

Sommaire

Notice	5
Introduction	7
1- Situations et relations dialogiques	11
1-1 Les relations dialogiques du numérique comme complexité fonctionnant par rétroaction	13
1-2 La situation dialogique : une expérience de la simultanéité et de la fusion des genres	16
1-3 L'étape de la chronovidéographie	19
1-3-1 Qu'est ce que la chronovidéographie ?	19
1-3-2 Nécessité d'un regard possibiliste dans la situation dialogique	24
1-3-3 Les relations dialogiques instantanées dans la durée de l'acte	27
1-3-4 Le triangle réversible de la coordination : être, c'est être perçu	34
1-4 La dialogique : un mode de saisissement du réel dans sa complexité	38
1-5 La ritournelle comme réception et <i>imago</i> en art	44
2- La mise à l'épreuve par la matière	47
2-1 L'épreuve	49
2-2 Des images actées et des dialogues asynchrones	53
2-3 L'épreuve comme image actée	58
2-3-1 La mise en boucle et la perception successive	58
2-3-2 Le symbolisme de la vitesse	64
2-4 Qualité de la parole : un art du <i>benshi</i>	67

3- Etat a-structurel	71
3-1 Le chaînage et le processus pluridisciplinaire	73
3-2 L'expérimentation	80
3-2-1 L'intuition et l'erreur dans l'expérimentation	80
3-2-2 Le système de l'interprétation	85
3-2-3 Objets transitionnels : les matériaux « liquides », vers un monde fluide, gelé ou cristallin...	89
3-3 Le rituel c'est confondre le moyen à la finalité, c'est l'aspect systématique	93
3-4 La quête de l'intensité : vecteur d'attitudes et de responsabilité chez l'artiste	97
Conclusion	105
Bibliographie	111
Webographie	114
Index <i>nominum</i>	117
Table des illustrations	121
ANNEXES <i>Hit'keeL'OVeRbe'back'</i>	
Table des annexes	127
Annexe 1 – Étapes du post-traitement des images actées <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i>	129
Annexe 2 – <i>Playlist</i> non exhaustive des images actées <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i>	131
Annexe 3 – Références des copies dans <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i>	133
Annexe 4 – Dialogues <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i>	135
Annexe 5 – Informations sur les DVDs	141
Annexe 6 – Présentation du <i>patch</i> pour un dispositif solo <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i> dans l'exercice de la soutenance	143

Notice

J'invite le lecteur à consulter au préalable les dvds *Hit'keeL'OVeRbe'back I* et *Hit'keeL'OVeRbe'back II* et le livret d'annexes, afin d'avoir une meilleure compréhension de ce mémoire. En effet, ma réflexion est construite en réciprocity à ce que je montre dans ces documents, où apparaît mon travail plastique s'insérant dans une situation du pluridisciplinaire.

Dans le premier dvd, vous trouverez le montage d'une expérience pluridisciplinaire - *Hit'keeL'OVeRbe'back I* et dans le second, un mix d'images actées sonores, correspondant à un déroulé possible du projet - *Hit'keeL'OVeRbe'back II*.

Pour une meilleure visualité, il est préférable de regarder ces films dans une pièce « noire » (sans luminosité, ni artificielle, ni naturelle). Cherchez aussi à moduler le volume sonore selon votre écoute.

Je vous souhaite une bonne lecture et vous remercie d'avance pour avoir accepté de faire partie du jury de ma soutenance. Je remercie aussi mes deux directeurs de recherche, M. Joël Laurent et M. Luc Larmor, pour leurs conseils et leurs soutiens durant cette année de master 2 en "arts et technologies numériques" à l'université de Rennes 2, ainsi que les performeurs du projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, c'est-à-dire Frédéric Dufeu, Mauricio Meza et Philippe Lecomte.

Introduction

L'objet de ma recherche, les relations dialogiques, s'insère dans une pratique du numérique : le traitement de la vidéo en temps réel, le *VJing* (ou l'art de mixer des images dans l'interactivité). La dialogique est ce qui permet alors l'introduction d'une « conversation » interactive entre l'utilisateur, qui est ici le créateur, et sa machine (son ordinateur). Elle est le processus et le procédé qui unifient deux logiques ; l'intuition de l'artiste comme utilisateur lambda, à un langage scientifique fondé sur l'algorithme. La dialogique rend possible le déroulement d'opérations interactives d'un programme quelconque. Le dispositif de ma situation dialogique est le suivant : un ordinateur (qui fait office de contrôleur et de table de mixage vidéo) relié à un matériel de projection. Dans la situation pluridisciplinaire, le dispositif d'un artiste (de l'émission à la diffusion) est répété autant de fois que sont convoqués de nouveaux éléments plastiques ou sonores. Ce qui veut dire que chaque source de production a son propre système de diffusion, donc que tous les artistes intégrés au projet pluridisciplinaire *Hit'keeL'OVeRbe'back* sont perçus dans une totalité (l'expérience) et par des affirmations séparées (en rapport à leurs émissions respectives). *Hit'keeL'OVeRbe'back* est un protocole qui ouvre sur des pratiques d'exécution, voir d'improvisation sonore, plastique ou textuelle.

Mon projet plastique introduit l'image actée comme potentiel de narrativité dans la simultanéité. Il constitue l'amorce d'un projet performatif et pluridisciplinaire, où s'inter-échanget l'image et le son. Dans l'expérience *Hit'keeL'OVeRbe'back*, il y'a aujourd'hui ; un programmeur-musicien, Frédéric Dufeu, qui joue essentiellement sur des densités avec des boucles de guitares saturées et des *feedback* sonores, un performeur, Philippe Lecomte, qui fragmente, mixe et diffuse des fragments de dialogues préalablement enregistrés, et un improvisateur, Mauricio Meza, qui crée des périodicités à partir de jeux sonores (manipulation d'objets et d'instruments). Reste ensuite mon travail, en temps réel, qui est l'avancement d'un protocole, d'une histoire latente et d'une expérience du visible fondée pour des actions simultanées.

La séparation « du faire » et « du voir » dans le processus de l'image actée, est paradoxale. Elle fonde un système, un monde borné comme le spécifie Jean-Louis Boissier¹, où la relation dialogique est le lien opérant entre l'interacteur (l'artiste) qui programme et acte, et sa machine (l'ordinateur) qui opère et génère. Cette opération est incluse dans l'action répétitive comme phénomène rétroactif.

La situation dialogique comme *habitus* est donc commune (tous les internautes par exemple la manipulent), elle relève cependant d'une complexité, par rapport à sa topologie et à sa sémiotique. Dans la pratique du *VJing* comme art de la succession et de la juxtaposition des images actées, je m'approprie les contenus sémiotiques et formels. Par la suite, je les développe au sein d'expérimentations collectives. Un méta-scénario subjectif (un scénario des vitesses) est ici la reprise du protocole *Hit'keeL'OVeRbe'back* : frappe, s'écroule et reviens. L'expérience active de l'individu, du créateur comme du spectateur, en rapport à la visualité, fonctionne comme ritournelle, c'est-à-dire en tant qu'activité symbolique au sein de la simultanéité. Des liaisons entre images actées et musique improvisée, images actées et dialogues, narration et expérience de la simultanéité s'intercalent et marquent une littéralité entre l'acte et l'idée. Le numérique ouvre sur des procédés qui permettent de manipuler diverses strates temporelles : le temps réel (l'interactivité), le temps différé (enregistrements, *sample*, ordonnancement d'un programme) et le temps simultanée (le temps qui lie et coordonne des actions en réciprocités).

J'ai choisi de parler premièrement des relations dialogiques car elles sont à la genèse de mon travail expérimental qui fait un usage du *VJing*. Cette situation doit être pensée comme centralité à travers ma recherche où toutes les autres pensées convergent. Les relations dialogiques sont considérées comme contraintes irréductibles dans mon projet artistique. Aussi, dans une première partie, je définirai plus précisément la dialogique en l'envisageant d'abord comme complexité et comme fusion des genres dans le numérique. Je l'analyserai ensuite en tant que possibilité d'une expérience de durée, où la réception de l'œuvre s'opère en tant que ritournelle. Puis, je m'appuierai sur un sens plus général de la dialogique, reprise comme un leitmotiv par le penseur et le sociologue de la complexité Edgar Morin². Ce qui me

¹ Jean-Louis Boissier est né à Loriol-sur-Drôme en 1945. Il est artiste et professeur à l'Université de Paris 8 en Arts et Technologies et à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs. Il dirige le laboratoire : Esthétique de l'interactivité.

