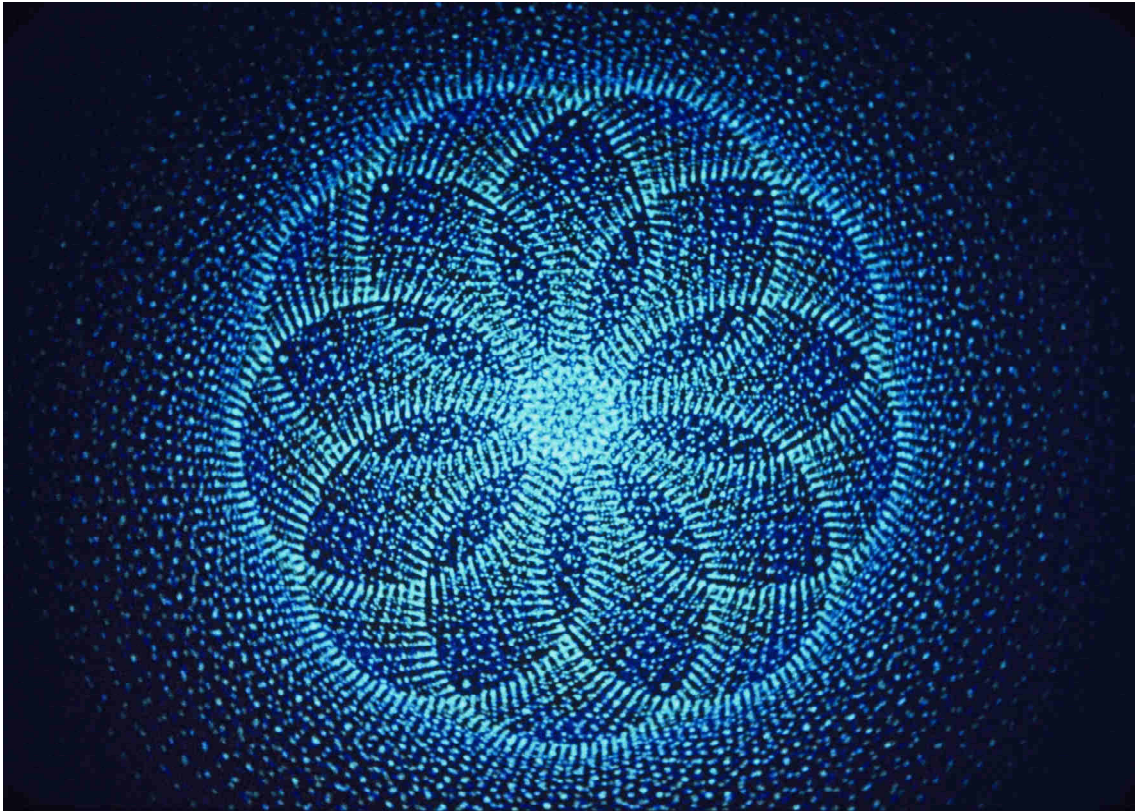
Cette affirmation est d'autant plus pertinente pour les images du présent puisqu'elles se rapprochent des notes de musique dans leur dispositif et leur composition. L'interface que l'imageur met en place entre lui et ses images est de ce point de vue primordiale. En effet, c'est elle qui permettra de supprimer la distance entre la pensée de l'artiste et la forme produite. De la même manière qu'un musicien de haut niveau ne pense plus les notes au fur et à mesure de la partition mais plutôt le morceau dans son ensemble, l'imageur *fait* ses images en les pensant dans une vision globale. L'instrument de musique ou l'interface de l'imageur sont des médiateurs directs de la pensée vers le corps de l'artiste et par conséquent la forme de l'œuvre. À ce niveau là, la musique, comme les images du présent, deviennent un véritable *langage*.

Les parallèles avec la musique ont souvent été faits, et ce, dans tous les domaines artistiques. Il faut néanmoins rester prudent avec l'analogie de la vidéo et de la musique, et John Whitney, vidéaste expérimental des années 60-70, l'avait déjà très bien compris :

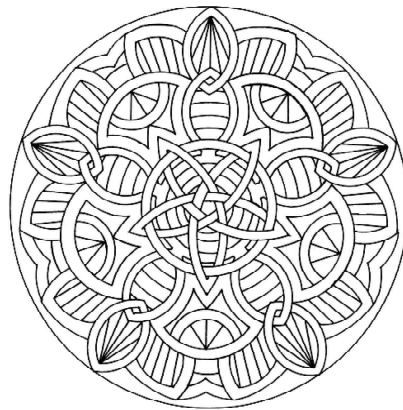
I'm wary of it. I've been making that analogy all along, but I'm aware of the pitfalls of a lot of people in history. Da Vinci talked about an art of color which would be dealt with as musical tones. Wilfred and Remington in England at the turn of the century were building color organs. They were so hung up with parallels with music that they missed the essence of their medium. People talk about abstraction in graphics as being cold or inhuman. I just don't see that at all. What is a musical note ? It's totally abstract. That's the essential point and that's why I use the musical analogy. ²

1 Bill VIOLA in Françoise DE MÈREDIEU, Arts et nouvelles technologies. Art vidéo, art numérique, Paris, Larousse, 2005

2 *J'ai longtemps fait cette analogie, mais je me méfie des pièges dans lesquels sont tombés beaucoup de monde dans le passé. De Vinci parlait d'un art de la couleur que l'on pourrait composer selon les tons musicaux. Wilfred et Remington en Angleterre au début du siècle avaient construit des orgues*



(fig.9) *Lapis*, James WHITNEY, photogramme, couleur, 10', 1966



(fig.10) *Mandala*³

de couleurs. Ils étaient si attachés à ce parallèle avec la musique qu'ils n'ont pas su voir l'essence de leur médium. Les gens parlent de l'abstraction dans les arts graphiques comme étant quelque chose de froid et d'inhumain. Je ne vois simplement pas cela du tout. Qu'est-ce qu'une note de musique ? C'est une chose totalement abstraite. C'est là le point essentiel et c'est pourquoi j'utilise l'analogie musicale. John WHITNEY in Gene YOUNGBLOOD, *Expanded Cinema*, Londres, Studio Vista, 1970

3 Source : <http://soutien67.free.fr/varies/mandalas%2001.htm>

Les frères Whitney avaient pour objectif de créer une musique visuelle qui serait aussi une énergie. Ils s'intéressaient à la fois à la métaphysique, à l'énergie atomique et aux nouvelles technologies. *Lapis* est le mélange de l'imagerie *mandala* -support sphérique de méditation dans le bouddhisme- et du langage « atomique » que les frères Whitney ont mis en place. Selon Gene Youngblood, c'est une tentative d'atteindre les formes de l'esprit. Le constant frémissement de particules d'énergie nageant dans un vide cosmique et magnétiquement attirées et repoussées autour d'un cercle en forme de *mandala*, semble être sur le point de nous révéler une vérité à propos de la structure de l'univers. Pour James Whitney, les vérités ne se trouvent pas dans le monde naturel mais dans l'esprit, et selon lui, l'aspect cosmique des pensées ne peuvent être représentées que par une musique visuelle abstraite.

La musique est un art temporel car, en donnant une forme au temps elle crée une image du temps. L'image du présent pourrait être en cela l'image du temps perçue par le regard lorsque la musique est l'image du temps perçue par l'ouïe. L'image du présent, l'image performative, instantanée, qui meurt aussi rapidement qu'elle ne naît, partage avec la musique un point commun d'ordre structurel, langagier. Et si leurs dispositifs sont pratiquement similaires c'est parce qu'elles ont une même manière d'être créées. Ainsi, la performance vidéo est une nouvelle manière de faire les images. Cela implique-t-il pour autant nécessairement une nouvelle nature de l'image ?

Vortex audiovisuel

Comment composer les images du présent selon un dispositif au départ musical ? Les images du présent doivent-elles obligatoirement tendre vers une abstraction totale comme le souligne John Whitney, aussi bien dans leur contenu que

dans leur perception ?

Il est souvent pris comme convention que la musique communique des émotions, est chargée d'une certaine énergie. Ezra Pound, chef de file du vorticisme définit son approche artistique de la manière suivante :

Tout concept, toute émotion se présente à la conscience vivante dans une certaine forme originelle. Le concept ou l'émotion appartient dès lors à l'art dont relève cette forme. [...] Il n'est pas plus ridicule de penser qu'une personne recevrait ou communiquerait une émotion par un arrangement de figures, de plans, de couleurs que de penser qu'elle la reçoit ou la communique par un arrangement musical de sons. ⁴

Ezra POUND

Selon Pound, il existe un « point maximum d'énergie » où l'impulsion artistique est viscérale et abstraite et peut-être réalisée dans n'importe quel art. C'est certainement dans la musique qu'il est le plus simple d'atteindre ce point d'énergie, en partie parce que c'est l'art le plus abstrait qui soit. Mais c'est bien de cela qu'il s'agit avec les images du présent. La base du dispositif musical et l'échange même avec le son permettrait à l'image d'atteindre une énergie, une émotion viscérale de la même manière que le fait la musique ; c'est-à-dire par une réception totalement abstraite où la matière perçue n'est pas interprétée au premier abord, où l'œuvre est reçue uniquement pour ce qu'elle est et non pour ce qu'elle signifie.

De la rencontre performative de la musique et de l'image émerge un échange de forces qui transitent d'un art à un autre afin de former une œuvre différente qui ne réside ni dans la musique ni dans l'image mais dans la symbiose de leurs énergies dans un espace donné. Idéalement, l'image du présent devrait donc entrer en *dialogue* avec la forme musicale qui l'accompagne, ce qui n'est pas possible en dehors de la performance. J'entends par dialogue la possibilité de réagir, un véritable mode de conversation et d'interpénétration. Dans un film ou un clip vidéo par exemple, l'image et la musique ne dialoguent pas, ils font partie d'une composition générale plus ou moins imaginée au

4 Ezra POUND in Adams P. SITNEY, *Le cinéma visionnaire, l'avant-garde américaine (1943-2000)*, Paris, Paris Expérimental, 2002, pp. 137-138

préalable. Il existe bien entendu des connexions, des rapprochements possibles qui révèlent des choses invisibles au premier abord mais nous sommes davantage dans une configuration de rencontre et non de dialogue.

Nous avons vu qu'il existait déjà une relation entre l'image du présent, l'imageur et le spectateur ; le lien avec la musique tisse une autre connexion qui s'ajoute au maillage des relations qui constitue la performance ou le spectacle performatif audiovisuel. Si nous prenons encore une fois une métaphore issue du domaine musical, l'image du présent et la musique devraient dialoguer comme les musiciens d'un groupe de jazz dialoguent entre eux, notamment lors des moments d'improvisation. Les instrumentistes s'écoutent mutuellement pour jouer « dans le même ton », « dans une même idée ». Il est facile de distinguer à l'oreille une formation qui s'écoute jouer d'une formation qui s'ignore les uns les autres. Une formation qui dialogue dégage une harmonie, une énergie beaucoup plus importante et chaque instrument est alors porté par les autres pour décoller de la partition ou de la grille d'accords et atteindre une œuvre chargée d'émotion, transmise aux spectateurs mais aussi aux artistes eux-même. Comme on pourrait dire de manière assez banale : « Il y a quelque chose qui se passe. » Ce quelque chose, si difficile à définir est justement ce point maximum d'énergie que Pound a appelé le *vortex*.

Vers une figuration abstraite ?

Dans le spectacle performatif audiovisuel, cet échange, ce dialogue, transmet à l'image du présent une abstraction qu'elle pourrait difficilement atteindre seule -malgré son dispositif et son interface qui la rapproche du fonctionnement d'un instrument de musique- ? Quand à la musique, elle acquiert une puissance d'évocation et de mémoire propre aux images filmiques. Ainsi, « de constants changements de rythmes, l'irruption soudaine d'allitérations, de métaphores, de symboles, une discontinuité introduite dans la structure du film, permettent de capter l'attention du spectateur tout en laissant le réalisateur [imageur] convaincre celui-ci non seulement de voir et d'écouter mais de

participer à ce qui est en train de se créer sur l'écran, sur un plan à la fois narratif et introspectif. ⁵ » Autant de caractéristiques qui ne sont pas toujours évidentes à évoquer avec des images purement abstraites.

Sans prendre les affirmations de Markopoulos comme vérité absolue, il me semble pourtant qu'il touche à quelque chose de significatif. Tout en étant d'accord avec John Whitney qui ne trouvait rien de froid à l'image abstraite, il apparaît l'importance d'utiliser des images figuratives dans la performance vidéo. Cela permet de décharger un flux d'images, de leur faire perdre leur sens premier et de les rendre sans signification, de les libérer de leur représentation. En effet, s'il y a une absence totale de représentations figuratives :

- L'image sera une simple illustration de la musique, un accompagnement visuel -comme dans la plupart des scénographies contemporaines-.
- L'image participe d'une ambiance dans sa correspondance avec le son.
- L'image se basera sur une structure musicale sans toutefois trouver son langage propre.
- Les images forment une méta-vidéo, c'est-à-dire une vidéo qui se réfléchit elle-même : utilisations de pellicules brûlées, de larsens vidéo ou de modifications électroniques, glitches, bugs numériques, etc.

Mais il restera une difficulté voir une impossibilité pour le spectateur de se projeter ou de se représenter dans une image abstraite et donc de « participer à ce qui est en train de se créer sur l'écran. » Or, le spectateur doit participer à la performance, c'est grâce à lui qu'elle peut exister car tout l'enjeu se trouve ici : dans cet instant spatialisé grâce aux arts du temps et qui réunit plusieurs individus, plusieurs corps pensants. L'image du présent est alors abstraite dans son processus même de fabrication, dans la

5 Gregory MARKOPOULOS, « The Film-maker as the Physician of the Future », *Film Culture* n°44 (printemps 1967) p.61 trad. Par Mathilde Sitbon, « Le cinéaste comme médecin du futur » *in* Gregory J. Markopoulos 1928-1992, sous la dir. De Yann Beauvais (Paris, American Center, 1995), n.p. p.139 *in* Adam P. SITNEY, op. cit.

manière de se faire -par le dispositif, l'interface et le dialogue avec la musique- mais cette abstraction est totalement indépendante du contenu des images. Le contenu peut être figuratif, doit être figuratif pour que la performance visuelle atteigne une abstraction émotionnelle, perceptive. Où se trouve l'œuvre lorsqu'elle ne se donne alors plus d'emblée, lorsqu'elle est devenue un processus, un système ? L'œuvre est désormais « ouverte », elle n'est plus un produit achevé et son devenir est incertain.

En outre, lorsque l'espace renferme des corps matériels, il apparaît la possibilité d'un ordre, d'un équilibre, d'une symétrie, d'une forme -la possibilité en un mot-, de cette Beauté qui, avec le Bien et la Vérité, prend sa place dans la trinité de la Divinité manifestée.

[...]

Dans tous les arts dont la matière première est d'une nature temporelle, le but primordial de l'artiste est de spatialiser le temps.

[...]

Chacun d'eux prend un fragment du perpétuel périr, dans lequel nous sommes condamnés à entreprendre notre voyage à sens unique vers la mort, et essaye de le doter de quelques-unes des qualités de l'espace, savoir : la symétrie, l'équilibre et l'ordre (les caractéristiques productrices de beauté, d'un espace renfermant des corps matériels), ainsi que la multidimensionalité et la faculté de permettre librement le mouvement dans toutes les directions.

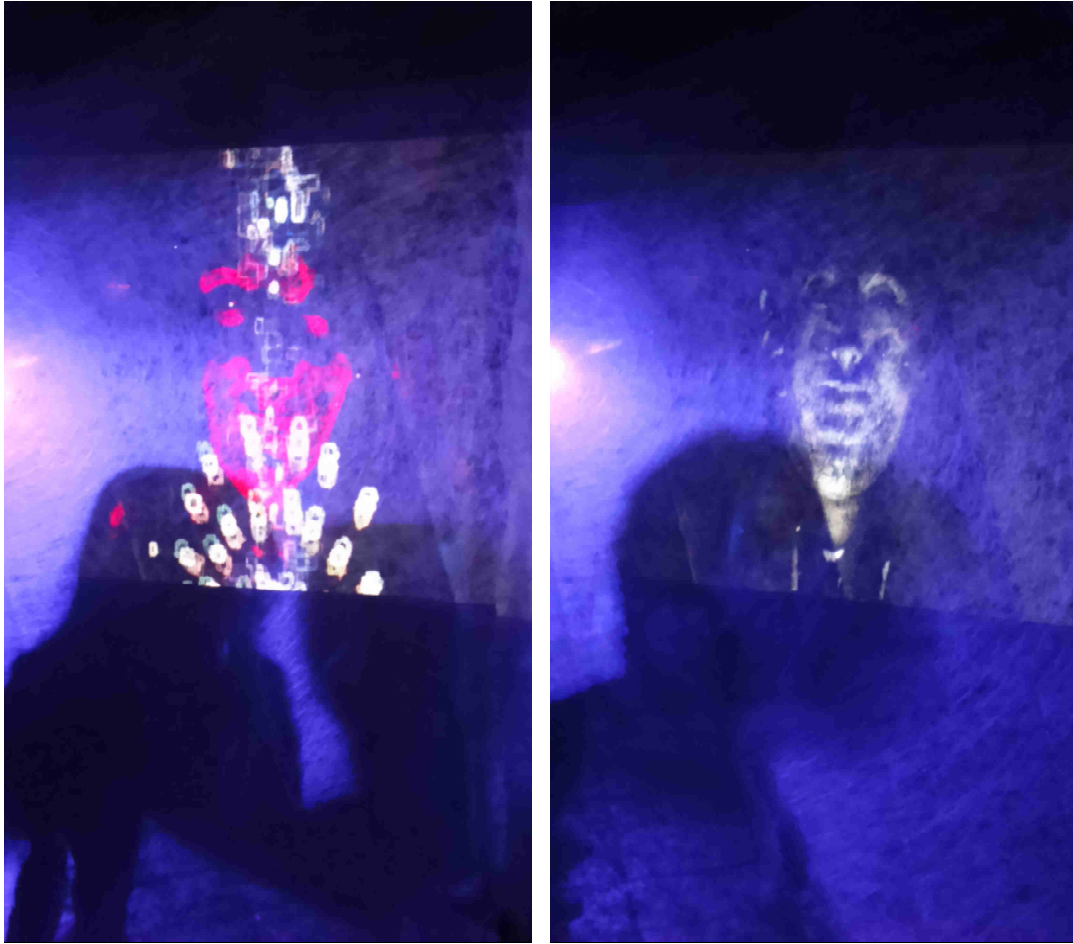
Cette spatialisation du temps est réalisée, en poésie et en musique, par l'emploi de rythmes et de cadences récurrents, par l'emprisonnement de la matière traitée dans des formes conventionnelles, telles que celles du sonnet ou de la sonate, et par l'imposition, au fragment choisi d'indéfini temporel, d'un commencement, d'un milieu et d'une fin.

[...]

Le but dans tous les cas, est de donner une forme à ce qui est essentiellement amorphe, d'imposer la symétrie et l'ordre à ce qui est en réalité un flux indéfini vers la mort ⁶.

Aldous HUXLEY

6 Aldous HUXLEY, Les Portes de la perception, Paris, éditions du Rocher, 1954 p.229



(fig.11) et (fig.12) *Exemples de projections mêlant images figuratives et images abstraites, photos personnelles, 2015*

DÉTAILS : Projections réalisées sur un écran de tissu transparent laissant apparaître les ombres des spectateurs par dessus les images. Les visages projetés sont mêlés à des images abstraites, déformées, issues de larsens vidéo (fig.11) mais aussi aux visages des spectateurs en ombres chinoises.

LE MONTAGE EN « FLUX »

Ce qui est réel, c'est le changement continu de forme : « la forme n'est qu'un instantané pris sur une transition. »⁷

Henri BERGSON

Le continuum du film et de la musique

La nature des images du présent entraîne une nouvelle manière de faire les images. La nature de l'événement -de la performance- étant d'être un flux, il est unique, non répétable. De telles œuvres sont éminemment contingentes, étroitement liées à la spécificité d'un lieu, à un contexte, et souvent à l'intervention directe du public, elles intègrent nécessairement l'accident, l'aléatoire. Le rapport au temps est modifié dans la performance vidéo car « à la différence d'un objet matériel qui persiste dans le temps, la performance -ou l'événement- a "une durée de procès", elle se déroule dans un continuum qui ne peut être fractionné sans attenter à ce procès même. »⁸

7 Henri BERGSON, Essai sur les données immédiates de la conscience p.750 in Georges DIDI-HUBERMAN, « L'image est le mouvant » in Devenir-Bergson, Intermédialités (coll.), sous la direction de Christine Bernier et Eric Méchoulon, Montréal

8 Gérard GENETTE, *L'œuvre de l'art* in Anne-Marie DUGUET, *Déjouer l'image*, p.121

Cette notion de flux ou de continuum se retrouve souvent pour parler soit de la *performance* soit du *cinéma « à côté »*, celui qui chasse les tableaux des salles d'exposition et repousse le cinéma « proprement dit » dans le sous-sol obscur des auditoriums⁹, mais aussi de celui que Youngblood qualifie de *cinéma synesthétique*. Si l'on parle de continuum dans la performance audiovisuelle, c'est précisément parce qu'il y a un effet de continuité qui découle de son caractère unique et instantané. Cet effet de continuité est aussi une composante du film d'une manière plus générale, notamment lorsqu'il tente de se détacher de la narration littéraire qui lui colle à la peau dans le cinéma « traditionnel ».

Comme la musique et le film sont les deux arts qui se déroulent véritablement dans le temps, dans l'instant, il y a une impossibilité à les stopper ou à les appréhender dans un ordre différent de celui dans lequel ils sont proposés. Ce n'est pas le cas dans tous les arts :

En peinture, en sculpture, le spectateur peut saisir l'œuvre de plusieurs manières : la regarder dans son ensemble, cadrer son regard sur des détails, commencer par observer la matière de l'œuvre, etc. En littérature, comme dans la musique ou le cinéma, il serait incongru de débiter par la fin ou le milieu de la narration, ou encore de piocher çà et là des paragraphes, des phrases, des mots pour reconstituer sa propre histoire. En cela, il y a une continuité dans la littérature, un certain flux. En revanche, il est possible de s'arrêter au milieu d'un livre pour le reprendre par la suite ou de lire plusieurs fois une même phrase parce qu'elle nous a plu ou parce que nous ne l'avions pas comprise, et ce, sans tenter le moins du monde à l'intégrité de l'œuvre, à l'expérience littéraire. Dans le film ou la musique, opérer l'une ou l'autre de ces actions déforme voir détruit la pièce originelle : que devient un film de Belà Tarr qui donne une expérience du temps, de la lenteur, de la stase si le spectateur coupe à tout bout de champ les scènes qu'il juge trop longues ou trop ennuyeuses pour vaquer à ses occupations et reprendre le film plus tard ? Que devient *La Symphonie Fantastique* de Berlioz si l'on décide de commencer par le quatrième mouvement -*La Marche du*

9 Jacques RANCIERE, Le cinéma dans la « fin » de l'art, Cahiers du cinéma, #552, déc. 2000, p. 50-51

Supplice- sans avoir écouté les mouvements précédents qui annoncent et amènent progressivement au supplice dont il est question ?

-Ce sont des questions qu'il serait intéressant de traiter. Dans quelle mesure le dispositif initialement prévu pour une œuvre peut-il être déformé ? L'expérience de l'œuvre est-elle l'œuvre elle-même ? C'est pour cela qu'il est encore important d'avoir des dispositifs comme la salle de cinéma ou les salles de concert qui proposent de restituer les œuvres en respectant leur diffusion initialement prévue car, à l'époque où la technologie facilite considérablement l'accès à la culture et donc notamment aux films et à la musique -ce qui est une chose extraordinaire mais qui remet en cause le statut de l'œuvre en tant que telle-, il est primordial de conserver aussi bien l'expérience des œuvres que leur essence. Le cinéma est avant tout un dispositif, la musique est avant tout une affaire d'instruments et de musiciens. Mais ce n'est pas le sujet ici, bien que ce phénomène soit d'un intérêt tout particulier.-

Images-pensées

*Admettre le mouvement plus que la forme c'est d'abord changer le rôle du jour et de la lumière.*¹⁰

Etienne-Jules MAREY

¹⁰ E.J MAREY, 1830-1904, Monographie pour l'exposition de 1977, au Centre Georges Pompidou, Paris. «Le mécanisme de notre connaissance usuelle est de nature cinématographique », note Bergson, qui connaissait Marey.

Allons encore plus loin ; la performance vidéo est, à l'instar de la musique, d'une continuité plus importante que le film en général car le continuum est constitutif de celle-ci, elle a cette « durée de procès ¹¹ » dont parle Gérard Genette.

C'est exactement ce que fait la performance : elle admet que sa forme *soit* le mouvement. En cela, elle est totalement indescriptible même à travers une série de photogrammes minutieusement choisis. Directement lié à cette notion du mouvement continu, Thierry Kuntzel évoque dans ses écrits, dans ses entretiens, l'idée d'un film mental, inconscient, sous-jacent au film original et qui pourrait naître dans l'esprit du spectateur à travers sa réception :

Dans ce miroitement de machines, tandis que le système perception-conscience est soumis à un effet-écran, l'inconscient ne pourrait-il pas, à travers le film projeté, appréhender un autre espace, un autre temps, une autre logique -le film-pellicule dont il est structurellement proche !- [...] comme un film virtuel, le film-sous-le-film, l'autre film. Cet autre film, pour faire image encore : le ruban enroulé en bobine, en volume, un film délivré des contraintes temporelles, où tous les éléments seraient présents en même temps, c'est à dire sans nul effet de présence -effet écran-, mais en se renvoyant les uns aux autres sans relâche, se recoupant, se recouvrant, se regroupant en configurations « jamais » vues ni entendues dans l'ordre du défilement. ¹²

Thierry KUNTZEL

Il me semble que, l'intention de la performance vidéo soit de rendre directement visible sur l'écran cet « autre film » mental dont parle Kuntzel.

11 Anne-Marie DUGUET, op. cit.

12 Thierry KUNTZEL, Note sur l'appareil filmique, dans Thierry Kuntzel (catalogue), Edition du Jeu de Paume / Réunion des musées nationaux, 1993 in Raymond BELLOUR, L'Entre-Images, La Différence, Paris, 1990

Ainsi, on retrouve une certaine conception du montage dans les pratiques du veejaying ou de la performance vidéo. Les images du présent ne se montrent pas comme les images du passé. Il s'agit de tordre les images, les déformer, les modifier pour que s'imisce entre elles une autre signification, un « sens sensible », une énergie perceptible dans l'image même, dans son mouvement et non plus dans la représentation des images et dans ce que nous appellerons le montage « en juxtaposition ». Le montage en juxtaposition, que l'on retrouve principalement dans le cinéma « traditionnel » et dans lequel le sens se glisse dans l'interstice invisible qui sépare deux plans, s'oppose donc au montage « en flux » où l'image est continue et sans coupure nette. Dans le montage en flux, l'image devient spongieuse, elle absorbe du sens à travers sa formation elle-même, à travers son mouvement. C'est dans sa création même que l'image prend sens. Grégory Markopoulos, à son époque, tentait déjà de trouver un autre système de montage.

*Je propose une nouvelle forme narrative qui naîtrait de la fusion des techniques classiques de montage et d'un système plus abstrait. Ce système implique l'utilisation de brèves séquences filmiques qui évoquent des images-pensées. Chacune de ces séquences est composée de photogrammes sélectionnés qui s'apparentent à des unités harmoniques en composition musicale. Ces séquences entrent ensuite en relation ; dans la technique du montage classique, il est constamment fait référence au plan continu : mon système abstrait est fondé sur une répétition d'images délaïs.*¹³

Grégory MARKOPOULOS

Et de donner un « mode d'emploi » pour regarder correctement ces images ainsi montées :

A. N'essayez pas de distinguer un photogramme en particulier ou une série d'images qui traverse l'écran, ce qui conduirait à négliger les autres. Une telle abstraction conduirait à une incompréhension totale de tout le film.

13 *op. cit.* p.139

B. Regardez le film comme une image composée d'images, quand bien même il ne s'agirait que d'un seul photogramme. C'est « l'Invisible » que le spectateur doit rechercher. Cet « Invisible » le fera avancer, reculer et finira par le mener vers l'Avenir ; en l'occurrence, l'avenir est la compréhension du film ¹⁴.

Consciences de l'image

On pourrait alors établir un certain vocabulaire propre aux images du présent. Bien entendu, ce vocabulaire n'a rien d'exhaustif et la performance vidéo est encore une pratique en devenir. Il reste encore énormément de choses à trouver, à inventer pour qu'elle atteigne, avec les images du présent, ne serait-ce qu'une reconnaissance propre. Mais nous nous rapprochons de ce dont rêvait Woody Vasulka ; « un vocabulaire susceptible de fixer puis de développer la physicalité immatérielle d'images conçues en temps réel tant à partir de la simple réalité que du pur signal vidéo, grâce à la force mi-aveugle mi-extra-lucide des machines ¹⁵. » Notons qu'il y a aussi chez Vasulka cette intuition de devoir utiliser à la fois des images figuratives conçues « à partir de la simple réalité » et des images abstraites conçues à partir « du pur signal vidéo ».