² Edgar Morin, né en 1921, est sociologue, philosophe français et directeur de recherches émérite au Centre national de la recherche scientifique (CNRS). Il définit sa façon de penser comme co-constructiviste en précisant : « c'est-à-dire que je parle de la collaboration du monde extérieur et de notre esprit pour construire la réalité. » http://fr.wikipedia.org/wiki/Edgar_Morin site consulté le 11/12/08.

permettra au final d'analyser cette notion au-delà des limites du numérique, dans la valeur du signal comme elle apparaît dans *One Hundred Live and Die* de Bruce Nauman³.

Mon travail plastique, par la *re-création* de flux de durée, opte pour une certaine transparence. Chaque séquence, faite à partir du détournage et de la juxtaposition, est appelée chronovidéographie. Aussi par chrono, j'entends signifier la nécessité de la présence d'un observateur (témoin), le spectateur qui pose « un regard possibiliste »⁴ sur l'image actée, et la perçoit à travers le temps uchronique. Le terme vidéo se réfère à mon cadre de travail, c'est-à-dire à la matière que je module dans les relations dialogiques, et qui apparaît en tant que mise à l'épreuve. La graphie, c'est le dernier niveau de vision et d'écriture du visuel, où l'on peut lire les densités, les vitesses et les chronosignes.

Le titre de mon projet *Hit'keeL'OVeRbe'back* : frappe, s'écroule, reviens, renvoie à un usage de l'épreuve comme modalité actée, signifiant le mouvement irréductible de sa mise en valeur : l'apparition et la disparition des images actées successives. Ses spécificités seront développées au cours de ce mémoire. Il y aura d'abord à expliciter la définition du terme « épreuve », puis on l'envisagera dans le domaine de l'image actée. Dès lors, on reviendra sur la genèse d'une écriture basée sur une perception successive et sur un symbolisme des vitesses. En connivence à une expérience du visuel et du sonore, on tentera également de décrire les qualités d'une narration, des dialogues « du dehors » (diffusés hors de l'image actée et mixée en temps réel). Dans une dernière partie, je m'intéresserai à développer plus précisément le chaînage et le processus pluridisciplinaire par rapport à son formalisme, comme état a-structurel qui favorise l'activité de subjectivisation et d'expérimentation par une attention rendue à l'intuition et à l'erreur et par un système posé (comme systématisme), qui nous rapproche de l'interprétation. Au final, je préciserai les procédures et les qualités, qui appartiennent à nos œuvres du numérique, telles que l'objet transitionnel, la ritualité, le systématisme et l'intensité, comme quête et devenir, vecteur d'attitudes et de responsabilité chez l'artiste.

³ Bruce Nauman, né en 1941 dans l'Indiana, est un artiste vidéaste, performeur et sculpteur. « L'influence des travaux de certains musiciens comme John Cage, Steve Reich, Philip Glass, Terry Riley et La Monte Young a été déterminante dans la manière dont Bruce Nauman allait traiter le temps dans ses films. Il cherchait à retrouver la sensation de continuité que l'on éprouve dans leur musique [...] La simplicité des actions (de Bruce Nauman) et leurs répétitions à l'infini, sans début ni fin, permettent d'intégrer le spectateur aux processus mis en place par l'artiste [...] Une tension est mise en place mais jamais résolue [...] Bruce Nauman a affirmé : "L'art ajoute généralement des informations à une situation, mais il est également possible de faire de l'art en enlevant des informations à une situation". Les erreurs (dans ses œuvres) restent visibles, ce qui donne à son travail une apparence incomplète, inachevée, et invite le spectateur à participer à ce processus en devenir. » <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-art.asp?LG=FRA&DOC=IDEN&ID=D009465> site consulté le 05/05/09.

⁴ Jean-Claude Chirollet, « L'approche de l'art d'un point de vue fractaliste » dans *Tangence*, Montréal, n° 69, 2002, p. 117.

Les chronovidéographies sont des éventualités actées dans la simultanéité d'un protocole. Elles instituent des directions de la vision et des trajectoires de sens par la dialogique. Deux temps sont unifiés ici en deux jets dissymétriques : un temps de l'intuition du créateur et un temps uchronique. L'un des axes fait passer le tout au présent, l'autre opère dans la simulation. Par l'adéquation des plus complexes de l'interactivité et des mouvements a-synchrones (du pluridisciplinaire), on perçoit une situation simultanée qui révèle des densités et des intensités. Comme le précise Daniel Birnbaum⁵ dans *Chronologie* :

« La simultanéité des différents flux d'images animées rend possible non seulement une imagerie plus dense, à plusieurs couches temporelles, mais aussi des constellations et juxtapositions complexes. »⁶

La simultanéité dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, introduit une narration en temps réel qui inclut le spectateur, et me conduit à réinterroger le processus subjectif de l'histoire non linéaire. En prenant le parti pris de mettre en valeur les relations dialogiques comme épreuves et liaisons, j'en suis logiquement arriver à convoquer la stratégie de la performance et de l'improvisation, en temps réel (acté). Mon mémoire dressera l'analyse de l'adéquation de mon projet à une forme performative et pluridisciplinaire. Comme le rappelle Pascal⁷ :

« Ce qui est nouveau ce ne sont pas les éléments mais l'ordre dans lequel ils sont disposés »⁸.

Réajustement donc toujours possible de l'acte et de l'idée, par les valeurs de la modulation et de l'actualisation à travers l'interactivité.

⁵ Daniel Birnbaum, né à Stockholm en 1963, est commissaire et critique d'art sur la temporalité et la phénoménologie. Il est également recteur à la Stadelshule Art Academy de Francfort.

⁶ Daniel Birnbaum, *Chronologie*, Dijon, Les presses du réel, 2007, p. 64-65.

⁷ Blaise Pascal (1613-1662) fut mathématicien, physicien, philosophe et écrivain français.

⁸ Paul Virilio cit. Pascal dans *Esthétique de la disparition*, Paris, éditions Galilée, 1989, p. 38.

Première partie

Situations et relations dialogiques

1- Situations et relations dialogiques

1-1 Les relations dialogiques du numérique comme complexité fonctionnant par rétroaction

Le terme dialogique désigne dans le numérique, la résonance et l'équivalence entre le geste de l'interacteur (l'interaction) et l'opération de la machine (la codification de l'information). Précisément, dans l'interactivité, deux logiques sont unies qui permettent, au final de fusionner, dans l'opération du *VJing*, le temps « du faire » au temps « du voir » (de l'actualisation de l'image). D'un côté, nous avons donc l'intention d'un artiste interacteur, de l'autre, nous sommes face au temps de la machine, qui calcule, dans l'immédiat, des opérations par un langage binaire (une succession de 0 et de 1), selon les informations qui lui sont données. Selon Edmond Couchot⁹ :

« Alors que le dialogue est un mode d'échange oral entre deux personnes, le mode dialogique est un échange d'informations codées et traitées par calcul automatique entre l'homme et l'ordinateur – ces informations s'étendant même à des échanges multi sensoriels, au-delà du strict langage. »¹⁰

Ce sont alors des possibilités ou des éventualités qui émergent dans cette dualité. La création intervient dans le phénomène dynamique de l'interaction, qui est une fusion entre plusieurs logiques de pensées. C'est pourquoi dans mon travail, je suis plutôt dans une démarche expérimentale, qui situe « le voir » comme prévision ou anticipation « du faire » (pour la réalisation d'images actées). C'est-à-dire que le mixage de mes séquences dépend et évolue, selon le processus immédiat, du rendu visible de mes opérations, calculées par l'ordinateur.

⁹ Edmond Couchot, né à Paris en 1932, est professeur émérite des Universités, plasticien d'origine et théoricien. Il a dirigé la formation Arts et Technologies de l'Image à l'Université de Paris 8 entre 1982 et 2000.

¹⁰ Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, Nîmes, éditions Jacqueline Chambon, 2007, p. 199.

En tant que VJ, je suis face à un phénomène ergodique, soit *ergos* : travail et *hodos* : chemin ou route, décrivant, selon Patrick Poulin¹¹ :

« Un type de discours dont les signes apparaissent comme une route engendrée par un élément de travail non banal. Les phénomènes ergodiques sont créés par un système cybernétique, quel qu'il soit (humain ou machine). Celui-ci fonctionne comme une boucle d'information rétroactive, laquelle génère une nouvelle séquence sémiotique à chaque fois qu'elle est mise en marche. »¹²

Autrement dit, les flux que je génère par le *VJing* s'inscrivent dans les logiques scientifiques de la vision. Mon expérimentation devient alors l'exigence de la restitution d'un regard singulier, dans une figuration de la bifurcation et du mouvement. L'expérimentation d'une situation dialogique est aussi une restitution des enchaînements de causes à effets, qui permettent de créer un chemin, celui d'une perception visuelle et subjective. Ainsi on observera dans la performance *Hit'keeL'OVeRbe'back*, des effets de durées attribués à des motifs-mouvements. Les effets sont un détournement du motif, comme chronosigne, qui rend la primauté à l'expérience, c'est-à-dire à la période de contact émotionnel.

La dialogique dans le numérique est ainsi une opération de synthèse qui permet le traitement et l'ordonnance des opérations interactives, comme effets et comme actualisations. Elle interagit sur la production et sur la réception d'une chronovidéographie, par le calcul de boucles rétroactives. Elle est donc en soit une complexité à maîtriser par l'interacteur artiste dans une situation dialogique où coexistent des temporalités opposées (un temps uchronique fusionne à un temps de l'expérience).

¹¹ Patrick Poulin est doctorant en littérature comparée à l'Université de Montréal. Il a complété une maîtrise en littérature comparée (qui portait sur le problème de l'écriture dans le jeu vidéo). Il collabore au magazine *Ect* et il est secrétaire de rédaction pour l'édition électronique de la revue *Intermédialités*.

¹² Patrick Poulin, « L'interactivité et la fluctuation sémiotique », *Esse arts + opinions*, n° 63, Montréal, printemps-été 2008, p. 17.

Pour le cybernéticien Gordon Pask¹³ dans *La théorie de la conversation*, une complexité est :

« Une théorie qui intègre la représentation du savoir, du comportement et de l'intuition, c'est-à-dire d'un système pourvu de dispositifs fonctionnant avec des boucles rétroactives »¹⁴.

Cette définition renvoie à la fonction de la dialogique dans le numérique, qui apparaît avant tout comme opérante plutôt que créatrice, en intervenant dans des « représentations du savoir, du comportement et de l'intuition »¹⁵. La dialogique induit donc une co-présence nécessaire entre des matières cognitives (l'objet, la trame) et un sujet interacteur. Dans la rétroaction, la dialogique guide l'intuition artistique vers un art de l'usage et de l'appropriation. Dans mon travail, les relations dialogiques permettent d'amorcer des situations perceptuelles à l'image qui explorent, selon l'expression de Nicolas Bourriaud¹⁶, « le domaine de la *stase* »¹⁷. Je m'intéresse en outre au gel de l'image, au gel de la rétroaction et donc à sa fluidité. La dialogique est dès lors un moyen de signifier une relation avec un environnement dont on souhaite qu'il soit confusément bouleversé. La dialogique pose la nécessité de l'élaboration d'un protocole.

« Soit cette capacité à fabriquer des œuvres et les situations de leurs rencontres qui contiennent et dépendent tant de leurs présupposés que de leurs démonstrations, démontrant de surcroît que l'un ne peut exister sans l'autre, et vice-versa. »¹⁸

La dialogique dans le numérique prend donc son sens dans un processus qui ne peut s'absoudre d'une mise en œuvre, d'une démonstration. Elle coexiste à l'artiste, à l'amont comme à l'aval de son travail. Vis-à-vis de la situation dialogique, on peut donc évoquer un art de la relation où « l'interactivité est une perspective »¹⁹ « dans le sens d'une inscription de l'événement comme possible »²⁰, selon Jean-Louis Boissier. Elle constitue donc pour l'interacteur artiste comme pour le spectateur, une ouverture sur des potentialités perceptibles et relationnelles.

¹³ Gordon Pask (1928-1996) fut un cybernéticien et un psychologue anglais. Il contribua à des recherches sur l'éducation, qui s'appuierait sur les technologies.

¹⁴ Pierre Huyghes dans le catalogue d'exposition *Celebration Park*, Musée d'Art moderne de la Ville de Paris/ARC, 2006, p. 122.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Nicolas Bourriaud, né en 1965, est commissaire d'exposition, écrivain et critique d'art, auteur de théories sur l'art contemporain, connu internationalement pour son ouvrage, *Esthétique relationnelle*.

¹⁷ Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 2001, p. 87.

¹⁸ Catalogue d'exposition *De(s)reglements, protocoles en situation*, Presses Universitaires de Rennes, 2002, p. 12.

¹⁹ Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme - l'interactivité en art*, Dijon, Les presses du réel, 2008, p. 75.

²⁰ *Ibid.*

1-2 La situation dialogique : une expérience de la simultanéité et de la fusion des genres

La situation dialogique est un réel dans une pratique du numérique. Elle pousse à une homogénéisation des genres pour la création d'usages concordants, de relations réciproques entre les arts. Puisque toute interaction est numérisée, le passage entre les genres et l'interdisciplinarité, dans cette recherche entre art visuel et sonore, sont facilités et deviennent une évidence relationnelle, performative par les pratiques du numérique.

Dans la performance *Hit'keeL'OVeRbe'back*, on traque la coïncidence comme différence entre le jeu des images actées, de la musique improvisée (qui apparaît sous forme de boucles de guitares saturées ou répétitives), et d'une narration reconstruite en temps réel à partir de l'écoute et de la dispersion (la simultanéité). Cette narration se formalise à partir de dialogues²¹ qui mettent en valeur, une chute (un jeu) à partir de la relation. On saisit alors furtivement des phrases segmentées, déterritorialisées. En tant qu'observateur (créateur et spectateur), nous sommes immergés au sein d'un simultanésisme continue par les actions répétitives et sous le mélange des genres entraînant une dilatation des motifs répétitifs et favorisant à la suite des effets hypnotiques. Je recherche une certaine fixité : conduire l'attention vers l'extatique qui se perçoit par des vecteurs de mouvements et de vitesses actées à partir de la matière plastique et/ou sonore. Par le jeu entre l'image actée, le son improvisé et la parole mixée, on cherche à introduire des résonances, des accords entre les vitesses successives ou juxtaposées. Ainsi Edmond Couchot évoque le phénomène de la résonance à partir de la situation dialogique, entre la temporalité du jeu et celle de la machine.

« Le présent qui s'impose à lui (à l'interacteur) en priorité est celui dans lequel le temps réel le plonge – un présent qui met en résonance sa propre temporalité avec le temps de la machine, de son horloge interne, du déroulement des programmes, et qui s'inscrit, en le générant dans le temps uchronique [...] Pour lui, c'est à partir de ce présent générateur et axial, hors du temps chronique, que deux "vues" s'ouvrent sur le temps – un passé et un futur – donnant, par l'action, accès au sens de l'image. »²²

²¹ Voir [annexe 4](#) - « Dialogues *Hit'keeL'OVeRbe'back* ».

²² Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, op. cit., p. 211.

La situation dialogique permet donc de performer dans l'instabilité, la simultanéité et le fugitif. Désormais dans le numérique, la distinction des médiums est vaine, puisque l'essentiel, pour ma part, est que la durée apparaisse en tant que densités ou intensités.

La juxtaposition des situations dialogiques en vue d'un événement pluridisciplinaire permet d'atteindre une totalité par la complexité. L'observateur saisit des phénomènes (des effets), des signes, c'est-à-dire des modèles dynamiques et dialogiques. Paul Virilio²³ écrit dans *Esthétique de la disparition* que :

« L'idéal d'observation scientifique du réel serait donc une sorte de *transe contrôlée* ou mieux encore de contrôle de vitesse de la conscience »²⁴.