14 Ibid. p.69

15 Woody WASULKA in L'Entre-Images, Raymond BELLOUR, La Différence, Paris, 1990 p.202

Nous pourrions résumer les récurrences grammaticales de l'image du présent comme ceci :

- La surimpression

La surimpression reproduit la sensation visuelle que l'on éprouve à la tombée du jour, lorsque, au cours d'un voyage, on regarde son propre reflet ou celui d'une autre personne dans la vitre d'une portière de train ou d'automobile, traversée par la tumulte du paysage fuyant comme un trait. ¹⁶

La simultanéité de plusieurs thèmes indépendants constitue une réalité qui n'existe pas uniquement en musique – de même que tous les aspects typiques d'une réalité ne sont pas valables qu'en une seule occasion – mais qui trouve son fondement et ses racines dans n'importe quel phénomène, partout. ¹⁷

- La répétition

La caractéristique principale du rythme est la répétition. Toute accentuation du mouvement engendre une modification de la régularité, un épaississement ou un éclaircissement, une accentuation positive ou négative en direction du collectif ou de l'individuel. ¹⁸

- Le clignotement

Dans le cosmos, il n'existe finalement ni point d'appui solide ni point d'appui souple. C'est le domaine du mouvement originel ; le mouvement est la loi fondamentale qui sert de norme. Le tout se meut. ¹⁹

16 Paul VIRILIO, *La Dromoscopie ou la lumière de la vitesse*, Minit, 1978

17 Paul KLEE, *Écrits sur l'art, Tome 1 : La pensée créatrice*, Paris, Dessain et Tolra, 1973

18 Ibid.

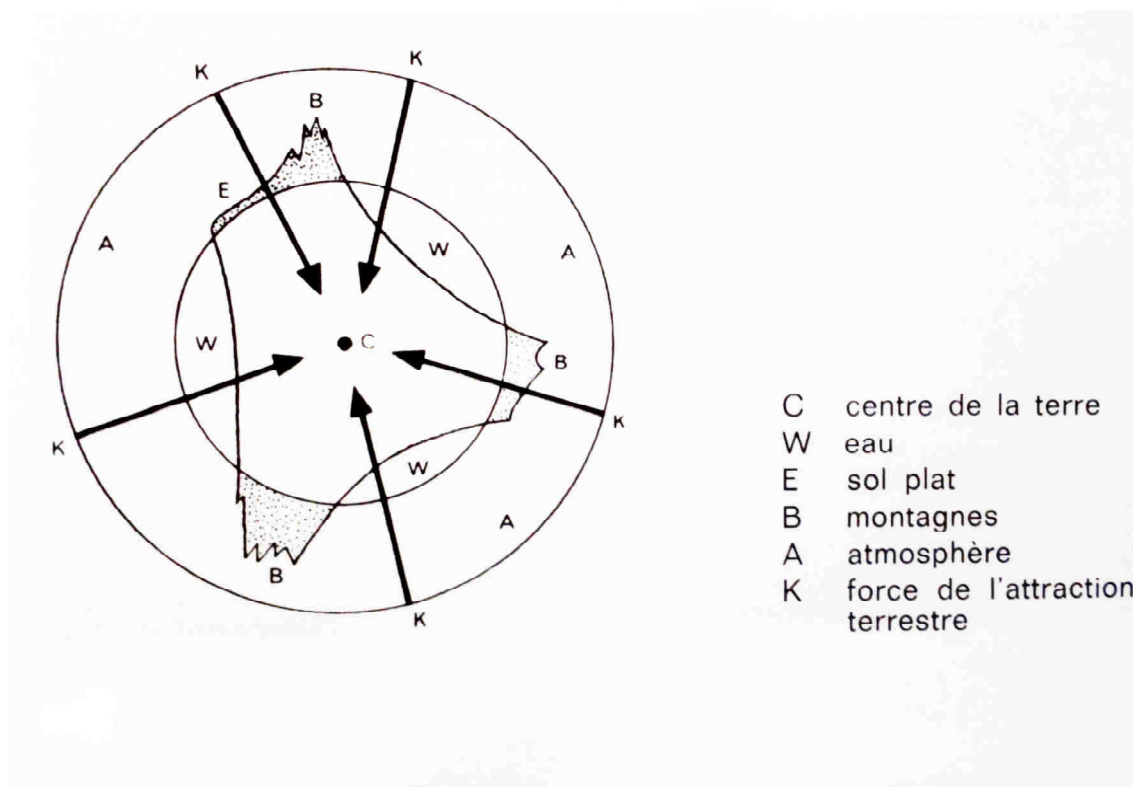
19 Ibid., p. 315

- Le mélange figuratif/abstraction

Il existe aussi des projections qui restent inexplicables, du fait que la figuration laisse entrevoir la possibilité de projeter des images intérieures pour représenter entièrement ou presque la vérité. Il faut veiller à ne pas écrire la loi d'une façon simpliste et apparemment objective, mais d'introduire un mouvement autour de la loi.²⁰

- La déformation

Des décompositions en plusieurs unités et en plusieurs allures conditionnent l'apparition de divers ordres de grandeur. Dans cette « identité du moyen et de la fin », le mouvement est caractérisé par un décalage de la situation de base.



(fig.13) Schéma de la structure terrestre et de ses forces par Paul Klee²¹

20 Paul KLEE, Écrits sur l'art, Tome 1 : La pensée créatrice, Paris, Dessain et Tolra, 1973, p. 324

21 Source : Paul KLEE, Écrits sur l'art, Tome 1 : La pensée créatrice, Paris, Dessain et Tolra, 1973

Ce vocabulaire tend à la défiguration de l'image et ouvre sur une reconfiguration. La performance vidéo fait perdre à l'image son sens premier de représentation pour créer une faille, une fêlure qui laisse place au devenir.

Cette manière de monter les images, de les tordre, renvoie quasi-systématiquement à un regard sur elles-même. Le dispositif de la performance vidéo utilise les images pour ce qu'elles sont et non pour ce qu'elles représentent. Il va sans dire que les images du présent représentent quelque chose au bout du compte, elles ne perdent par leur force d'évocation, d'images mentales, mais à force de les dénaturer, de jouer avec elles, elles deviennent parfois illisibles en vue de leur sens premier. L'image du présent peut devenir immense et sembler déborder du cadre ou se transformer ainsi en pixels, en grain, en signal pur, elle peut devenir tellement rapide qu'elle se change en vibration ou en sursaut, etc.

L'image du présent semble être à la fois une représentation directe de la pensée de l'imageur -grâce au dispositif et à son interface qui lui permettent d'être au plus proche de sa volonté artistique et de transcrire instantanément son inspiration mentale en projections sur l'écran- et *la conscience des images elles-même*. Elle serait cette espèce de double conscience qui lui confère un statut particulier. Selon Giorgio Agamben, les images tendant à se figer en spectres. C'est en effet le cas des images du passé qui, une fois l'instant de la captation terminé, deviennent des souvenirs d'un moment déjà lointain et ce, malgré leur actualisation à travers la projection sur un écran. Elles se transforment en mémoire, en fantômes. Les images du présent peuvent être perçues comme une tentative de rendre les images à la vie, de les libérer de leur destin spectral. Comme chez Huxley, Agamben voit dans les arts du temps un flux indéfini vers la mort.

Le temps a une puissance à laquelle l'Homme est particulièrement sensible puisqu'il renvoie, même inconsciemment à sa mort et par conséquent à sa propre existence. Les images vivent en nous comme nous vivons à travers les images.

*L'essence du médium visuel est le temps [...] les images vivent à l'intérieur de nous [...] nous sommes de vivantes banques de données d'images -des collectionneurs d'images- et une fois que les images sont entrées en nous, elles ne cessent de se transformer et de croître.*²²

Bill VIOLA

22 Bill VIOLA in Giorgio AGAMBEN, Image et mémoire, Arts et Esthétique, Desclée de Brouwer

IMAGES ÉVANESCENTES

L'univers se meut dans le tourbillon d'une agitation sans objet. L'homme, lui aussi, avec tout son monde objectif, se meut dans l'indéfini du sans objet.

Kasimir MALEVITCH

Les images comme symboles de la mémoire

L'image du présent nous confronte à un étrange paradoxe. Tout en sachant que la performance vidéo a un caractère temporel unique et éphémère, elle permettrait néanmoins à l'image d'éviter son destin spectral. Par son évanescence, l'image du présent acquiert une force qui lui permet de s'ancrer dans l'intériorité du spectateur. Elle devient vivante dans la mémoire du regardeur. Le parallèle de la mémoire et du vivant fait écho à la théorie de Semon dont parle Giorgio Agamben dans *Images et mémoire*.

[...] la mémoire n'est pas une propriété de la conscience, mais la qualité qui distingue le vivant de la matière inorganique. Elle est la capacité de réagir à un événement pendant un certain temps ; c'est-à-dire une forme de conservation et de transmission de l'énergie, inconnue du monde physique. Chaque événement agissant sur la matière vivante y laisse une trace, que Semon appelle engramme. L'énergie potentielle conservée dans cet engramme peut-être réactivée et déchargée dans certaines conditions. On peut dire alors que l'organisme agit d'une certaine manière parce qu'il se souvient de l'événement précédent. ²³

Giorgio AGAMBEN

La mémoire se distingue ici de la conscience. Dans la performance vidéo, si l'on considère que les images du présent sont la retranscription de la conscience de l'imageur et des images elles-mêmes, et que, par conséquent, ce sont elles qui activent la mémoire du spectateur par leur nature temporelle et leur puissance d'évocation, alors on peut établir que ces images activent le vivant. La performance vidéo est un événement qui agit sur le spectateur et y laisse une trace, *l'engramme*. De plus, l'énergie de cet engramme ainsi créée est libérée par le dispositif du spectacle performatif audiovisuel. Cela recoupe la notion de vortex de Pound que nous avons déjà évoqué précédemment. Le symbole et l'image ont alors la même fonction que, chez Semon, celle de l'engramme dans le système nerveux central de l'individu : en eux se cristallisent une charge énergétique et une expérience émotive qui surviennent comme un héritage transmis par la mémoire sociale ²⁴.

Agamben ne parle pas seulement de l'image, il l'associe au symbole. Le symbole prend en effet une importance singulière dans les images du présent, notamment à cause du fait que la plupart des images créées deviennent aujourd'hui numériques. Nous y reviendrons un peu plus tard mais Edmond Couchot affirme que le numérique introduit un changement qui transforme les images et le matériau qu'elles peuvent constituer en symboles. « L'artiste doit désormais travailler avec des symboles et non plus avec de la

²³ Giorgio AGAMBEN, *Image et mémoire*, Arts et Esthétique, Desclée de Brouwer. p.18

²⁴ Ibidem.

matière ou de l'énergie ²⁵ ». Nuançons tout de même cette phrase de Couchot puisque nous venons de voir que l'énergie des œuvres se trouve certes autre part, à l'extérieur du matériau, mais l'énergie est toujours bien présente. L'énergie ne réside plus dans les images mais dans l'engramme que cette dernière réactive chez les individus.

L'évolution vers la mort

Dans *L'Intuition de l'Instant*, Bachelard invoque la pensée de l'historien Gaston Roupnel développée dans son essai intitulé *Siloë*. *Siloë* est un écrit qui peut sembler plus ou moins obscur au premier abord, il se situe entre l'essai philosophique et la poésie. Roupnel y soutient que « c'est du présent et uniquement du présent que nous avons conscience. »

L'instant qui vient de nous échapper est la même mort immense à qui appartiennent les mondes abolis et les firmaments éteints. Et le même inconnu redoutable contient, dans les mêmes ténèbres de l'avenir, aussi l'instant qui s'approche de nous que les Mondes et les Cieux qui s'ignorent encore. ²⁶

Gaston ROUPNEL

Encore une fois, il y a l'idée de la mort lorsque l'instant se termine ou lorsque nous ne l'avons pas accueilli. Selon Bachelard, l'instant est l'élément temporel primordial. Dans la performance vidéo, l'image est constamment actualisée par l'imageur. Le flux apparent des images du présent projetées est donc en réalité l'évolution d'une succession de multiples instants. En effet, toute évolution, dans la

25 Edmond COUCHOT, *La technologie dans l'art, De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Ed. Jacqueline Chambon, 1998, p.130-131

26 Gaston ROUPNEL in Gaston BACHELARD, *L'Intuition de l'Instant*, p.9

proportion où elle est décisive, est ponctuée par des instants créateurs. En cela, les images du présent constituent une évolution -un flux- puisqu'elles sont la conséquence d'un certain nombre de décisions prises par l'artiste. La performance relève ainsi de l'intuition roupnelienne et bachelardienne selon laquelle le temps correspond à l'instant.

Dans une évolution vraiment créatrice, il n'y a qu'une loi générale, c'est qu'un accident est à la racine de toute tentative d'évolution. Or, on sait désormais que la performance laisse précisément l'espace nécessaire pour que l'accident puisse survenir.

Bergson quand à lui, considérait le temps non pas dans l'instant mais dans la durée dans laquelle le passé et l'avenir se confondent. Il éprouvait d'ailleurs une certaine aversion, une certaine méfiance pour le cinéma qu'il considérait comme une succession d'instant immobiles et affirmait qu'il s'agissait par conséquent d'une simple illusion du mouvement et du temps. Pourtant ce n'est plus vraiment le cas dans la vidéo, le numérique et la performance : « Dans ce lieu même et dans ce moment même, voilà où la simultanéité est claire, évidente, précise ; voilà où la succession s'ordonne sans défaillance et sans obscurité. ²⁷ » Ainsi, le flux des images du présent qui naissent et meurent immédiatement émerge du fait qu'elles sont renouvelées et actualisées dans l'instant. Leur évanescence est ce qui permet leur renouveau perpétuel car « il faut du nouveau pour que la pensée intervienne, il faut du nouveau pour que la conscience s'affirme et que la vie progresse. Or, dans son principe, la nouveauté est évidemment toujours instantanée. ²⁸ » C'est par le dispositif performatif que les images accèdent au statut de conscience et sont ainsi amenées à la vie. La performance vidéo se précipite certes vers la mort, à l'instar de tous les instants, mais elle s'y précipite dans une formidable énergie vitale, comme si elle avait pleinement conscience de sa disparition imminente.

²⁷ Gaston BACHELARD, *L'Intuition de l'Instant*, p.31

²⁸ *Ibidem.* p. 37

Le rêve de Bachelard fait alors étrangement écho à la performance audiovisuelle et notamment, dans la durée d'une heure qu'il évoque, au *set* de veejaying :

Et nous rêvons à une heure divine qui donnerait tout. Non pas l'heure pleine, mais l'heure complète. L'heure où tous les instants du temps seraient utilisés par la matière, l'heure où tous les instants réalisés dans la matière seraient utilisés par la vie, l'heure où tous les instants vivants seraient sentis, aimés, pensés. L'heure par conséquent où la relativité de la conscience serait effacée puisque la conscience serait à l'exacte mesure du temps complet. ²⁹

Gaston BACHELARD

La pleine conscience de l'image

La durée, vue comme une succession d'instantanés différents devient alors l'expression d'un progrès dynamique puisque, comme le dit Bachelard, l'instant tend vers une évolution, un progrès, un perfectionnement. La différenciation des instants donne une singularité à chacun des actes de l'imageur, à chacune des images. Si j'évoquais la théorie de Bergson c'est parce qu'elle peut, par certains aspects, être rapprochée de celle de Bachelard malgré une apparente opposition. Ainsi, la performance vidéo, dans la spécificité qu'elle accorde à chacune des images produites, rejoint la conception de Bergson non pas de la durée mais du *mouvant*.

²⁹ Gaston BACHELARD, *L'Intuition de l'Instant*, p.48

"Un brin d'herbe ne ressemble pas plus à un autre brin d'herbe qu'un Raphaël à un Rembrandt. ³⁰ " Écrivant cela, Bergson ne songe évidemment pas à mettre en doute les classifications botaniques en usage ; mais il demande pour chaque brin d'être, si j'ose dire, que soit reconnu le style particulier, dans une temporalité et dans un contexte à chaque fois différents de son apparition. Voilà pourquoi la connaissance par images se situe en deçà de la représentation et de l'appauvrissement que celle-ci impose [...] à "l'imprévisible mouvement de l'apparaître ³¹"

Georges DIDI-HUBERMAN

Le caractère instantané et évanescent des images du présent devient un enjeu quasiment existentiel, spirituel. Dans les théories des pratiques méditatives orientales comme la méditation Zen -que l'on retrouve par ailleurs chez des vidéastes comme Jordan Belson ou les frères Whitney-, nul ne peut parvenir à la vie éternelle s'il n'a, au préalable, appris à vivre, non pas dans le passé ou dans l'avenir, mais maintenant -dans le moment et au moment ³². La performance audiovisuelle est un élan de vie, dont les acteurs n'ont pas toujours conscience, une affirmation de son existence contre sa mort inévitable. Les images du présent sont alors des choses sans prétention, satisfaites d'être simplement elles-mêmes, suffisantes en leur réalité et ne jouant pas un rôle.