Ce qui éclaire mon analyse de la situation dialogique où les genres fusionnent dans des usages dynamiques et simultanés, sous le contrôle partiel de l'interacteur sur sa matière. En tant qu'artiste oeuvrant dans le pluridisciplinaire, ce sont des expériences hybrides que nous tentons d'échanger et de maîtriser : expérience de la vision, du son (on pourrait dire aussi restitution de la vision, restitution du son). Ainsi au moyen de l'interactivité, nous travaillons sur un simultanisme intérieur, interdisciplinaire, en vue de l'élaboration d'une forme qui fait écho au protocole *Hit'keeL'OVeRbe'back* : frappe, s'écroule et reviens. L'expérience revient donc à une fusion et à une maîtrise des vitesses réciproques. On arrive dès lors à un ordonnancement des vitesses instantanées et improvisées et :

« Paradoxe c'est l'extrême mobile qui crée l'inertie et l'instant, l'instantanéité qui créerait l'instant ! La sensation d'instant ne serait donnée que par coïncidence »²⁵.

Paul Virilio nous révèle ici que les phénomènes du temps sont dialogiques (contraires) dans le sens où c'est l'extrême mobile qui crée l'instant. Il en va de même avec la rapidité du numérique qui met en valeur l'instantanéité (l'interactivité). Paul Virilio ajoute, en s'appuyant sur la théorie de la relativité d'Einstein²⁶, que c'est le rapport entre les instants simultanés, les

²³ Paul Virilio est un urbaniste et essayiste français, né à Paris en 1932. Il fonde avec Claude Parent, le groupe *Architecture Principe* en 1963, puis publie un premier manifeste pour une architecture oblique. Il devient professeur à l'École Spéciale d'Architecture à Paris.

²⁴ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, op. cit., p. 35.

²⁵ *Ibid.* p. 120.

²⁶ Albert Einstein (1879-1955) fut un physicien, d'origine allemande. Il contribua aux développements de la mécanique quantique et de la cosmologie. Son travail est notamment connu pour l'équation $E=mc^2$, qui établit une équivalence entre la matière et l'énergie d'un système.

rencontres, entre les coïncidences et les vitesses, qui fondent la possibilité de la perception de l'instant. Dans les situations dialogiques du numérique, vis-à-vis d'un ensemble pluridisciplinaire, c'est « le *Kairos* »²⁷ qui est recherché, c'est-à-dire l'occasion : « ce qui est adéquat en un moment particulier et par définition différent »²⁸.

Au sein de la performance *Hit'keeL'OVeRbe'back*, par la mise en boucle et par la répétition de motifs simultanés (de chronosignes : de signes visuels et rétroactifs), c'est bien le moment différent, paradoxalement qui est recherché. Ainsi la grande affirmation reviendrait à l'échange de nos usages dans le numérique, pour le partage de nos synchronicités et de nos simultanités, c'est-à-dire de nos vitesses. La situation dialogique du numérique recrée pour chacun une sorte de prothèse subliminale, à vitesses. Par son appropriation et par sa maîtrise, on renverse la totalité des perspectives d'un monde tel qu'il est pour un monde d'éventualités, qui n'a donc ni passé, ni futur. La culture d'une vitesse personnelle n'est intéressante, dans le domaine de l'art, que si elle peut s'échanger dans une culture des vitesses collectives, où l'enjeu serait de :

« dilater le temps d'exposition (et) croire qu'il est possible de trouver la durée justement nécessaire au repli de l'action sur l'image, que cette durée existe, qu'elle est de l'ordre de la coïncidence (dialogique), et que, la performance est dans son apparition, sans trouver sa justification à l'extérieur »²⁹.

²⁷ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, op. cit., p. 41.

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Laurent Goumarre, « La vacance du spectateur » dossier performance dans *Art press*, n° 331, Paris, février 2007, p. 65.

1-3 L'étape de la chronovidéographie

1-3-1 Qu'est ce que la chronovidéographie³⁰ ?

Dans cette partie, je me référerai principalement à l'ouvrage de Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, qui est une réflexion sur la perception : de la vitesse, des effets et des émissions lumineuses, à travers l'exemple de la chronophotographie, du procédé cinématographique et des images télévisuelles. Cet ouvrage dresse l'expérience esthétique et cognitive de l'auteur, il est donc intéressant que je m'y réfère, dans le cadre où moi-même je réfléchis sur la réception de mon travail plastique, qui est un ciné-transe acté dans la pluridisciplinarité. Également, je m'appuierai aussi sur l'ouvrage de Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, où il décrypte ce qu'est une œuvre d'art à partir d'une esthétique de la relation, de la rencontre et du dialogue entre le créateur et le spectateur. Il introduit ainsi une politique des formes, le concept d'une socialité symbolique qui réhabilite l'expérimentation comme une nécessité artistique et démocratique.

Sur le terme chronovidéographie : par chrono, j'entends signifier la réversibilité de ma pratique, qui au-delà d'un travail sur le numérique et sur le virtuel (exigeant la présence d'un interacteur), nécessite également la co-présence d'un observateur (d'un témoin), qui inscrit « un regard possibiliste »³¹ sur l'œuvre actée en temps réel. Le préfixe chrono rappelle que mon travail s'axe sur la visibilité des vitesses (les relations entre des vitesses réciproques) par la juxtaposition des images actées. Le regard possibiliste doit tenter alors de percevoir la densité et la successivité des instants actés. Le terme vidéo se réfère à la matière que je module, sur lequel j'interagis dans la situation dialogique. Cette matière (mes boucles visuelles) permet l'introduction de l'écoulement du temps réfléchi et de la durée éprouvée (jouée). Par des reprises et des points de vue (selon une *playlist*³²), elle est le moyen de créer une énonciation et une histoire au moins sous-jacente. La graphie, c'est le dernier niveau de lecture de la partition visuelle, où se lit les récurrences plastiques et les séquences extensives. Récurrence renvoie à un procédé désignant des unités pour la déduction de suites. Les unités

³⁰ Voir [annexe 1](#) « Etapes du post-traitement des images actées *Hit'keeL'OVeRbe'back* » et DVD - *Hit'keeL'OVeRbe'back II*.

³¹ « Typiques d'une telle mise en oeuvre de la complexité du « regard possibiliste » en quête de totalisation perceptive utopique. » de Jean-Claude Chirollet, « L'approche de l'art d'un point de vue fractaliste » dans *Tangence*, *op. cit.*, p. 117.

³² Voir [annexe 2](#) « Playlist non exhaustive des images actées *Hit'keeL'OVeRbe'back* » et [annexe 3](#) « Références des copies dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* ».

répétées dans le *mix* d'images sont des motifs, des chronosignes, des couleurs et des trames (des effets) mais aussi des procédures et des ordonnancements qui concernent le post-traitement³³ des images. Dans la logique de la récurrence, les images actées apparaissent dans les valeurs du signal et de la bifurcation.

La chronovidéographie est donc un genre plastique, de production comme de réception. Les images actées dans la successivité des instants, dévoilent des « impressions lumineuses persistantes »³⁴ et une mise en valeur de la différence par l'actualisation. Dans *Durée et simultanéité*, Bergson³⁵ définit le terme d'horloge, qui n'est pas loin de la définition du terme de chrono (hormis qu'il n'y a pas de distinction du temps par rapport au facteur de vitesse et de lumière comme dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*).

« Par “horloge” on entend simplement ici un enregistrement idéal de l'heure selon des lois ou règles déterminées, et par “observateur” un lecteur idéal de l'heure idéalement enregistrée. »³⁶

Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, par chrono, on entend un enregistrement idéal des vitesses (des émissions lumineuses relatives aux images actées) qui tisse un dialogue « transparent » entre l'observateur et le simulacre.

« Des couches innombrables d'idées, d'images, de sentiments sont tombées successivement sur votre cerveau aussi doucement que la lumière. Il a semblé que chacune ensevelissait la précédente, mais aucune en réalité n'a péri. »³⁷

Dans *Esthétique de la disparition*, Paul Virilio décrit sa sensibilité face aux émissions lumineuses de nos écrans, aux vitesses de nos images, qui privilégient la mouvance et l'intensité, et intervertissent « le rôle du jour et de la lumière »³⁸. Il pense que cet effet renvoie à une réalité de la vision qui est apparue avec la chronophotographie de Marey³⁹ en amorçant « l'illusion locomotrice [...] comme vérité de la vue »⁴⁰.