Nous commençons à entrevoir la véritable nature de l'image du présent. Dans sa symbiose avec la matière musicale, elle devient un réceptacle à la pensée, à la conscience même de l'imageur qui s'actualise alors sur l'écran de projection. Traversant l'espace de l'événement par les ponts que sont l'interface imaginée par l'artiste et la lumière de l'appareil de projection, la conscience de l'imageur est accompagnée de la conscience même des images créées. L'image, devenue pour la plupart du temps symbole, acquiert un caractère vivant dans son actualisation permanente qui est possible grâce à l'utilisation d'un certain « vocabulaire » propre à la performance vidéo. Elle se charge ainsi d'une énergie qu'elle transmet au spectateur dans une expérience émotive

30 Henri BERGSON, *Le possible et le réel*

31 Georges DIDI-HUBERMAN, *op.cit.* p.15

32 Aldous HUXLEY, *op.cit.* p.119

qui survient comme un héritage transmis par la mémoire sociale. Ce fonctionnement complexe de l'image du présent se rajoute au maillage déjà établi par les relations spatiales entre les différents acteurs de la performance, à savoir les artistes et le public. Ce maillage de relations qui prend forme dans un espace donné ne cesse de s'étendre, comme si chaque lien formé donnait lieu à plusieurs autres nouveaux liens et ainsi de suite. Comme nous l'avons déjà dit : « ce brouillage des frontières de l'art devient lui-même un art ³³. »

33 Jacques RANCIERE, op. cit.

III . L'EXPÉRIENCE DE L'IMAGE

LE CORPS EXHIBÉ

L'interface en amont

Maintenant que nous avons défini et établi comment l'image du présent se formait et quel était son fonctionnement dans l'espace et dans le temps, il est temps de se pencher sur les conséquences qu'elle entraîne et sur les conditions précises qui lui sont nécessaires pour exister. Développons tout d'abord le rapport que l'imageur entretient avec l'image qu'il crée, notamment en élaborant une interface spécifique.

Dans cette situation nouvelle, l'interface ne peut être imaginée après-coup, elle constitue l'enjeu même de l'œuvre, elle devient la clef de l'ensemble du dispositif dans lequel elle est impliquée. Les systèmes standards commercialisés (joysticks, trackballs, etc) ne sont pas souvent qu'un point de départ pour l'invention d'objets inédits, de combinaisons inattendues. Ainsi, l'éventail des interfaces n'a-t-il pas de limites. Si l'artiste peut devenir à la fois bricoleur et ingénieur, ce n'est plus simplement son

habileté manuelle ou sa maîtrise de la technique qui importent mais la capacité de l'opérateur à explorer le système qu'il met en œuvre. Il lui faut considérer de nouveaux paramètres pragmatiques concernant la compréhension des modalités de la découverte, la manière dont le corps peut s'adapter à la vitesse de calcul de l'ordinateur, le type de comportements et d'effets perceptifs que l'interface engage. ¹

Anne-Marie DUGUET

L'interface est le système technique que l'imageur va mettre en place pour introduire une interaction avec ses images, avec sa forme. Comme le dit Anne-Marie Duguet, l'imageur peut alors se transformer en bricoleur ou en ingénieur. Cette nouvelle fonction qui s'ajoute aujourd'hui de plus en plus au métier d'artiste est ici primordiale ; c'est en effet dans l'exploration du système construit par l'imageur que son langage va se fixer. Si l'imageur utilise la technologie logicielle ou analogique telle qu'elle est -sans en modifier la moindre chose- comment discerner sa part de responsabilité et d'acte créateur de la simple technique ? C'est un problème que soulève Jacques Perconte et qu'il traite à sa manière dans ses performances et ses films.

Les outils numériques sont les plus difficiles à exploiter aujourd'hui parce qu'ils sont malins. Ils peuvent te faire croire que tu a inventé quelque chose alors que tu n'as rien inventé et ils te font voir une puissance qui est celle de la machine mais qui n'est pas forcément la tienne. ²

La conception de l'œuvre et de la performance audiovisuelle commence d'abord par le choix des machines utilisées et de éventuels accessoires, physiques -objets transparents, sources de lumières, mains...- ou numériques -logiciels- que l'imageur décide de combiner. Sans cela, la technique donne naissance à des images froides, dénuées d'énergie créatrice. Cette réflexion en amont sur l'interface est d'autant plus importante que les images numériques ne sont plus, d'un point de vue technique, des

1 Anne-Marie DUGUET, *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, éd. Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002

2 Entretien avec Jacques Perconte, cf. Annexes, n.p.

images mais des informations. Ce ne sont plus des signes mais des signaux.

Images-machine / Corps-machine

Ainsi, selon Edmond Couchot, les images numériques ont trois caractéristiques principales :

- Ce sont le résultat de calculs automatiques effectués par des ordinateurs
- Elles ont la capacité d'interagir avec celui qui les crée ou celui auquel elles sont destinées
- Ce sont des images de synthèse (des images numérisées)

L'une des caractéristiques révolutionnaires du numérique est alors d'associer l'utilisateur au fonctionnement de la machine en établissant entre eux une boucle rétroactive courte et rapide. L'ordinateur permet à ce dernier d'interagir avec les données visuelles, sonores et textuelles, qui lui sont communiquées. Or, en devenant interactifs, les médias changent de nature.

*L'auteur et le public partagent la même logique communicationnelle, la même volonté de croisement, de responsabilité revendiquée dans l'élaboration et la circulation de l'information, le même espace sensible (celui des interfaces) et la même temporalité.*³

Edmond COUCHOT et Norbert HILLAIRE

Edmond Couchot et Norbert Hillaire pensent que grâce à l'image numérique et à l'interface, l'imageur et le spectateur peuvent désormais partager « la même expérience technestésique ». C'est-à-dire une expérience à la fois technique et esthétique, d'où l'esthétique émerge de la technique.

3 Edmond COUCHOT et Norbert HILLAIRE, L'art numérique, Comment la technologie vient au monde de l'art, Paris, Flammarion, 2003

L'ordinateur est maintenant à considérer davantage comme un médium de création, un collaborateur actif et créatif qui évolue avec l'artiste plutôt que comme un simple outil technique.

De cette primauté de l'interface découle un impact sur le corps de l'imageur. Dans son essai sur Wagner, Theodor Adorno note une tendance dans les arts mécaniques « à dissimuler la production sous l'apparence du produit. ⁴ » Avec les arts numériques et notamment la performance visuelle, on trouve la tendance inverse. Les images projetées dans ce genre d'installations ont besoin, pour leur sens, de la visibilité de la machine qui les projette ou plutôt de la machine qui les fait. Or, dans la performance audiovisuelle, la machine qui fait les images est cette interface de laquelle l'imageur est indissociable. La machine est présente afin de déporter l'image hors du figuratif, hors de son effet fatal de « fenêtre sur le monde ⁵ », bien qu'elle soit, réversiblement, une représentation comme le dit Adorno. L'image ainsi exposée devient une *image-machine* et, l'imageur, intrinsèquement lié à la fois à la machine et à l'image, devient quand à lui un *corps-machine*.

Nous l'avons vu, l'élément indispensable qu'est l'interface pousse l'image à devenir numérique -cela s'explique aussi parce que la technologie numérique fait de plus en plus de progrès et permet d'élargir de plus en plus les possibilités-. Mais il est important de préciser que ce n'est pas toujours le cas, il existe des déclinaisons quasi-infinies du dispositif performatif. Certains imageurs trouvent l'interface qui leur convient dans des installations analogiques voir argentiques.

La récente tournée du groupe *Godspeed You! Black Emperor* met en place une interface argentique dans une performance vidéo intégrée à la scénographie du concert. Lors de cette performance, l'imageur contrôlait quatre projecteurs alignés au fond de la salle (fig.14). Une grande caisse remplie de bobines était placée à ses pieds, il pouvait ainsi choisir les séquences qui lui convenait et lancer la pellicule grâce à l'un des quatre

4 Collectif, Les Transports de l'image, op.cit.

5 Ibidem.

projecteurs. Les séquences projetées étaient essentiellement des images urbaines d'immeubles, de détails, mêlés avec des mots manuscrits, le tout dans une tonalité sépia, à la fois grise et ocre. L'utilisation de plusieurs projecteurs permet ici non seulement de diviser l'écran de projection en deux images juxtaposées -ce qui était le cas pendant la plupart du concert (fig.16)- mais aussi d'obtenir des surimpressions en confondant les rayons lumineux de plusieurs projecteurs (fig.15) ou de créer des fondus entre les différentes séquences. En plus de cela, l'imageur pouvait influencer sur la vitesse des images grâce à des manivelles placées sur chacun des projecteurs. L'artiste était aussi muni de soucoupes transparentes concaves ou convexes qu'il plaçait devant les rayons lumineux pour créer des effets sur les images projetées. Il cachait aussi parfois une partie de la projection avec ses doigts ou ses mains pour influencer sur l'opacité. Un autre élément de manipulation de l'image était employé : les produits chimiques. Une sorte d'acide venait parfois abîmer, brûler, trouser ou détruire totalement la pellicule, faisant disparaître l'image figurative pour laisser place au blanc de la lumière de projection et à l'ombre des lambeaux de film pelliculaire -ce procédé n'est pas sans rappeler la pratique de Stan Brakhage dans les années 70-80 qui altérait volontairement la pellicule de ses films pour former des images-.

Cette pratique de la performance argentique tend à disparaître, de la même manière que les projections de cinéma en 35mm se font de plus en plus rares -progrès technique oblige ! Nous dit-on-. Le choix de l'argentique relève donc déjà d'une certaine position face à la vidéo, de la même manière que *Godspeed You! Black Emperor* est un groupe qui n'utilise pas de numérique, ni en *live* ni dans leurs albums studios. Le groupe est composé d'une dizaine de musiciens qui varient selon les tournées mais qui utilisent tous des instruments électro-acoustiques. Pour le spectacle performatif audiovisuel décrit ici, ils étaient huit musiciens :

- 3 guitaristes
- 1 guitariste basse
- 1 bassiste
- 2 percussionnistes
- 1 violoniste



(fig.14), (fig.15) et (fig.16) *Dispositif de la performance visuelle pour le concert de Godseep You! Black Emperor*, photos personnelles, 2015

Ce qui est intéressant dans la performance argentique, c'est qu'une telle interface laisse transparaître de façon évidente le corps de l'artiste, simplement parce qu'il a réellement besoin de son corps pour créer des effets et manipuler l'image. Les mouvements d'accélération, de ralenti, de retour en arrière sont moins fluides qu'à travers un logiciel qui traduirait ces mouvements en calculs numériques, les gestes qui font bouger les soucoupes transparentes sont plus aléatoires, plus imparfaits, on peut même distinguer de temps en temps la main ou le doigt de l'imageur dans les ombres des transitions. L'interface argentique est l'interface la moins « technique » dans le sens où elle utilise la technique et la technologie de façon restreinte.

On comprend alors pourquoi Edmond Couchot estime que c'est le numérique qui permet une interaction. Il est vrai que dans une interface argentique, l'imageur utilise les machines mais il ne reçoit aucune réponse, aucune réaction de la part de son interface mécanique. L'imageur argentique est un corps accompagné d'une machine mais il n'est pas un corps-machine, ou s'il l'est, il l'est dans une moindre mesure. C'est l'appareillage qui devient un corps et non la machine qui prend possession de l'imageur.

L'exhibitionnisme numérique

C'est pour cela que le numérique pousse l'imageur d'une part à devoir réellement inventer une interface, un système pour pouvoir manipuler les images de façon significative, et d'autre part à fusionner avec la machine, à se transformer en corps-machine et par conséquent, à être exhibé sur scène.

Pour le concert de *Godseep You! Black Emperor*, l'imageur était placé à l'opposé de la scène, évidemment à cause du dispositif en lui-même, mais aussi parce qu'en utilisant directement son corps, en l'intégrant dans l'image, il n'avait pas ce besoin d'être exhibé sur scène. Cette configuration de l'imageur situé au fond de la salle est en effet

indispensable dans les dispositifs argentiques et certains dispositifs analogiques -qui utilisent l'image vidéo- puisque l'artiste manipule directement les appareils de projection. Mais avec les images numériques, le corps de l'artiste intervient d'un part comme un liant pour les images et d'autre part comme un témoin pour les spectateurs. Car c'est en effet la présence de l'imageur qui permet -entre autre- de reconnaître l'image projetée comme étant une image du présent, manipulée, instantanée et éphémère.

Si c'est la plupart du temps le cas dans les performances audiovisuelles des structures artistiques ou des salles qui prennent une vraie posture vis à vis du sujet -comme la Gaîté Lyrique à Paris, l'Hybride à Lille, l'Espace 59 à Bordeaux...- il existe encore un dysfonctionnement dans les performances de veejaying dans les boîtes de nuits et les clubs. On ne peut que reconnaître l'effort de plus en plus visible des discothèques à proposer de véritables spectacles performatifs mais les dispositifs mis en place lors de soirées sont encore bien souvent bancals et passent parfois totalement inaperçus. Si l'époque contemporaine érige les DJ au rang de véritables stars, le VJ est souvent relégué en arrière-plan, considéré comme une simple plus-value à la soirée qui paraît alors, superficiellement parlant, ancrée dans la tendance artistique à la mode. Comment mettre en place un dispositif décent lorsque les budgets des soirées sont engloutis par les tarifs exorbitants des DJ stars ? En plus de cela, lorsque le VJ a à peine conscience de sa pratique, les performances sont bien souvent décevantes voir dénuées d'intérêt. Les images projetées sont vides, désincarnées et rarement différenciables d'un simple visuel pré-enregistré. La corporéité des images peut, à la limite, être décelée dans les maladresses et les erreurs commises par une interface élaborée à la légère.

Il y a un besoin, dans la pratique numérique de la performance audiovisuelle, que le corps-machine soit exhibé afin que l'imageur ne fasse plus qu'un avec son interface, son dispositif, avec ses images et par conséquent avec le spectateur. C'est, je le pense, l'une des conditions nécessaire à la performance audiovisuelle et à la communion des corps physiques présents dans l'espace.

IMMERSION DES CORPS

Une expérience perceptive

Le 28 mai 2015 la Gaîté Lyrique -encore- invitait *Voices From The Lake*, un duo composé de « deux virtuoses avant-gardiste de la musique électronique ⁶ » : Donato Dozzy et Giuseppe Tillieci *aka* Neel. Le concert était accompagné d'une performance visuelle à 360° pilotée par Heleen Blanken ⁷. Le dispositif mis en place était finalement plutôt simple : les quatre murs de la salle de concert de la Gaîté Lyrique étaient recouverts d'écrans et quatre vidéoprojecteurs projetaient simultanément les images (fig.17). Le duo de musiciens étaient placés sur la scène principale tandis que Heleen Blanken se trouvait de l'autre côté de la salle, sur une autre petite scène. Le principe étant d'inciter les spectateurs à ne plus regarder uniquement devant eux mais à observer tout ce qui pouvait se dérouler dans l'espace de l'événement.

Lorsque des *lives* tels que celui-là sont mis en place, il s'agit bien de créer une *immersion* pour le public. Par immersif, on entend le fait de plonger entièrement les corps dans une expérience perceptive et émotionnelle. On souhaite l'entourer de la performance et véritablement habiter l'espace, l'architecturer grâce à la musique et aux images.

⁶ Selon le programme de la Gaîté Lyrique.