³³ Voir [annexe 1](#) « Etapes du post-traitement des images actées *Hit'keeL'OVeRbe'back* ».

³⁴ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, *op. cit.*, p. 58.

³⁵ Henri Bergson (1859-1941) fut professeur au Collège de France et philosophe.

³⁶ Henri Bergson, *Durée et simultanéité*, Paris, Presses Universitaires de France, 1968, p. 39.

³⁷ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, *op. cit.*, p. 34.

³⁸ *Ibid.* p. 21.

³⁹ Étienne-Jules Marey (1830-1904) fut un physiologiste français. Considéré à son époque comme un touche-à-tout atypique, il fut un pionnier de la photographie et un précurseur du cinéma. En 1882, il inventa la chronophotographie à plaque fixe (au gélatinobromure).

⁴⁰ *Ibid.* p. 56.

Avec la chronovidéographie, la faveur est rendue à la simulation visuelle (par la juxtaposition des séquences et des vitesses), comme processus et déclencheur, selon l'expression de Guattari, d'un « *agencement énonciatif* »⁴¹ multi sensoriels. La réalité de la situation dialogique est créée par la subjectivation et par la fluctuation sémiotique. Le modèle (la chronovidéographie) n'est donc pas une vérité en soit, il est représenté dans la valeur du fragment et de l'effet.

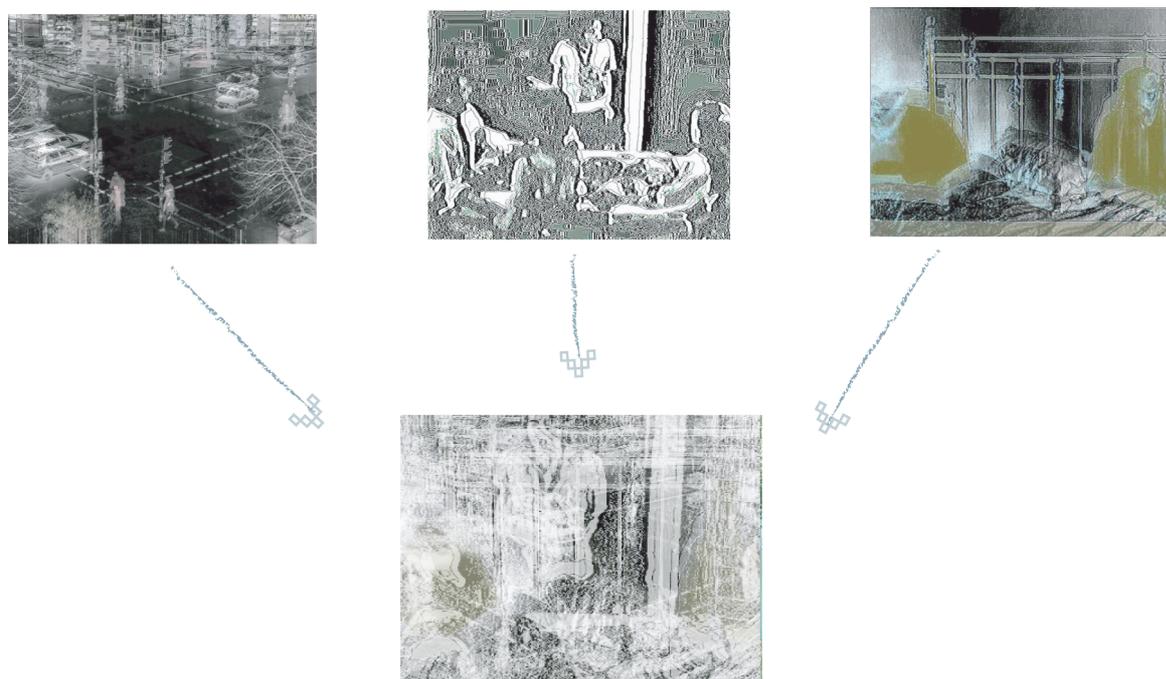


Fig. 1 - Juxtaposition de 3 images actées formant une chronovidéographie.

Dans mes chronovidéographies, le facteur de lumière me permet de créer des impressions de vitesses. J'alterne à une cadence élevée des contrastes sombres à des intensités lumineuses fourvoyantes comme le *strobe* ou le *noise*. Selon Agnès Varda⁴², dans le cinématographique, « Si drame il y a, il est provoqué par le désir de luminosité poussé à son extrême limite »⁴³.

⁴¹ Nicolas Bourriaud cit. Guattari, *Esthétique relationnelle*, op. cit., p. 106.

⁴² Agnès Varda est une cinéaste française, née en 1928. Elle a réalisé entre autres *Cléo de cinq à sept*, *Sans toit ni loi* et *Les glaneurs et la glaneuse*.

⁴³ Paul Virilio cit. Agnès Varda, *Esthétique de la disparition*, op. cit., p. 80.

Le numérique est une réorganisation, une modulation du langage et de l'énonciation, et surtout à mon sens, il est un moyen de s'approprier par l'actualisation, des émissions et des filiations lumineuses et sonores. Ainsi l'art du *VJing* ou de la chronovidéographie devient physique, parce qu'il fonctionne dynamiquement par l'interactivité, quasi organiquement, de la même manière que « les battements de cœur, la respiration, la marche, le sexe »⁴⁴, selon Yann Beauvais⁴⁵ et Jean-Michel Bouhours⁴⁶.

La chronovidéographie peut donc prendre différents sens selon celui ou celle qui la perçoit. L'enjeu est de créer par des écarts (des instants successifs comme différences) un dialogue suggestif avec l'observateur. Les "mouvements" de l'expérience *Hit'keeL'OVeRbe'back* sont donc joués en vue d'une interprétation. Seulement, il faut adopter ici un regard qui se rapproche davantage de la musicalité, sensible aux propagations lumineuses des vitesses. C'est dans le rapprochement de la visibilité, à une procédure musicale qu'œuvre le VJ. C'est aussi ce que constate le collectif *Addictive TV*⁴⁷ quand il explique :

« Une structure visuelle peut ressembler à une structure musicale : on a aussi des répétitions, des mesures, des motifs qui reviennent comme des refrains, des boucles, des lignes qui peuvent s'apparenter à des mélodies visuelles qui changent, qui racontent plus ou moins, pas une histoire explicite mais au moins sous-jacente. Il y'a donc de nombreuses analogies avec la musique. Dans la manière de composer, c'est tout simplement la même démarche. Vous essayez des choses et si ça marche, vous continuez sinon, vous essayez autre chose. Vous finissez par arriver à une structure qui vous satisfait. La différence principale, c'est que visuellement on a une dimension supplémentaire. »⁴⁸

On peut donc déduire que les relations dialogiques investissent le champs interne et externe de l'œuvre numérique, tantôt comme schème fondamental intériorisé, processus de codage, qui ensuite est mis à jour dans une pratique signifiante. Actualisant ce schème comme expression extériorisée, c'est-à-dire en tant que partition visuelle interactive, l'interacteur

⁴⁴ Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours, *Monter Sampler l'échantillonnage généralisé*, Paris, Scratch_centre Georges Pompidou, 2000, p. 86.

⁴⁵ Yann Beauvais, né en France en 1953, est cinéaste et critique de cinéma, il est l'organisateur de manifestations sur le cinéma expérimental en France et à l'étranger. Ses films sont construits selon les principes suivants : fragilité, disparition et effondrement. Il est le cofondateur avec Miles McKane de *Light Cone* en 1982.

⁴⁶ Jean-Michel Bouhours est cinéaste, spécialiste d'avant-gardes et conservateur au Centre Georges Pompidou.

⁴⁷ Basé à Londres, *Addictive TV* est un groupe prolifique d'artistes numériques, musiciens, VJs, DJs et producteurs. Ils ont réalisé de nombreuses vidéos basées sur la synergie entre la musique et l'image. Ils sont aussi fondateurs de la série culte *Mixmasters* diffusée sur ITV1.

⁴⁸ Collectif *VJ Addictive TV, Designflux02* (DVD-ROM), Paris, Motion Graphic, 2004.

artiste improvise en anticipant dans le temps réel (vécu) le regard de l'observateur. Ce système introduit l'idée d'une répétition, voir d'un systématisme.

Sur le cinéma, Paul Virilio nous précisait déjà que l'on constatait dans la réception de l'œuvre, l'implication d'une activité propre au regardeur, proche du systématisme ou du rite.

« À propos de cinéma (ou d'images lumineuses) par exemple, on a parlé depuis longtemps de pratique hypnagogique, on a comparé le spectateur à l'enfant célébrant, dans l'obscurité, son rite d'endormissement. »⁴⁹

Dans l'interactivité, les artistes ne différencient pas leurs gestes de ceux des regardeurs, tous deux sont nécessaires. Je souhaite par la chronovidéographie conduire à une forme de la stase. « L'arrêt sur image »⁵⁰ comme effet se génère à partir de la répétition d'images actées ou à partir d'un ralentissement du flux vidéo. Ces processus suscitent des associations dans l'esprit de l'observateur. Par les phénomènes ergodiques, on peut penser la chronovidéographie comme un plan de durée (une route ou un chemin) où les relations dialogiques sont les possibilités de bifurcations dans les valeurs de la déflagration. Au final, la chronovidéographie ouvre à une mise en valeur de la fluctuation sémiotique par des phénomènes rétroactifs où l'instantanéité fonctionne comme signal, mise en valeur de la déflagration. Selon Patrick Poulin :

« Le déplacement vers les formes interactives de l'œuvre d'art indique donc moins un changement dans l'ordre de la consommation qu'un changement de paradigme esthétique. Celui-ci concerne la mise en valeur de la fluctuation, une fluctuation qui déborde même les catégories fondatrices de la subjectivation ou de la forme de la matière. C'est une mise en valeur autant qu'une déflagration : comment l'œuvre devient aussi volatile que les sujets, pour couler hors de l'art et ne laisser des relations sans individus substantiels. Et c'est ce qui semble présenter l'intérêt véritable de l'interactivité : exploser, fondre, couler. »⁵¹

La chronovidéographie est un genre propice à la visibilité des dynamiques, quasi organique. Elle inaugure ainsi un programme des attractions, des fluides et des « videor »⁵² (ou de la passion des fantômes selon Derrida⁵³).

⁴⁹ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, op. cit., p. 69.

⁵⁰ Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, op. cit., p. 87.

⁵¹ Patrick Poulin, « L'interactivité et la fluctuation sémiotique », op. cit., p. 17.

⁵² Sophie-Isabelle Dufour, *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*, Paris, Archibooks + sautereau éditeur, 2008, p. 53.

⁵³ Voir [annexe 5](#) et DVD – « Ressources », *Ghost*, film avec Derrida à partir d'une improvisation de Ken McKullen (1983).

1-3-2 Nécessité d'un regard possibiliste dans la situation dialogique

Dans le numérique et dans une situation dialogique, le « faire » s'assimile au « voir ». En tant qu'interacteur, nous sommes à la fois attentifs à la production, et à la réception du travail. Dans ma pratique du *VJing*, je me trouve dans l'expérience de la relation dialogique, à la fois sur la production d'images actées paramétrées et programmées, en boucles juxtaposées et successives, et à la fois dans la visibilité d'une image calculée par l'ordinateur. Je suis dès lors dans le « faire » et dans la « surveillance » de l'image surgissant. Et c'est un troisième regard, celui du spectateur, qui peut être le liant des actions simultanées et répétitives, attentif à ce qui se produit fugitivement dans l'espace et le temps. Le spectateur, par son regard, réactualise le déroulé visuel, pendant que les interacteurs artistes le virtualisent selon un programme donné. Selon Samuel Bianchini⁵⁴ :

« L'interactivité s'exprime [...] dans “le mode dialogique (qui) court-circuite les moments de l'émission et de la réception, du faire et du voir. Le spectateur voit l'œuvre au moment où elle se fait, avec sa participation.” »⁵⁵

Un regard possibiliste est donc nécessaire pour réunir les situations dialogiques à « ce qui fait jour » furtivement, c'est-à-dire aux données visuelles et sonores perceptibles. C'est une des caractéristiques de la performance et du numérique, de n'être disponible qu'éphémèrement, dans un temps déterminé, celui du déroulement de l'acte en temps réel. La situation dialogique numérique nécessitant la co-présence, devient un espace de mise en épreuve par la matière. Elle permet de dresser un inventaire des possibles, et seul le spectateur peut capter une totalité émergente, un déroulement des modulations, dans le dessein d'interpréter le contenu sémiotique et sensoriel des images actées. Le regard possibiliste insère du sens dans l'œuvre. L'œuvre performative : images actées, improvisation sonore, narration partielle, n'est pas donnée comme un objet immédiatement consommable. Elle se structure en tant que micro-système, espace « troué »⁵⁶ où seul le sujet (le regard possibiliste) a le pouvoir de

⁵⁴ Samuel Bianchini, né en 1971 à Nancy, est artiste et professeur à l'école nationale supérieure des beaux-arts de Paris.

⁵⁵ Samuel Bianchini, « Une opération partagée : le montage confronté aux technologies de l'interactivité » dans *Monter Sampler l'échantillonnage généralisé, op. cit.*, p. 105.

⁵⁶ Hubert Damisch *cit.* Wittgenstein dans le catalogue *Projections, les transports de l'image*, Tourcoing, Hazan/Le Fresnoy/AFAA, 1998, p. 17.

coordonner et de s'approprier des fragments (signes, sources, attitudes et effets) renvoyant à un « agencement énonciatif »⁵⁷.

À propos du cinéma, Wittgenstein⁵⁸ le décrivait comme « un jeu de langage analogue à une partie d'un autre jeu de langage. Un espace projeté dans des fragments limités d'un autre espace. Un espace "troué" (à propos "d'intérieur" et "extérieur"). »⁵⁹

Pour une performance à partir de l'image actée, il se passe le même processus topologique qui lie un espace interne (dialogique) à un espace externe (celui de l'expérience). C'est pourquoi le VJ tente de faire fusionner ses images actées en une totalité unique, faisant écho aux fragments des autres espaces. Selon Lev Manovich :

« La création composite en général peut être considérée comme le contrepoint de l'esthétique du montage. Le montage cherche à créer une dissonance visuelle, stylistique, sémantique et émotionnelle entre différents éléments. La création composite cherche, au contraire, à les fusionner en un tout sans raccords, en un Gestalt unique. »⁶⁰

Dans l'expérience *Hit'keeL'OVeRbe'back*, j'ai cherché une monochromie⁶¹ pour l'image actée, qui se traduit par une utilisation massive du noir et du blanc. Ce choix plastique permet de faire fusionner l'ensemble des formes et des sources hétérogènes, au programme *Hit'keeL'OVeRbe'back*. Dès lors, la situation de simultanéité (images actées, son, narration) renvoient à une certaine forme de « la polyphonie »⁶², comme le précise le linguistique russe Mikhaïl Bakhtine⁶³, par la « technique du contrepoint »⁶⁴.

⁵⁷ Nicolas Bourriaud *cit.* Guattari, *Esthétique relationnelle*, *op. cit.*, p. 106.

⁵⁸ Ludwig Wittgenstein (1889-1951) est un philosophe autrichien puis britannique, qui apporta des contributions décisives en logique, dans la théorie des fondements des mathématiques et en philosophie du langage.

⁵⁹ Hubert Damisch *cit.* Wittgenstein dans le catalogue *Projections, les transports de l'image*, *op. cit.*, p. 17.

⁶⁰ Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours *cit.* Lev Manovich, *Monter Sampler L'échantillonnage généralisé*, *op. cit.*, p. 30.

⁶¹ Une monochromie est une unité ou une monotonie dans la couleur, et par extension dans la perception.

⁶² Mikhaïl Bakhtine, sur http://www.fabula.org/atelier.php?Polyphonie_et_genres_litt%26eacute%3Braires site consulté le 04/04/09.

⁶³ Mikhaïl Bakhtine (1895-1975) fut un historien et théoricien russe de la littérature. Il s'intéressa également à la psychanalyse, à l'esthétique et à l'éthique. Bakhtine a notamment développé les concepts de dialogisme et de polyphonie dans le champ littéraire.