⁷ cf. Annexe « Pour populariser le veejaying, entretien avec Heleen Blanken »

Le travail d'Heleen Blanken repose essentiellement sur des images figuratives. Elle tourne ses propres vidéos et filme principalement des éléments de la nature : arbres, mer, montagnes, minéraux, nuages, etc. Mais la plupart de ses séquences sont filmées en très gros plans, ce qui a pour conséquence de troubler l'identification de l'objet qui se trouve sur l'écran. De plus, elle joue avec la mise au point pour ne laisser apparaître, de temps à autre, que des formes floues et colorées, à la limite de l'abstraction (fig.18). Pour le coup, la nature de la spatialisation de la performance est très simple ici : le spectateur a tantôt l'impression de se retrouver au beau milieu d'une forêt de pins sombres, tantôt à la dérive au milieu de la mer. Heleen Blanken tente de déplacer l'espace du concert dans l'esprit du spectateur et de l'amener à l'intérieur d'univers qui ne sont habituellement pas faits pour recevoir une telle performance.

Avant le concert, elle avait déjà préparé une séquence qui était diffusée en boucle et qui était accompagnée d'un son, lui aussi répété. Lorsque le spectateur pénétrait dans l'espace, il attendait que le concert commence entouré d'une végétation luxuriante recouverte de rosée en gros plan. Le son, très organique malgré sa répétition, rappelait à la fois des gouttes d'eau, des gouttes de pluie et, de manière très lointaine, des bruits insectes. Lorsque *Voices from the Lake* et Heleen Blanken ont commencé à jouer, ils ont décliné ce principe pendant près de vingt minutes. La musique était au départ très organique et les éléments sonores mixés pouvaient rappeler les éléments visuels sur les écrans -arbres, eau, montagnes-. Petit à petit, la musique glissait dans des sonorités plus électroniques, plus agressives aussi. Malheureusement, la performance visuelle n'a pas suivi cette évolution de la musique ; elle est restée au même stade tout le long du concert et diffusait le même genre d'images. Alors que pendant les premières minutes, musique et images se superposaient pour tenter de créer une expérience immersive pour le spectateur, un décalage s'est instauré peu à peu entre les deux. Le décalage n'est pas en soi une mauvaise chose mais vu la correspondance que le son et le visuel entretenaient, il pouvait laisser le spectateur perplexe et perdre son attention. Étrangement, sur le quatrième mur de la salle -le mur du fond, celui où la scène de Heleen Blanken était installée- il se passait quelque chose d'intéressant. Les projecteurs

lumineux, d'habitude destinés à donner une ambiance dans l'espace, envoient leurs rayons sur l'écran de projection, se mêlant alors aux images de la performance visuelle (fig.19). Ces points lumineux, abstraits et beaucoup plus dynamiques, entraînent en contre-point avec les lents travellings de l'imageur. On se laissait alors prendre au jeu et on s'embarquait beaucoup plus volontiers dans les paysages qui nous entouraient.

Malgré des problèmes de dispositif évidents, cette performance montre bien la tendance immersive des images du présent. Elles cherchent à nous plonger dans une atmosphère commune dans laquelle le spectateur ne ferait plus qu'un avec l'espace qui l'entoure, avec les corps des autres individus, avec la musique et avec les images. Chacun des regardeurs est une goutte d'eau dans une grande vague qui se déploie au fur et à mesure de l'événement.

Néanmoins, la relation privilégiée voir intime qu'entretient l'imageur avec ses images dans le dispositif de la performance audiovisuelle ne l'enferme pas pour autant dans une exclusivité avec sa forme. La notion d'*interface* est directement liée à celle d'*interaction*. Le déploiement de sa conscience sur l'écran développe une relation particulière avec le spectateur. Comme nous l'avons vu, il peut ainsi réagir, interagir avec l'image. Cette interaction est possible car, contrairement au dispositif cinématographique, le spectateur ne s'oublie pas totalement ici. Au contraire, il vit une expérience audiovisuelle immersive où sa perception, sous tous ses aspects, est sans cesse sollicitée.



(fig.17) *Dispositif de la performance visuelle de Heleen Blanken*, photo personnelle, Gaîté Lyrique, 2015



(fig.18) *Exemple de projections lors de la performance*, photo personnelle, Gaîté Lyrique, 2015



(fig.19) *Exemple de projections lors de la performance*, photo personnelle, Gaîté Lyrique, 2015

DÉTAILS : Les points lumineux orangés étalés sur la projection sont issus des projecteurs de la salle de concert de la Gaîté Lyrique. Ils ne font pas partie de l'image en elle-même.

Le corps affirmé

En ce qui concerne le cinéma, dans le cas où le spectateur ressent plus intensément son propre corps que les impressions audiovisuelles transmises par le film et les images, le spectateur ne peut plus oublier son corps au profit des corps filmiques, ou en réaliser le transfert, et l'identification n'a alors plus lieu. Trois cas principaux sont recensés par Dominique Noguez⁸ : le regard caméra, les stimuli visuels et sonores au-delà du seuil habituellement toléré (cas du flicker lumineux par exemple), et la restitution de la durée réelle (*Sleep* de Warhol). Dans la performance audiovisuelle, les stimuli visuels et sonores sont bien plus importants que dans un film de cinéma. De plus il y a aussi la restitution de la durée réelle puisque l'image se forme en temps réel et évolue dans l'instant et l'inattendu. Le spectateur ressent donc son corps intensément. Mais le déplacement de dispositif du cinéma vers la performance -Dominique Noguez parle bien du cinéma, même s'il s'agit de cinéma « expérimental »- donne lieu à un déplacement d'enjeu. Ainsi, l'intérêt des images ne réside plus essentiellement dans l'identification du spectateur. Il s'agit davantage d'instaurer un dialogue, un échange de corps à corps, du corps regardeur avec le corps créateur. Créer un bouleversement perceptif pour inciter le spectateur à prendre part active à l'événement.

Ce qui est singulier dans la performance audiovisuelle, c'est que la sensation d'être au plus proche de l'artiste, c'est-à-dire véritablement la sensation d'une proximité corporelle, passe par un mécanisme mental. L'acte fondateur est bien le geste de l'imageur sur l'interface, ou du musicien jouant son instrument et il y a bien un impact direct sur le comportement corporel du spectateur (danse, applaudissements, rires, cris,

8 Dominique NOGUEZ, *Éloge du cinéma expérimental*, Paris, éditions du Centre Pompidou, 2010

etc). Mais le transport de l'un à l'autre, du corps créateur au corps regardeur est de nature perceptive et émotive. C'est par la forme -l'image ou la musique- que les corps se rencontrent.

Pour ce qui est de l'image plus précisément, l'interaction dynamique des propositions formelles de l'imageur évoque le système cognitif de la conscience inarticulée. En percevant une activité « cinétique », la pensée de l'œil active un cheminement empathique, transposant les formes en équivalents psychologiques et émotionnels faisant sens pour le spectateur. Ce fonctionnement est d'autant plus puissant que les images du présent projetées dans la performance visuelle apparaissent comme la retranscription en direct de la pensée de l'artiste. Elles apparaissent déjà au spectateur comme des formes psychologiques et émotionnelles issues de l'esprit de l'imageur. Il peut ainsi se les réapproprier à sa guise.

Un art du phénotype

*L'image n'est pas considérée comme un arrêt du temps, une action suspendue, un effet de lumière [...]. C'est une projection du spectateur et c'est l'interaction entre le spectateur et l'image qui compte. L'image tend plutôt à ressembler à un diagramme.*⁹

Bill VIOLA

Mais il faut prendre en compte que l'espace de la performance audiovisuelle ne permet pas la même immersion, le même phénomène d'hypnose que celui qui a lieu dans la salle de cinéma. En effet, le spectateur de la performance audiovisuelle est beaucoup plus difficile à définir, beaucoup plus variable qu'un spectateur passif assis dans un fauteuil. Il se rapproche davantage du spectateur de musée, d'installations

⁹ Bill VIOLA *in* Françoise DE MEREDIEU, op.cit.

vidéos ; il est dissous, fragmenté, ballotté, intermittent. Ce spectateur atteint un niveau extrême de fluctuation dans l'espace de la discothèque. Il peut très bien regarder attentivement les projections vidéo, prêter une oreille concentrée à la musique, se laisser porter par les échanges audiovisuels, mais il peut tout aussi bien passer sa soirée accoudé au bar, assis à une table, accorder plus d'attention aux spectateurs voisins, tenter d'établir des contacts avec eux et n'avoir qu'un intérêt distrait à ce qui se déroule sur scène. Le spectateur peut aussi alterner les moments d'attention et d'inattention vis à vis de la performance, car une soirée peut facilement s'étaler sur six, sept ou huit heures d'affilées -lorsqu'un performance audiovisuelle plus « classique », s'apparentant à un concert, dure en moyenne entre une et deux heures. Ce qu'il faut noter c'est que le spectateur, dans toutes ses configurations possibles est immergé dans le même espace, où la même musique résonne et où les images peuvent être regardées ou simplement aperçues. Cette immersion est une expérience collective, faites de spectateurs divers qui contribuent tous à habiter l'espace de la discothèque, à créer des forces.

En fait, comme le dit Didi-Huberman, il y a des gens plus propices à regarder, à observer, voire à contempler. « Ils attribuent aux formes une puissance de vérité. Ils pensent que le mouvement est plus réel que l'immobilité, la transformation des choses plus riche d'enseignements, peut-être, que les choses elles-mêmes. ¹⁰ »

La performance audiovisuelle reste en tout cas un art du phénotype, qui se réalise à travers son environnement, et son moment.

Si l'on reprend la définition de l'interactivité numérique de Anne-Marie Duguet, on peut souligner des rapprochements avec cette situation du corps ballotté du spectateur de performances audiovisuelles.

10 Georges DIDI-HUBERMAN in Joris GUIBERT « Manifeste, pour un visuel qui ouvre l'œil » in *Revue&Corrigée* #91 #92 #93 #94, mars-décembre 2012

Le corps se trouve simultanément mobilisé dans deux espaces-temps étrangers qui ne répondent pas aux mêmes lois physiques. [Non seulement l'utilisateur pénètre dans des espaces repères], dans des temps réversibles, à des vitesses modulables, mais il se vit ici et là, engagé simultanément dans deux niveaux de réalité différents¹¹ .

Anne-Marie DUGUET

Le corps vit ici et là, dans les deux niveaux de réalité dont parle Anne-Marie Duguet qui seraient la réalité numérique et la réalité spatio-temporelle de l'événement. Il faudrait rajouter que, dans la performance audiovisuelle, l'immersion perceptive du spectateur se fait à travers la plupart de ses sens et que chaque visiteur est pris à l'intérieur de cette atmosphère. La performance audiovisuelle fait prendre au spectateur une conscience accrue de son corps et crée ainsi un espace social propice à l'échange, non seulement avec l'imageur et ses images, le musicien et sa musique mais aussi entre les visiteurs eux-même. Il faudrait alors rajouter un niveau de réalité : la réalité sociale de l'événement.

11 Anne-Marie DUGUET, *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, éd. Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002, p.179

VERS UNE ESTHÉTIQUE SOCIALE DES CORPS

Il faut être deux pour une image.

Jean-Luc GODARD

Une diversité sociale

Par son caractère langagier, la performance audiovisuelle puise l'origine même de son processus de constitution de l'image dans le dialogue. La chose la plus difficile est de déterminer dans quelle mesure la nature audiovisuelle de la performance apporte une singularité à la performance simple, qui ne relève pas de la combinaison de la musique et de l'image.

Aujourd'hui, l'art apparaît comme un riche terrain d'expérimentations sociales. L'œuvre d'art agit comme un interstice social qui se déroule en fonction de notions interactives, conviviales et relationnelles. C'est du moins ce que prétend Nicolas Bourriaud dans son ouvrage *Esthétique Relationnelle*¹². S'il y a bien une possibilité d'un art relationnel, c'est-à-dire un « art prenant pour horizon théorique la sphère des interactions humaines

12 Nicolas BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du Réel, 2001

et son contexte social, plus que l'affirmation d'un espace symbolique, autonome et privé », alors la performance audiovisuelle en serait un exemple parfaitement probant.

Même si la pensée de Bourriaud peut être contestée -Yves Michaud l'a vivement critiqué- certaines notions permettent de mettre en lumière les enjeux de la performance de manière significative. L'esthétique relationnelle de Bourriaud traite de l'art contemporain dans son ensemble ; nous allons voir ici en quoi elle s'applique d'autant plus à la performance audiovisuelle.

Les espaces dans lesquels se développent les performances audiovisuelles sont variables mais témoignent d'une certaine mixité sociale. Elle prend racine principalement dans les structures muséales, les salles de concert et les boîtes de nuit. Si le public des musées ou des galeries reste aujourd'hui un public issu d'un certain contexte social plus ou moins favorisé et ayant reçu une certaine éducation culturelle, celui des salles de concert ou des boîtes de nuit dresse un panel beaucoup plus large de milieux sociaux. On pourrait expliquer cette diversité dans le fait que la musique, comme le cinéma, est l'un des arts le plus populaire, le plus accessible. La boîte de nuit est un lieu particulièrement intéressant pour cela. Le spectateur du club peut varier du client très aisé venu passer une soirée installé dans une partie privatisée de la boîte de nuit au jeune adolescent excité de pouvoir enfin transgresser les règles du foyer parental en passant par le connaisseur pointu de musique électronique venu voir le dernier DJ émergent. Toutes les configurations sont possibles, même celles qui excluent le principe même de la boîte de nuit : la musique et/ou l'image dans le cas des performances audiovisuelles. Et ce, malgré la tendance actuelle des clubs à mettre en avant les artistes et leur performances ; pour attirer le public, on annonce maintenant la venue de tel ou tel DJ en précisant si sa performance relève du *set* (le mix de morceaux successifs dans lequel l'enjeu se trouve dans le choix des morceaux et dans la manière de les assembler les uns aux autres) ou du *live* (l'artiste se base davantage sur ses propres morceaux, ses propres productions et peut s'entourer de musiciens, d'instruments divers) et éventuellement s'il est accompagné d'un VJ.

En cela, la boîte de nuit est un lieu singulier où la performance s'immisce dans un espace où évolue un public qui n'est pas forcément averti ou présent pour faire l'expérience précise de la performance audio[visuelle].

La vidéo : aire de rencontres

*Ce qui compte c'est la bulle musicale, la plage d'espace-temps musical [et/ou visuel], une sorte de design sonore qui occupe l'espace et colore la relation sociale aux dépens des autres formes d'interaction.*¹³

Yves MICHAUD

Yves Michaud a bien raison, la musique englobe l'espace et colore la relation sociale mais ce n'est pas, comme il le prétend, aux dépens des autres formes d'interaction. C'est justement l'enjeu et l'intérêt du veejaying, c'est l'apport des images du présent qui instaure, ou plutôt réintègre, l'interaction avec la musique de sampling et de mixage. La performance visuelle est une forme d'art dont le substrat est formé par l'interaction et l'intersubjectivité et qui prend pour thème central l'être-ensemble, la « rencontre » entre le regardeur et les images, l'élaboration collective d'un sens. Car l'image évolue dans le dialogue entre regardeur et imageur. L'emploi de projections vidéo apparaît alors comme la convocation d'un lieu commun dans lequel l'exécutant et le public peuvent se rencontrer. Mais l'image fait aussi tenir ensemble des moments de subjectivités liés aux expériences singulières du public.