⁶⁴ Mikhaïl Bakhtine, sur http://www.fabula.org/atelier.php?Polyphonie_et_genres_litt%26eacute%3Braires

C'est-à-dire que chaque performeur expose un sujet et, que pour chacun, dans une situation d'écoute et d'attention, l'autre « voix » ou l'autre qui acte, lui est une réponse indirecte et libre (née à partir de l'improvisation).

« La polyphonie [...] est un dialogisme organisé comme objet d'art, construit selon la technique du contrepoint pour ainsi dire "simultané", comme on le voit dans sa forme emblématique du discours indirect libre. »⁶⁵

Les artistes interacteurs du numérique travaillent à mettre en œuvre et à maîtriser une situation d'échange hétérogène et polyphonique au sens de Mikhaïl Bakhtine, démontrant ainsi que la création de l'œuvre se situe nécessairement dans une démonstration partagée. Le regard possibiliste est un des éléments de ce « *processus d'hétérogénèse* »⁶⁶ et il tente de saisir l'ensemble des relations. Dans tous les cas, il doit se laisser traverser par l'expérience.

« "On ne peut pas s'arrêter" [...] Le temps touche à sa fin. Les choses disparaissent dans le vortex de l'expérience. Encore et encore : éternellement. C'est votre expérience, et vous ne pouvez pas vous arrêter. »⁶⁷

Par la primauté rendue à l'expérience et aux sens, *Hit'keeL'OVeRbe'back*, apparaît comme une attraction sans pour autant tomber dans le ludique. Il ne s'agit pas pour le spectateur de jouer activement, il s'agit d'être le témoin et la filiation d'un ensemble de relations d'une situation donnée où l'intuition d'une unité est perturbée, au profit de la perception de l'instantanéité (l'interactivité) et de celle de la simultanéité. Avec le mode dialogique, la mesure du monde pour le spectateur devient celle du vecteur de mouvement, de vitesse et d'effet et d'affect.

⁶⁵ Mikhaïl Bakhtine, sur http://www.fabula.org/atelier.php?Polyphonie_et_genres_litt%26acute%3Braires

⁶⁶ Nicolas Bourriaud cit. Guattari, *Esthétique relationnelle*, op. cit., p. 99.

⁶⁷ Daniel Birnbaum, *Chronologie*, op. cit., p. 83.

1-3-3 Les relations dialogiques instantanées dans la durée de l'acte

La relation dialogique dans le numérique permet de générer des formes et des mouvements dans la simultanéité, voir dans le synchronisme. Elle est le guide d'un processus rétroactif qui conduit l'interacteur artiste à une perpétuelle reconduction de ses gestes et de ses motifs. Comment développer alors dans un processus répétitif (itératif) des flux de durée (des mouvements) visibles où sont différenciés les instants ? Ce qui peut revenir à se demander avec Daniel Birnbaum dans *Chronologie* : comment arrive t-on à une cristallisation des flux visibles ou encore à une « image-cristal »⁶⁸, créatrice de perspectives ?

« Il faut que le présent se scinde en deux jets dissymétriques dont l'un fait passer tout le présent et dont l'autre conserve tout le passé. Le temps consiste dans cette scission, et c'est elle, c'est lui qu'on voit dans le cristal. »⁶⁹

Or ces deux jets dissymétriques peuvent se créer dans l'exploration des formes les plus complexes du synchronisme et de la simultanéité. La juxtaposition, des différents flux de lumières (de vitesses) et des différents calques, qui appartiennent aux images actées rend possible une certaine vision de la simultanéité, et permet dès lors de saisir la durée comme densité ou intensité.

« Il ne nous restera plus bientôt qu'à oublier les distinctions précieuses entre la propagation des images ou des ondes et celle des objets ou des corps, puisque toute durée s'estimera désormais en intensité. »⁷⁰

La malléabilité de la matière numérique actée en temps réel étend la durée de l'acte. Dans un *mix* de *VJing*, je peux moduler plusieurs fois une même boucle et la rendre plus ou moins différente selon des transformations plastiques (de post-traitement de l'image⁷¹).

⁶⁸ Daniel Birnbaum, *Chronologie*, *op. cit.*, p. 38.

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, *op. cit.*, p. 83.

⁷¹ Voir [annexe 1](#) « Etapes du post-traitement des images actées *Hit'keel'OVeRbe'back* ».

Dans mon projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, je déculpé cette possibilité par la superposition des boucles transparentes. C'est-à-dire qu'une boucle apparaît le plus souvent sous la forme d'au minimum deux calques juxtaposés. Nous sommes alors devant une multi temporalité synthétique, où des formes et des mouvements (des vitesses) se symbiosent. Par principe dans l'interactivité, il y a une adéquation entre la forme et le geste, qui figure l'alternance ou la reprise.

« En considérant la répétition dans l'objet, écrit Deleuze, nous restions en deçà des conditions qui rendent possible une idée de répétition. Mais en considérant les changements dans le sujet, nous sommes déjà au-delà, devant la forme générale de la différence. Aussi la constitution idéale de la répétition implique-t-elle une sorte de mouvement rétroactif entre ces deux limites. Elle se tisse entre les deux. »⁷²

Par le numérique et par l'interactivité, nous sommes dans une situation dialogique où nous percevons à la fois la répétition dans l'objet (par les formes, les motifs, les lignes et les couleurs) et la répétition du sujet (l'interacteur) dans une procédure de travail, de production. La durée est malléable. Elle se situe dans un consensus, plus ou moins explicite entre « *l'objet partiel* »⁷³ et l'interacteur. La durée actée par les relations dialogiques, sous la forme de la différence comme perception successive, fonde l'expérience comme avancée. Cependant, il est nécessaire de préciser ici, que dans la philosophie allemande, le terme d'expérience individuel *Erlebnis* n'existe que quand elle s'inscrit sur l'*Ehrfahrung* (l'expérience collective). Cette instance collective est latente dans l'usage répétitif des technologies numériques. Nous travaillons aujourd'hui avec les moyens de la production globale vers des singularités. Le fait même de produire avec le numérique nous ramène donc à une réalité commune et partagée. Nous créons avec des outils, voir avec des standards, mais le processus artistique, selon Guattari, reste une « *possibilité de se recomposer une corporéité existentielle, [...] de se resingulariser* »⁷⁴.

⁷² Daniel Charles, « Le rythme comme expérience de temps » dans *De la composition. L'après Cage*, revue d'esthétique Jean Michel Place, Paris, 2003, p. 16.

⁷³ Nicolas Bourriaud *cit.* Guattari, *Esthétique relationnelle*, *op. cit.*, p 104.

⁷⁴ *Ibid.* p. 98.

Dans le numérique, à travers un projet artistique, on choisit des possibilités sémiotiques, des valeurs de la déflagration. On délimite ainsi un monde fluide (de la situation dialogique à la situation collective). En écho à une expérience collective artistique, se développe, selon Michel Maffesoli⁷⁵ : « de l'énergie qui n'est plus extensible mais intensive, dans le sens d'intendre, "tendu dans". Dans l'intensité des relations. Dans l'intensité du moment aussi de durée à ce moment-là »⁷⁶.

Traquant ainsi l'occasion de durer, la coordination d'un projet : images actées, son, narration en temps réel, questionne à nouveau le processus de réalisation d'une histoire, qui se confond au déroulement de l'événement performatif (c'est-à-dire qui n'existe pas en dehors de son exécution et de sa réception). *Hit'keeL'OVeRbe'back* tisse une histoire en réciprocité d'une situation de performance, dans le temps réel et dans la durée, d'une manière littérale à son protocole. Ce sont alors des tentatives de correspondances, et des récurrences qui y sont développées.

« En cela la performance oppose sa qualité tautologique au régime des métaphores. Car si le temps de la métaphore est le raccourci, celui de la tautologie traque la coïncidence dans la durée si on en croit l'enseignement de la dilatation répétitive de "A rose is a rose is a rose". "Il ne faut pas chercher, il faut attendre." »⁷⁷

Le protocole *Hit'keeL'OVeRbe'back* : frappe, s'écroule et reviens, apparaît comme chance ou chute (coïncidence ou manque), signifiant des relations. Comme nous l'avons vu, le protocole *Hit'keeL'OVeRbe'back* permet de réfléchir sur une relation littérale entre la performance et ce qui est donné à voir et à entendre. Ce qui est développé par le VJ est en quelque sorte une *playlist*⁷⁸ de boucles, pareil à une composition de DJ. Je m'intéresse donc aux chronosignes comme apparitions et simulacres : formes fugitives et répétitives.