La vidéo, comme la musique, est propice à la discussion, à l'échange car c'est un art populaire sur lequel tout le monde peut émettre un avis, aussi commun qu'il soit. Mais l'image a ceci en plus de la musique qu'elle évoque, qu'elle représente, qu'elle fait

13 Yves MICHAUD, *L'Art à l'état gazeux : essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Stock, 2003

écho à une réalité proche, à nos souvenirs ou à notre vécu personnel lorsque la musique provoque l'émotion par analogies. La vidéo, par son rapport au réel, invoque un échange plus commun, plus culturel. Une image de soleil peut rappeler une infinité d'expériences différents mais elles seront toujours liées, par un moyen ou par un autre, à l'imagerie culturelle du soleil -qui peut bien sûr varier d'une société à une autre-. Une musique, un son, n'a pas de lien précis avec une expérience en particulier car sa matière est de nature abstraite. Ils peuvent éveiller toute émotion, tous souvenirs piochés dans l'expérience individuelle de chacun.

Ainsi, lorsque Bourriaud affirme que « produire une forme c'est inventer des rencontres possibles ; recevoir une forme c'est créer les conditions d'un échange ¹⁴ », il me semble que c'est d'autant plus vrai avec les images du présent. Il serait ainsi possible de rendre compte en partie de la spécificité de la performance audiovisuelle à l'aide de la notion de production de relations externes au champ de l'art : à travers notamment les relations entre les individus, entre l'artiste et le monde, entre le regardeur et le monde. La performance peut fonctionner comme un dispositif relationnel comportant un certain degré d'aléatoire, une machine à provoquer et gérer des rencontres individuelles ou collectives.

Les années 90 ont vu l'émergence des intelligences collectives et du mode « réseau » dans le maniement des productions artistiques : la popularisation du réseau internet, ainsi que les pratiques collectivistes en vigueur dans le milieu de la musique techno, et plus généralement l'industrialisation croissante du loisir culturel, ont produit une approche relationnelle de l'exposition.

Les artistes cherchent des interlocuteurs : puisque le public demeure une entité assez irréaliste, ils vont inclure cet interlocuteur dans le processus de production lui-même. Le sens de l'œuvre naît du mouvement qui relie les signes émis par l'artiste mais aussi de la collaboration des individus dans l'espace d'exposition.¹⁵

Nicolas BOURRIAUD

14 Nicolas BOURRIAUD, Op.cit., p.23

15 Ibid., p.85

Perception et psychotropes

Il y a un paramètre fluctuant mais qui mérite d'être abordé lorsque l'on parle du milieu des salles de concert et des boîtes de nuit : les substances psychotropes qui altèrent la perception. Dans nos sociétés occidentales, l'alcool est le psychotrope le plus répandu car légal mais le monde nocturne et le monde de la musique sont liés, au moins depuis les années 60, à la consommations de diverses drogues -ecstasy, MDMA, LSD, cocaïne, etc-. Cela n'a pas changé aujourd'hui. L'influence sur la perception de la musique et des images performatives mais aussi sur l'aspect relationnel entre les individus est évidente. Huxley, dans *Les Portes de la Perception* part d'ailleurs de la description de son regard sur le monde après avoir pris de la mescaline, une drogue en partie utilisée par les chamans en Amérique du Sud pour des rituels et pour provoquer des visions. Jordan Belson quand à lui, compare l'expérience cinématographique à ses expériences avec des substances psychotropes :

Parmi les expériences que j'ai poursuivies, le cinéma est ce qu'il y a de plus avancé. Et c'est la même chose pour mes expériences avec les drogues. Elles ont en quelque sorte servi de base à mes visions. J'ai pris du peyotl il y a quinze ans, mais n'ai jamais eu aucune expérience cosmique (samadhi). C'est quelque chose qui devait arriver à travers le développement de différents niveaux de conscience. Le nouvel art et d'autres formes d'expression révèlent l'influence du développement de l'esprit humain. Et enfin nous atteignons un point où virtuellement il n'y a plus de séparation entre la science, l'observation et philosophie. Le nouvel artiste a essentiellement les mêmes préoccupations que le scientifique. ¹⁶

Jordan BELSON

¹⁶ Jordan BELSON in Adams P. SITNEY, op.cit., p.252

Alors que la mescaline ou le peyotl sont des stupéfiants qui font vivre une expérience essentiellement intérieure, les drogues les plus consommées aujourd'hui dans les boîtes de nuit de nos sociétés occidentales influent à la fois sur la perception et sur notre relation à l'autre. Si la consommation de drogue est loin d'être systématique en club, elle reste très largement répandue. Il est intéressant de voir que là où la performance audiovisuelle se développe, il y a une volonté de modifier sa perception et de s'ouvrir à l'autre qui se concrétise par la consommation de ce genre de psychotropes. C'est aussi qu'il existe cette envie de vivre des expériences singulières, entières qui mêlent l'esthétique de l'œuvre d'art à la communion avec autrui dans une célébration collective. C'est aussi l'association de l'image comme vision mystique, chère à Belson ou à Huxley, qui apparaît en filigrane derrière cette approche de l'expérience performative audiovisuelle.

La performance audiovisuelle, comme l'œuvre d'art « possède une qualité qui la distingue des autres produits des activités humaines : cette qualité, c'est sa (relative) transparence sociale. Si elle est réussie, une œuvre d'art vise toujours au-delà de sa simple présence dans l'espace ; elle s'ouvre au dialogue, à la discussion, à cette forme de négociation interhumain que Marcel Duchamp appelait « le coefficient d'art » et qui est un processus temporel, se jouant ici et maintenant ¹⁷

Nicolas BOURRIAUD

C'est aussi dans cette ouverture au dialogue, à la relation humaine que se trouve la beauté et l'enjeu de la performance audiovisuelle. La musique et les images du présent instaurent cet échange d'une manière particulièrement forte et sensible. Ces liens humains créés une communion et ritualisent le spectacle et il semble que la performance audiovisuelle se détache de tout cet « art gazeux » dont parle Yves Michaud, parfois de manière acerbe. D'un côté, elle y est totalement intégrée car elle constitue davantage une expérience qu'une œuvre en tant que telle -au sens traditionnel du terme- mais de l'autre elle s'en détache car elle prétend produire une véritable expérience esthétique au sens de

¹⁷ Nicolas BOURRIAUD, op.cit., p.43

l'expérience traditionnelle consacrée à la beauté, au sublime et à l'invention. Cette beauté et ce sublime, c'est aussi l'esthétique sociale des corps spectatoriels intégrés à la performance. Nous ne sommes plus en présence d'un simple « design » sonore ou visuel mais d'une véritable démarche artistique et relationnelle à la forme éphémère. C'est aussi ce caractère unique de la performance qui redore les images d'une « aura » dans une époque où le numérique permet une reproduction infinie et virale.

CONCLUSION

Le rapport aux images est l'un des problèmes contemporains les plus importants. Les images constituent aujourd'hui un flot continu dans lequel nous baignons bon gré mal gré. Elles sont devenues l'un des matériaux de notre vie, de notre monde, notamment dans nos sociétés occidentales. Un matériau « étrange et mélangé compte tenu de toutes sortes d'images en circulation ¹ ».

Le problème des images est bien trop vaste pour pouvoir le traiter ici de manière exhaustive, mais l'image du présent est une tentative de questionner ce sujet sous l'une de ses facettes, aussi minime soit-elle face à l'ampleur de la chose. L'image du présent tend à montrer qu'il existe d'autres manières de faire les images, de les percevoir, et par conséquent de les penser. Avec le règne du cinéma en tant que qu'art populaire, le rapport aux images audiovisuelles est souvent présenté comme une donnée ontologique du médium. Mais « l'industrialisation du cinéma a déterminé l'élection d'un type de dispositif parmi les plus stables, parfois qualifié de cinéma "classique". Ce type de cinéma s'affirme généralement comme un cinéma de divertissement, construit sur des codes d'écriture filmique usités et jugés efficaces, et véhiculant généralement des codes de beauté ou de comportement propres à la société de consommation. ² » Cette affirmation embrasse le cinéma dit « classique » dans sa généralité. Il est évident qu'il existe un cinéma dit « d'auteur », utilisant le même dispositif mais véhiculant des codes

1 Yves MICHAUD, *op.cit.* p.85

2 Gérard LEBLANC, « Du déplacement des modalités de contrôle », *in* collectif, *Le dispositif, entre usage et concept*, Partis, Hermès 25, CNRS Éditions, 1999, p 236.

tout autres. Simplement que ce dispositif est une tendance générale.

Barthes proposait une « distance amoureuse » avec le cinéma. C'est-à-dire que l'on pouvait, selon lui, se laisser fasciner par le cinéma deux fois : par l'image et par son environnement, ce qui l'excède : le grain du son, la salle, le noir, la masse obscure des autres corps, les rais de lumière ³... Le dispositif de l'image du présent, la performance audiovisuelle, propose justement de mettre en avant cette seconde fascination : celle de la mise espace des images. De la mettre en avant mais surtout de l'amplifier. Il s'agit en fait de redonner à l'image une certaine « aura » ; qui n'est certes plus vraiment l'aura de Benjamin mais qui tenterai tout de même de réinstaurer un rituel, une unicité, une émotion ou une énergie qu'elle perd progressivement au fur et à mesure qu'elle atteint un « état gazeux » selon l'expression de Yves Michaud. L'image, et l'art en général, n'a plus le régime d'objet. « Les intentions, les attitudes et les concepts deviennent des substituts d'œuvres. ⁴ »

C'est pour cela que l'image a besoin d'être mise en espace : pour acquérir une certaine force qu'elle n'a pas forcément lorsqu'elle n'est que concept. L'image du présent, pour être image du présent doit alors prendre en compte plusieurs paramètres :

- Sa mise en espace : par la présence de l'imageur, du musicien et du spectateur dans un espace contigu.
- Son instantanéité : par l'actualisation constante de l'image par l'imageur, sa création se déroule dans le temps, dans une succession d'instants.

Le temps pour moi est quelque chose de matériel [...] Il peut être utilisé de la même manière que la peinture ou le plâtre ou n'importe quel autre matériau. Il peut décrire d'autres événements naturels [...]. Les images rendent réelle l'expérience du temps ⁵.

3 Collectif, Projections, les transports de l'image, op.cit., p.96

4 Yves MICHAUD, op.cit., p. 11

5 Jonas MEKAS, Ciné-Journal, un nouveau cinéma américain (1959-1971), Paris, Paris Expérimental, 1992

- Son caractère éphémère : qui découle directement de sa matière temporelle et qui confère à l'image une unicité.
- *Son aspect relationnel* : par la proximité spatiale des spectateurs entre eux et par les liens créés par l'énergie des image et de la musique.

L'image du présent ramène à l'instant l'ensemble des éléments invisibles qui constituent une œuvre. Elle condense les temps de création, de réception et d'échanges. L'œuvre est créée et perçue dans le même temps. En cela, les images créées sont une projection mentale des consciences des artistes et des spectateurs. L'instantanéité implique directement l'artiste et le spectateur dans la création de ces images-pensées. Les images prennent corps dans la mémoire des corps vivants réunis dans l'espace de la performance. En fait, l'immédiateté du traitement induit une essence d'abord temporelle ; non plus de représentation mais de simulation. « Elle joue sur l'espace-temps en opérant une construction quasi symétriquement inverse des autres arts de l'image : *c'est le temps qui construit l'espace* ⁶. » Woody Vasulka disait de l'image vidéo qu'elle est une image sans cadre -et je dirais la même chose de l'image numérique-. C'est en effet que la vidéo réinvente à partir du langage filmique, un autre rapport à l'image. La performance audiovisuelle est en fin de compte un corps pensant, mi-Hommes, mi-machines, constitué de temps et d'espace.

Il y a une réelle possibilité d'implication, d'immersion consciente et active dans l'image du présent. Une espèce de connexion peut être établie avec l'œuvre, avec notre entourage, animé et inanimé. Bien sûr, la performance audiovisuelle a encore beaucoup de progrès à faire, elle doit se trouver une place dans un monde de l'art qui l'ignore encore presque totalement. Mais il y a tout de même un certain mouvement qui semble vouloir percer, qui attend son entrée en scène. Peut-être retrouvera-t-on la richesse d'expérimentations vidéo des années 60-70 très prochainement ?

⁶ Joris GUIBERT, « Manifeste, pour un visuel qui ouvre l'œil » in *Revue&Corrigée* #92, juin 2012, p.29

L'enjeu est aussi de transformer en passion la distraction que peut sembler être le concert ou la soirée en boîte de nuit. Je pense qu'il faut considérer ce genre d'événements comme des moments privilégiés de création plus que comme de simple divertissements.

*Les passions présentent essentiellement un but, et les pensées, les émotions, ont toujours quelque rapport avec les fins réelles ou imaginaires proposées, ou avec les moyens par lesquelles ces fins pourront être atteintes. Il en est tout différemment des distractions. Il est de leur essence d'être incohérentes et sans but.*⁷

Aldous HUXLEY

Redonner à l'art, aux images contemporaines qui s'évaporent pour nous envelopper dans une tiède atmosphère d'esthétique, un état solide de pleine conscience, ne serait-ce que pour un instant. L'immersion perceptive de la performance audiovisuelle plonge paradoxalement le spectateur dans un état de *torpeur* qui peut sembler flottant au premier abord mais qui peut se transformer en état de *conscience océanique*. La vague, ou la goutte d'eau dans l'océan...

Le plus souvent ce n'est qu'un sentiment, mais il arrive que ce soit une expérience bouleversante : un état modifié de conscience. Expérience de quoi ? Expérience de l'unité : c'est éprouver *un* avec *tout*. Dans les philosophies qui tendent à l'éveil spirituel comme la méditation Zen, on trouve fréquemment la comparaison entre l'océan -l'univers- et la vague -l'individu-. Le sentiment océanique correspond à une prise de conscience non-duelle de la nature et de l'Être. Au fond, la performance audiovisuelle et tout particulièrement les images du présent tendent à créer cet état émotionnel et spirituel de pleine conscience. Les images du présent pourrait finalement être la conscience du cinéma, la conscience des images.

⁷ Aldous HUXLEY, op.cit., p. 108

Au-dessous du monde des perceptions sensorielles et de l'activité mentale, il y a l'immensité de l'être. Il y a une vaste étendue, une vaste immobilité, et une petite activité frémissante à la surface, qui n'est pas séparée, tout comme les vagues ne sont pas séparées de l'océan ⁸.



(fig.20) *Ma destinée*, Victor Hugo, Plume et lavis d'encre brune, gouache, sur papier vélin, Paris, Maison de Victor Hugo, 1867⁹

⁸ Eckhart TOLLE, *Le Pouvoir du moment présent*, Ariane, 2000

⁹ Source : <http://expositions.bnf.fr/hugo/grands/005.htm>

ANNEXES

POUR POPULARISER LE VEEJAYING

ENTRETIEN AVEC HELEEN BLANKEN

traduction française d'un entretien anglais

Heleen Blanken est une artiste visuelle diplômée depuis 2008 de l'école des Beaux Arts *Gerrit Rietveld Academie* à Amsterdam. Elle s'est rapidement dirigée vers le veejaying et à travaillé pour de nombreux festivals et clubs aux Pays-Bas et en Allemagne. Elle travaille aujourd'hui avec des musiciens reconnus de la scène électronique international tels que Jeff Mills, Ben Klock ou Donato Dozzy¹.

- *Peux-tu présenter rapidement ton travail vidéo et les techniques vidéos que tu utilises ?*

HELEEN BLANKEN : Mon travail est principalement cinématographique, il est méditatif et évolue essentiellement autour de la notion de nature. Je travaille avec une gamme de medium visuels afin de donner vie à des objets inanimés et de trouver une beauté organique dans l'abstraction des formes naturelles. Je tourne moi-même toutes les vidéos que j'utilise.

¹ Source : <http://www.heleenblanken.nl/about/>

- *Quelle installation utilises-tu, quelle(s) interface(s) lors d'une performance vidéo en live ?*

H : J'utilise *Modul8* pour mes performances et *Final Cut* pour faire toutes mes vidéos.

- *Comment imagines-tu le dispositif de tes performances ?*

H : J'ai besoin de mon ordinateur portable -Apple 16GB 1600 MHz DDR3, Retina, 15 pouces, Mid 2014, 2,2 GHz Intel Core i7, Intel Iris Pro 1536 MB-, mon Lumix GH2 & Canon Mark III pour tourner et mon vieux contrôleur MIDI skull Evolution

- *Qu'est-ce la création en temps-réel apporte aux images et à ton travail ?*

H : Je ne suis pas certaine de ce que tu entends par ici, mais dans mon travail, le mouvement ou l'atmosphère est dans l'image elle-même, je n'utilise pas de filtres ou d'effets dans mes images. Les seules caractéristiques que j'utilise parfois sont des ajustements de couleurs et la vitesse des images. L'aspect du live, lorsque les images et la musique dialoguent ensemble peut-être magique. J'essaye de visualiser l'atmosphère de la musique dans une expérience cinématographique.

- *Quel rapport entretiens-tu avec la musique ? Penses-tu qu'elle est indispensable à création visuelle en live ?*

H : Je pense que la musique est certainement mon premier amour, j'écoute de la musique électronique depuis mes 14 ans. C'est une chose ancrée en moi, je n'accepte jamais de projets de musiciens lorsque je n'aime pas leur musique. C'est parfois difficile mais je pense que c'est la meilleure chose à faire aussi bien pour eux que pour moi. Il est important de comprendre mutuellement quel est le

travail et la manière de faire de l'autre. Donc oui, il est essentiel d'avoir une grande affinité avec la musique dans ce domaine-là.

- *Ressens-tu un lien particulier avec l'environnement de la performance (avec l'espace de la boîte de nuit, avec le public...)*

H : Totalement, parfois les gens viennent me voir et me disent que mon travail est trop artistique pour être dans une boîte de nuit, mais je pense qu'il est important de montrer de belles choses à un public plus large. Lorsque tout communique ensemble, il y a un sentiment magique qui est difficile à atteindre dans une galerie pour un petit groupe d'élite. Mais j'aime faire les deux, je vais bientôt retourner aux installations et davantage essayer de créer une réelle expérience dans les galeries aussi. Mais jamais je ne me dirai que je suis quelqu'un de trop bien pour passer dans en boîte.

- *Dans quels contextes as-tu déjà eu l'occasion de faire du veejaying ? Quels espaces te semble les mieux adapter pour ça ?*

H : Je travaille aussi bien pour des petits clubs comme le *Trouwamsterdam* (mon club préféré qui est malheureusement fermé aujourd'hui) ou le *Village Underground* que pour de grands événements comme l'*Awakenings Festival*. A chaque fois c'est différent mais lorsque tu es dans un espace où les gens comprennent ce que tu fais, qu'ils adhèrent à la musique et que la musique correspond aux visuels et vice versa, -et bien sûr un bon projecteur comme un Barco 10.000 lumen-, alors, l'endroit n'a pas d'importance, tout est question d'atmosphère.

- *Penses-tu que le veejaying est une pratique en développement ? Quel avenir lui imagines-tu ?*

H : J'espère que c'est une pratique qui se développera de plus en plus, et j'espère que les gens comprendront qu'elle joue un rôle très important pour la musique contemporaine. Il y a un besoin d'éduquer le public afin qu'ils puissent faire la différence entre un bon et un mauvais VJ.

- *Quelles sont tes références artistiques ? Tes références théoriques (si tu en as) ?*

Mon travail a beaucoup de références scientifiques et philosophiques, tout tourne autour de la notion du Sublime, de la vision dépressive de Schopenhauer à propos de la vie et de composer avec le pouvoir de l'Univers. J'aime bien penser que j'ai trouvé une sorte d'échappatoire en faisant ce que je fais, quelque chose qui rendrait les choses plus faciles et plus agréables.

- *Quels retours te fait-on sur tes performances ?*

J'aimerais connaître davantage ce que les gens en pense et j'espère que l'industrie musicale -comme *Resident Advisor*²- prendra cet art plus sérieusement pour écrire réellement dessus. Mais dans un club, les retours sont toujours bons, les gens qualifie ma pratique d'immersive et quelque part je peux leur proposer quelque chose de différent. C'est une chose que j'aime beaucoup et j'espère que je pourrais continuer ainsi aussi longtemps que possible.

2 *Resident Advisor* est un webzine sur la musique électronique dédié à la musique électronique et notamment la *dance music*.

SORTIR LES IMAGES DES SENTIERS BATTUS

ENTRETIEN AVEC JACQUES PERCONTE

Jacques Perconte est un réalisateur de films expérimentaux et un plasticien français. « Il pratique la photographie, la vidéo, la création numérique et la musique ; il explore les ressources conjuguées du corps, du paysage et de la couleur détachés d'une inscription limitative et contraignante. Caractérisée par l'altération programmée, par la puissance entraînant toute production dans la tension d'un flux constamment renouvelé, son œuvre est avant tout destinée à être vécue, partagée dans une expérience à la fois ouverte, mouvante et resserrée ¹» .

- Penses-tu que l'on perçoit les images de films de la même manière que les images d'une performance ?

JACQUES PERCONTE : Je dirais que ce sont des choses différentes. Les gens perçoivent les choses comme ils veulent, que ce soit un film ou une performance. Même un film peut être perçu de plein de façon différentes. Avec l'expérience que j'ai de faire les deux, des films et des performances, il y a une incroyable diversité de réception. Les gens peuvent librement voir ce qu'ils

1 Didier ARNAUDET, Art Press #345, mai 2008

veulent dans les images. Surtout quand tu as des images qui, comme les miennes, ne dictent pas forcément un sens. Comme les gens ont plus de marge pour aller là où ils veulent, ils vont un peu dans tous les sens.

Le poids de la culture

J : Après, ce qui est très intéressant à côté de ça, c'est qu'en face de cette liberté là, il y a aussi l'impact, le poids de la culture des gens. Mon travail est assez emblématique pour ça, du fait qu'on soit occidentaux, pour notre culture du paysage et de la peinture de paysage. Les gens n'arrêtent pas de reconnaître des peintures dans mes films et qui pourtant n'y sont pas. Il y a une histoire d'évocation, de rapport à la culture qui est très intéressante, et qui montre à quel point on est dans des histoires de reconnaissance lorsqu'on est face à une image. Et on a assez peu de liberté au final dans ce rapport là².

Mon travail vient de mon envie de faire du cinéma. J'avais envie de faire du cinéma mais je n'y arrivais pas. J'ai compris que ce qui me gênait dans le fait de faire du cinéma, c'est que pour qu'une image ait l'air réaliste, il faut l'amplifier, la dénaturer, souligner certaines dimensions et faire un simulacre qui va hyper-exprimer ce que tu veux. Je me suis rendu que ce que je voulais faire, c'était le contraire. Je me suis alors mis à affirmer les images. C'est là que je me suis beaucoup plus reconnu dans les arts plastiques.

Au début pour moi ce n'était pas le paysage, c'était le corps. Mais lorsque j'ai commencé à bien comprendre ce que je faisais, je me suis dit qu'il fallait que je change de motif et je suis passé du corps au paysage. J'ai compris un peu plus tard que cette question du paysage était beaucoup plus central, que ce n'était pas juste un choix de changer de motif mais que c'était la question de la représentation qui était vraiment en jeu. Le paysage était aussi la chose la plus simple avec laquelle travailler, parce que le plus commun et la chose avec

2 cf. Philippe Descola

laquelle on a la relation la plus forte dans notre culture de la représentation.

L'autonomie comme essence de la performance visuelle

J : J'ai fait quelques performances fin des années 90, début des années 2000, avec des DJ, de la musique électronique. C'était rigolo, ça faisait vraiment partie de la fête, j'ai essayé plein de choses, c'est là que j'ai découvert entre autre la compression vidéo. Mais j'ai arrêté parce que, pour moi, manipuler les images avec un logiciel ce n'était pas un geste artistique. Ça ne veut absolument rien dire de faire au premier degré ce que la plupart du temps le veejaying expose : simplement mélanger des choses comme ça. L'importance du geste artistique c'est l'autonomie. Pour moi il n'y avait pas d'autonomie. Bien sûr, d'un côté je fabriquais des images, il y avait un matériau singulier, mais ensuite lorsque je le mixais, je faisais n'importe quoi. Il y avait vraiment quelque chose qui relevait juste des effets qui étaient à ma disposition. Quand je dis « n'importe quoi » ça veut dire fondu enchaîné, cut, surimpressions, etc. Je faisais le chemin qui était induit par les outils et par la culture du veejaying que l'on va avoir. Sauf que, contrairement au cinéma, le veejaying repose, pour beaucoup, uniquement sur le langage. Alors que le cinéma utilise le langage pour exprimer quelque chose d'autre. Et c'est très rare le VJ qui utilise le langage du veejaying pour produire quelque chose d'autre que du rythme de langage et de lumière. J'ai donc arrêté la performance car j'avais l'impression d'être un usurpateur.

C'est quelque chose qui est resté totalement en dehors du mon champ. J'ai été très critique par rapport à tout ce que j'ai, comme je suis très critique de la plupart des dispositifs de mapping lumineux, d'installations d'images ou de formes visuelles animées aujourd'hui, parce que je n'y vois pas une écriture autonome, j'y vois plutôt une écriture induite par les logiciels et une culture d'usage. Aujourd'hui il y a de plus en plus de gens qui font la même chose ; qui ont la même typologie d'images, la même plasticité. Alors s'ils ont la même

plasticité, on pourrait se dire que l'intérêt de ce qu'ils font va se trouver ailleurs. Et finalement ce n'est pas le cas.

Maîtriser les machines

Avec l'évolution des capacités des ordinateurs, j'ai commencé à pouvoir produire des outils qui me permettaient de manipuler les compressions en temps réel. Je me suis dit que j'allais d'abord faire des installations mais rapidement, j'avais envie de retourner sur scène et de jouer ça. De faire presque la même chose que lorsque je fabrique un film chez moi finalement, mais en *live*. Donc sans *compositing*, travailler des choses qui ne sont pas des effets mais des productions d'images. Je pouvais produire plein de chose qui exploitent la nature même de l'image. J'ai commencé à développer ces outils, d'abord pour pouvoir explorer mes rushes, mais très vite j'ai pensé qu'il fallait que je les amène sur scène parce qu'il se passait quelque chose de fort.

Je pense que quoi que tu fasses dans la performance, il peut se passer quelque chose de fort. Ce n'est pas forcément lié au veejaying ou à l'image, c'est lié à l'intensité que tu projettes dans tes outils, lorsque tu es engagé dans quelque chose. Et ce quelque chose va se répercuter vers le public. Mais cette connexion n'est pas forcément liée aux images, elle est plus grande que cela. Le danger de l'image c'est qu'elle peut faire croire qu'il y a une intensité alors qu'en réalité il n'y en a pas. Et c'est aussi vrai dans les installations. Une image peut imposer sa puissance sans pour autant qu'elle ait de l'intensité à l'intérieur. Il y a notamment beaucoup de films américains qui essaient de faire ça...

Les gens ne se rendent pas forcément compte, quand un musicien fait de la mauvaise musique et qu'il ne sait pas se servir de ses outils ça s'entend tout de suite, avec l'image c'est plus difficile. Et avec les outils de plus en plus fort qu'il y a, ça devient de plus en plus difficile de savoir si la chose que tu es en train de

voir est faite par la personne. Moi, j'ai toujours été suspecté de ne pas faire quoi que ce soit dans mes films. Je continue encore à montrer mes images à des gens qui n'ont jamais vu des images comme ça, et il y en a beaucoup quand même, surtout en France (*rires*), qui sont suspicieux. Ils se disent que c'est l'ordinateur qui fait l'image. Et toi qu'est ce que tu veux répondre à ça ? C'est vrai que c'est le logiciel qui fait l'image, il y a une part de vérité qui, pour moi, peut être une catastrophe en école d'art. Dans les écoles d'art il y a quand même beaucoup de gens qui ont l'impression de faire des trucs mais c'est leur machines qui les fait -les caméras, etc-. Et le numérique a une grande responsabilité là-dedans, parce qu'il donne l'impression aux gens de faire quelque chose. Parce qu'ils n'ont pas forcément une grande culture des images produites, ils ont l'impression qu'ils n'ont jamais vu ces images et ils se disent qu'ils font des images nouvelles. Et les logiciels servent à ça !

Création et programmation

En art ça ne se passe pas, mais dans le design par exemple, il y a des gens ³ qui attaquent cette question de la programmation, des outils et de la production de l'image contemporaine.

En design, tu as quelques procès pour plagiat depuis 7-8 ans, qui se terminent par des non-lieu, parce qu'il n'y a pas de plagiat. Les gens font la même chose mais ce n'est pas de leur faute, parce que l'écriture est induite, notamment, par *Illustrator*. Au final, le nombre de possibilités qui existent lorsque que tu maîtrises *Illustrator* n'est pas beaucoup plus grand que si tu ne le maîtrises pas . Il y a des choses comme ça qui se passent avec les outils, qui sont critiquées dans le monde du design mais qui ne le sont pas dans le monde de l'art. Les outils numériques sont les plus difficiles à exploiter aujourd'hui parce qu'ils sont malins. Ils peuvent te faire croire que tu a inventé quelque chose alors que tu n'as rien inventé et ils te font voir une puissance qui est celle de la machine mais

³ cf. Lev Manovitch, Anthony Masure, etc.

qui n'est pas forcément la tienne.

Je me rappelle le premier contact que j'ai eu avec ça -alors que j'ai toujours été passionné par la technologie- : un jour, en 1998, j'avais fait un cube en VRML et j'expliquais à ma directrice de maîtrise ce que je faisais. Pour lui expliquer j'avais fait ce cube en 3D, ce qui représentait 6 lignes de code à peine, avec un JavaScript qui permettait de faire tourner la couleur sur le cube avec un arc-en-ciel -8-10 lignes de code en plus-. Et je me suis rendu du pouvoir de fascination qu'avait cet objet sur des gens qui n'avaient manipulés ces choses-là. Ils étaient fascinés par la puissance de la machine alors que ce que je montrais était ridicule en terme de puissance par rapport à ce que la machine était capable de faire. Lorsque tu manipules Word, quelque part, c'est beaucoup plus compliqué pour la machine - aller gérer tous les paramètres de correction du langage, de typo, etc - que lorsque tu fait tourner un petit truc comme ça, aussi basique. J'essayais donc d'expliquer des choses à ma directrice mais elle bloquait sur la machine. Ça m'a beaucoup choqué et je me suis mis un peu en guerre contre ces technologies avec cette idée : comment on allait pouvoir faire quoi que ce soit s'il était impossible de dépasser le premier degré du rapport qu'on avait avec eux ?⁴

Un retour en arrière ?

- C'est étrange parce que j'ai toujours eu du mal à adhérer aux images du veejaying aussi. C'est pour ça que je m'y intéresse beaucoup, parce que je pense qu'il y a encore quelque chose à trouver, que ce genre d'images ne sont encore qu'au début de leur existence.

J : Pire que ça, on est retournés en arrière ! Il faut regarder dans le cinéma expérimental, ou dans les artistes qui font des performances avec de la pellicule⁵.

Ce sont des gens qui sont très importants pour le veejaying mais qui sont

4 cf. Grégory Chatonsky

5 *Live Cinema Scottish Premiere à l'Alchemy Film festival*, Guy SHERWIN & Lynn LOO, United Kingdom, 2015

aujourd'hui totalement ignorés de la plupart des gens. Après la période d'*expanded cinema* où on s'est beaucoup posé la question de la monstration, il y a la période de l'apparition de la vidéo où des groupes de cinéastes ont expérimentés des choses avec deux voix : la voix de l'art contemporain (Gary Hill, Peter Campus, Bill Viola, etc), et la voix de ceux qui s'interrogent sur la télévision (Steina et Woody Vasulka, Robert Cahen, etc). Ce sont des gens qui expérimentent et bricolent. Ils travaillent parfois avec des ingénieurs mais la plupart du temps ils essayent de faire mal fonctionner les machines, de les faire sortir de leur fonction. Ils produisent ainsi des choses singulières, que les machines ne peuvent pas produire d'elles-mêmes. Et ça, c'est quelque chose qui est très rare dans le veejaying.

Dans les années 60, les frères Whitney vont détourner des cerveaux-moteurs qui sont destinés à fabriquer des missiles, mettre des lampes dessus, bricoler une machine qui permet de programmer des mouvements mathématiques dessus, et de stopper pour impressionner une image 16mm ou 35mm. Ce sont des gens qui vont arriver à faire des images qui sont cousines de celles qu'on a aujourd'hui sans aucun moyen de les produire. Lorsque tu vois Lapis en 35mm, il n'y aucune animation aujourd'hui qui est capable de trouver cette puissance-là. Parce que toutes les animations qu'on voit sont à leur place, dans le rapport littéral matriciel de l'écran. C'est normal qu'on soit impressionné par leur technique, mais pour être impressionné par leur poésie, il faut que les images se décollent de leur normalité. Et ça ce n'est pas une chose facile.

- Tu penses alors qu'aujourd'hui il y a besoin d'analogique dans les images ?

J : Non, c'est une question de medium. Si ton medium c'est véritablement les mathématiques, et que tu arrives à inventer des choses, à affirmer le modèle mathématiques, sa particularité, sa modulation et sa singularité, il n'y a pas

forcément besoin d'analogique ⁶.

La singularité du *live*

- Comment ça se passe pour toi au niveau des performances ?

J : Tu as déjà vu l'une de mes performances ?

- Oui, *Hyper Soleils* à la Gaité Lyrique avec Jean-Benoît Dunckel.

J : Dans cette performance là, il y a des choses qui me plaisent. Mais elles deviennent comme des films parce qu'à force de les faire on les travaille, malgré nous. On dit qu'on les travaille pas mais au fond on va quelque part, on cherche quelque chose. Petit à petit il y a des choses qui se tissent. Surtout que Jean-Benoît voulait tout le temps répéter. Mais pour moi c'est beaucoup plus dur de faire une performance que de faire un film, parce que j'ai beaucoup plus de travail sur une performance pour qu'elle arrive à maturité. Avec le film je peux me reprendre, avoir une plus grande précision, me corriger.

- Ce n'est pas justement ça qui est intéressant dans le *live* ?

J : Ce qui est intéressant c'est que je découvre en *live*. Tu ne retrouves pas les mêmes choses. Et c'en est au point que quand je travaille sur un film, je sais qu'il a été nourri par énormément de choses que j'ai trouvées dans les performances et que je n'aurai pas découvert autrement.

- Donc il y a bien quelque chose de plus dans la performance.

J : C'est la présence. Comme dans une conversation ou un dialogue. Je pense que

⁶ cf. Hugo Verlinde

la présence induit énormément sur la qualité de l'expérience des gens. Mais je la détacherai quand même de la question de l'image. C'est plutôt la question de comment tu te connectes aux gens.

- Mais cette connexion n'influe pas sur les images que tu fais ?

J : Si, mais ce n'est pas parce que tu te connectes à l'image que l'image se connecte aux gens. Je pense plutôt que l'image est un relais dans cette connexion.

- Mais les gens se connectent tout de même à toi par l'image non ?

J : On en sait rien. Je pense qu'ils sont connectés à un rythme, à un rythme physique, comme avec la musique mais moi je suis persuadé qu'il y a autre chose. À une époque j'étais persuadé que lorsque je filme un arbre, même si c'est complètement numérique et qu'il n'y a rien de physique qui passe dans les données, il y a quelque chose d'autre. Une énergie. Une énergie qui arrive en plus de la technique.

- Et alors est-ce que ce n'est pas cette énergie qui est le plus important dans une performance, voir plus que l'image ou que la musique ?

J : Si, c'est ce que tu envoies aux gens qui est important. Et ce que tu vas envoyer aux gens, tu l'envoies dans tes images. Tu ne peux pas canaliser un truc vers les gens et un autre truc vers l'image. Et c'est souvent en ça que tu as des distorsions dans les projets. Les gens pensent canaliser un truc et finalement ils canalisent autre chose. Et c'est là qu'il peut y avoir des choses qui ne fonctionnent pas du tout.

- Comment as-tu élaboré ton interface par rapport à tout ça ?

J : J'ai fait des performances avec simplement le lecteur QuickTime. Mais c'est un peu fatiguant parce qu'en fait c'est que du montage vidéo. Tout est dans la manière dont le fichier vidéo est cassé, dont les choses sont combinées et ensuite je les fait buguer. Mais c'est quand même plus facile avec des machines qui ont plus de boutons (*rires*).

La plupart du temps je joue avec des fichiers vidéos très longs. Pour Hyper Soleils, je jouais avec un seul fichier vidéo de 11h. En fait tu fabriques du potentiel, comme un instrument de musique, et après tu fabriques les choses qui te permettes d'exploiter le potentiel.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

AGAMBEN Giorgio, *Image et mémoire*, Paris, Desclée de Brouwer, coll. Arts & Esthétique, 2004

AUSTIN John Langshaw, *Quand dire c'est faire*, Paris, Seuil, 1970

BACHELARD Gaston, *L'Intuition de l'instant, étude sur la Siloë de Gaston Roupnel*, Paris, Stock, 1932

BAZIN André, *Qu'est ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf-Colet, 2002

BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images, Photo. Cinéma. Vidéo*, Paris, La Différence, 1990

BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images 2 : Mots, Images*, Paris, P.O.L. Éditeur, 1999

BELLOUR Raymond, *La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, expositions*, Paris, P.O.L., 2012

BERGSON Henri, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, Presses Universitaires de France (PUF), 2007

BERGSON Henri, *Durée et simultanéité. À propos de la théorie d'Einstein*, Paris, Presses Universitaire de France (PUF), 1992

BOULOUCHE Nathalie, *Projections, les transports de l'image*, Tourcoing, Le Fresnoy éditions, 1997

BOURRIAUD Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du Réel, 2001

- CHARLES Daniel, *Gloses sur Cage*, Paris, UGE, Coll. 10/18, 1978
- COUCHOT Edmond, *La technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998
- COUCHOT Edmond, HILLAIRE Norbert, *L'art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003
- DELEUZE Gilles, *Différences et répétitions*, Paris, Presses Universitaires de France, Paris, 2011
- DE MEREDIEU Florence, *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo, art numérique*, Paris, Larousse, 2005
- DÉSILE Patrick, *Généalogie de la lumière. Du panorama au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2000
- DIDI-HUBERMAN Georges, *L'Image ouverte. Motifs de l'incarnation dans les arts visuels*, Paris, Gallimard, 2007
- DUBOIS Philippe, *La question vidéo : entre cinéma et art contemporain*, Paris, Côté cinéma, 2012
- DUGUET Anne-Marie, *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002
- ELLUL Jacques, *La Technique ou l'enjeu du siècle*, Paris, Economica, 2008
- ELLUL Jacques, *Le Système technicien*, Paris, Le Cherche Midi, 2012
- GOLDBERG Roselee, *Performances, l'art en action*, Paris, Thomas & Hudson, 1999
- GOLDBERG Roselee, *La performance, du futurisme à nos jours*, Paris, Thomas & Hudson, 2001
- HUXLEY Aldous, *Les Portes de la Perception*, Paris, éditions du Rocher, 1954
- KLEE Paul, *Écrits sur l'art, Tome 1 : La pensée créatrice*, Paris, Dessain et Tolra, 1973
- LACHAUD Jean-Marc et LUSSAC Olivier, *Arts et nouvelles technologies*, Paris, L'Harmattan, 2007
- MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, Paris, Seuil, coll. Points, 1968
- MEKAS Jonas, *Ciné-Journal, un nouveau cinéma américain (1959-1971)*, Paris, Paris

Expérimental, 1992

MICHAUD Yves, *L'Art à l'état gazeux : essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Stock, 2003

NOGUEZ Dominique, *Le Cinéma, autrement*, Paris, éditions du Cerf, 1987

NOGUEZ Dominique, *Éloge du cinéma expérimental*, Paris, éditions du Centre Pompidou, 2010

NOGUEZ Dominique, *Cinéma &*, Paris, Paris Expérimental, 2010

PARFAIT Françoise, *Vidéo : un art contemporain*, Paris, éditions du regard, 2001

POPPER Frank, *From Technological to Virtual Art*, Londres, MIT Press, 2007

RANCIÈRE Jacques, *Le destin des images*, Paris, La fabrique, 2003

ROBERTSON Étienne-Gaspard, *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques d'un physicien aéronaute, tome 1 : "La Fantasmagorie"*, Café Clima, 2000

SERRES Michel, *Petite Poucette*, Paris, Le Pommier, 2013

SCHEINFEIGEL Maxime, *Le cinéma, et après ?*, Rennes, Presses Universitaire de Rennes (PUR), 2010

SHUSTERMAN Richard, *La Fin de l'expérience esthétique*, Pau, Presses Universitaires de Pau (PUPPA), 1999

SITNEY Adams P., *Le cinéma visionnaire, l'avant-garde américaine (1943-2000)*, Paris, Paris Expérimental, 2002

SOULAGES FRANÇOIS, *Dialogues sur l'art et la technologie autour d'Edmond Couchot*, Paris, L'Harmattan, 2001

VANCHÉRI Luc, *Images contemporaines, arts, formes, dispositifs*, Lyon, Aléas éditeur, 2009

VIRILIO Paul, *La Machine de vision : essai sur les nouvelles techniques de représentation*, Paris, Galilée, 1988

VIRILIO Paul, *Esthétique de la disparition : essai sur le cinématisme*, Paris, Balland, 1980

YOUNGBLOOD Gene, *Expanded Cinema*, Londres, Studio Vista, 1970

ARTICLES

BRENEZ Nicole, « Cartographie du found-footage », article internet, <http://capsurlindependance.org/wp-content/uploads/2010/10/Cartographie-du-Found-Footage.pdf>

DE BURGEROLLE Marie, « Sampling Samplons Sampler... Pratiques de l'échantillonnage » in *Monter Sampler, L'échantillonnage généralisé*, sous la direction de Beauvais Yann et Bouhours Jean-Michel, Paris, éditions du Centre Pompidou, 2000

DIDI-HUBERMAN Georges, « L'image est le mouvant » in *Devenir-Bergson, Intermédialité #3*, sous la direction de Christine Bernier et Eric Méchoulan, Montréal, 2004

GUIBERT Joris, « Manifeste, pour un visuel qui ouvre l'œil » in *Revue&Corrigée #91 #92 #93 #94*, mars-décembre 2012

RANCIÈRE JACQUES, « Le cinéma dans la "fin" de l'art », *Cahiers du cinéma*, #552, déc. 2000, p. 50-51

MEMOIRES UNIVERSITAIRES

PAPE Gisèle, *Les images animées dans la performance*, mémoire de fin d'études sous la direction de Gérard Leblanc, ENS Louis-Lumière, 2005

PRIVAT Stéphane, *Joueurs d'images*, mémoire de fin d'études sous la direction de Philippe Dubois, Paris III, 2008

INDEX DES NOMS

Abel Gance.....	13
Aldous Huxley.....	9, 57, 67, 94, 95, 104
Alexander Laszlo.....	28
Alexander Wallace Rimington.....	19, 22
Alice Anderson.....	45
Alvin Nikolai.....	37
Andy Warhol.....	86
Anne-Marie Duguet.....	44, 78, 88, 89
Arnaldo Ginna.....	19, 22, 23
Athanasius Kircher.....	21
Bainbridge Bishop.....	19, 22
Belà Tarr.....	60
Bill Viola.....	51, 68, 87
Bruno Corra.....	19, 22, 23
Chloé.....	34, 35
Christiaan Huygens.....	19, 20
Claes Oldenburg.....	31
Conte de Paroy.....	20
Dan Graham.....	32, 33
Dennis Oppenheim.....	45
Dominique Noguez.....	86
Donato Dozzy.....	85

Edmond Couchot.....	70, 71, 79, 83
Etienne Robertson.....	19, 20
Etienne-Jules Marey.....	61
Ezra Pound.....	54, 55, 70
Fernand Léger.....	24
Frédéric Kastner.....	19
Frères Lumière.....	19, 20
Frères Whitney.....	51, 52, 53, 56, 74
Sigmund Freud.....	38
Gaston Bachelard.....	71, 72, 73
Gaston Roupnel.....	71, 72
Gene Youngblood.....	7, 30, 37, 38, 53, 60
Georges Didi-Huberman.....	74, 88
Gérard Genette.....	62
Germaine Dulac.....	13, 24, 25
Gilles Deleuze.....	37
Goethe.....	50
Gregory Markopoulos.....	56, 63
Hans Richter.....	13
Hector Berlioz.....	60
Heleen Blanken.....	85, 86, 87
Henri Bergson.....	59, 72, 73, 74
Jacques Perconte.....	41, 42, 43, 44, 78
Jacques Rancière.....	31, 36
Jean-Benoît Dunckel.....	41, 42, 43, 44
Jean-Luc Godard.....	90
Jean-Philippe Rameau.....	21
John Langshaw Austin.....	11, 12
Jordan Belson.....	74, 94, 95
Kasimir Malevitch.....	69

Kurt Schwertfeger.....	19
Laszlo Moholy-Nagy.....	19, 24, 25, 27
Louis Bertrand Castel.....	19, 21
Ludwig Hirschfeld-Mack.....	19, 22, 28
Man Ray.....	24
Marcel Duchamp.....	24, 25, 30
Marina Abramovic.....	45
Matthew Barney.....	45
Michel Chion.....	35, 36
Monk.....	45
Nicolas Bourriaud.....	90, 91, 93, 95
Nicolas Schöffer.....	37
Norbert Hillaire.....	79
Norman McLaren.....	14
Oskar Fischinger.....	28, 29
Paul Klee.....	22
Paul Sharits.....	14
Peter Campus.....	32
Pierre Henry.....	37
Raymond Bellour.....	6, 31
Roland Barthes.....	101
Rirkrit Tiravanija.....	45
Robert Rauschenberg.....	45
Roland Barthes.....	8
Stan Brakhage.....	14
Theodor Adorno.....	80
Thierry Kuntzel.....	62
Thomas Walgenstein.....	19, 20
Vassily Kandinsky.....	22
Vito Acconci.....	45, 46

Walter Ruttmann.....	13
Woody Vasulka.....	65, 103
Yves Michaud.....	41, 91, 92, 95, 102