⁷⁵ Michel Maffesoli, né en 1944 en Hérault, est professeur à l'Université de Paris Descartes en sociologie. Il a construit une oeuvre autour de la question du lien social communautaire, de la prévalence de l'imaginaire et de la vie quotidienne dans les sociétés contemporaines. Directeur de la revue *Sociétés*, il est également secrétaire général du Centre de Recherche sur l'Imaginaire et membre du comité scientifique de revues internationales, notamment *Social Movement Studies*, *Space and Culture* et *Sociologia Internationalis*.

⁷⁶ Michel Maffesoli dans le catalogue d'exposition *Expérience de la durée*, édition Paris musées, 2005, p. 27.

⁷⁷ Daniel Birnbaum, *Chronologie*, op. cit., p. 83.

⁷⁸ Voir [annexe 2](#) « Playlist non exhaustive des images actées *Hit'keeL'OVeRbe'back* » et [annexe 3](#) « Références des copies dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* ».

Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, une redondance est inscrit entre le protocole (frappe, s'écroule et reviens) et l'acte, et entre le protocole et le mouvement successif des images actées (apparition, disparition). La durée se trouve inscrite alors dans la matière même. Selon Mariapaola Fimiani⁷⁹ :

« La “décomposition du mixte”, du mélange de l'espace et de la durée comme condition de l'expérience, “nous révèle deux types de “multiplicité”, l'une, de l'espace, “discontinue et actuelle”, l'autre, de la durée, “virtuelle et continue”. Le virtuel est la durée, mais le virtuel, “en tant qu'il s'actualise, en train de s'actualiser”, est “inséparable du mouvement de son actualisation”, conciliant en soi “l'hétérogénéité et la continuité”. “C'est pourquoi il y a toujours de l'étendue dans notre durée, et toujours de la durée dans la matière. [...] Et la matière n'est jamais assez détendue pour être pur espace, pour cesser d'avoir ce minimum de contraction par lequel elle participe de la durée, par lequel elle est de la durée.” »⁸⁰

En vue d'un processus de durée, je suis donc attentive aux modulations de la matière vidéo. Dans l'image actée, j'acte les transitions et les unités à partir d'effets comme la granulation (le bruit), l'intensité lumineuse élevée ou à contrario extrêmement basse.

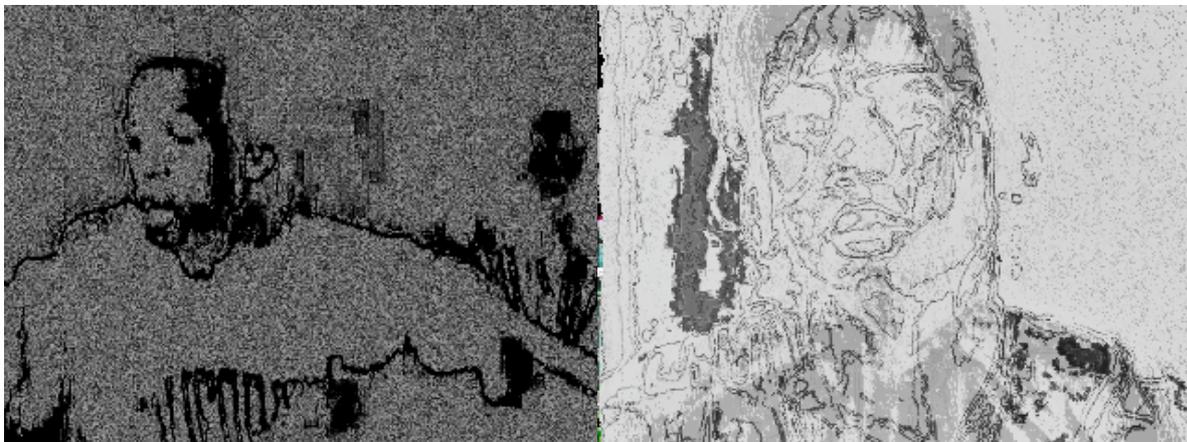


Fig. 2 - Une image actée *Hit'keeL'OVeRbe'back* avec l'effet « bruit », *noise* (à gauche) et la seconde avec une intensité lumineuse élevée, l'effet *strobe* et selon l'art du détourage.

Les images actées me permettent de déployer des champs de forces donc des intentions. Ces qualités poussées à leurs termes, traquent la coïncidence. L'aboutissement est l'affirmation

⁷⁹ Mariapaola Fimiani est professeur de philosophie morale et vice-recteur de l'Université de Salerne (Italie). Elle a participé au colloque Art media X, à Paris, en décembre 2008.

⁸⁰ Mariapaola Fimiani, sur http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/t_mFimiani.php site consulté le 24/04/09.

des motifs et des signes répétitifs comme différences. Une certaine déflagration, par l'actualisation, est donc aussi recherchée dans l'image, car elle est une constituante de la différence visible.

« Le propre de la virtualité, c'est d'exister de telle façon qu'elle s'actualise en se différenciant. »⁸¹

À l'intérieur des chronovidéographies bouclées, la chute des motifs et des mouvements est développée. La forme se dissout au profit de l'effet et de l'intensité. La vitesse est alors production d'écarts, d'intervalles, et l'œil tente de déceler l'image, une résonance à travers la densité (dans la juxtaposition d'images actées non-synchrones entre-elles). On perçoit donc du « fluement affectant le regard »⁸². Ce sont ainsi des perspectives du mouvant qui sont introduites comme en musique et qui « forcent » la relation.

Sur le flux des images projetées, il faut donc encore imaginer d'autres images. L'expérience est l'occasion de s'insérer dans un transport par la répétition et par la différence dans la simultanéité. Comme le précise Jean-Louis Boissier :

« La métaphore du vecteur technologique soutient une esthétique du transport, de la présence et de la simultanéité, de l'apparition et du temps réel »⁸³.

Ce qui prime est donc une certaine fixité de l'avènement (comme apparition et comme présence extatique) voir un certain magnétisme afin d'éveiller l'activité subliminale de l'interprète. La matière vidéo a un impact par les émissions lumineuses et les vitesses, ensuite si on arrive en tant que spectateur jusqu'à l'interprétation, on perçoit des propositions de liaisons et des motifs temporels : des chronosignes. William Burroughs⁸⁴ spécifie dans *Révolution électronique*, qui est à la genèse d'une révolution numérique, que les machines ou les instruments d'enregistrements sont des possibilités d'agencements signifiants qui forment

⁸¹ Mariapaola Fimiani, sur http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/t_mFimiani.php

⁸² « On peut comprendre que *rhuthmos* signifiant littéralement "manière particulière de fluer", ait été le terme le plus propre à décrire des "dispositions" ou des "configurations" *sans fixité ni nécessité naturelle* et résultant à un arrangement toujours sujet à changer. Le choix d'un dérivé *rhein* pour exprimer cette modalité spécifique de la "forme" des choses est caractéristique de la philosophie qui l'inspire, c'est une *représentation de l'univers* où les configurations particulières du mouvant se définissent comme "fluements". » Sophie-Isabelle Dufour *cit.* Benveniste dans *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola, op. cit.*, p. 186.

⁸³ Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme - l'interactivité en art, op. cit.*, p. 96.

⁸⁴ William Burroughs (1914-1997) est écrivain et poète de la *Beat Generation*. Il a écrit entre autres ; *Le Festin nu, La machine molle, Nova Express, Les Garçons sauvages et Révolution électronique*.

de l'énonciation, de l'information et du brouillage. Le signe, qui est, chez Burroughs, le mot sous forme de *cut* en tant qu'indice déterritorialisé, est décrit comme un "partiel" organique.

« Il est un constituant comme un autre du corps... Les mots sont des micro-organismes, poussières vivantes que seule assemble et ordonne, jusqu'à des niveaux différenciés du sens, la révolution électronique. »⁸⁵

De même, avec le numérique, le VJ a tendance à se servir des objets culturels qui l'entourent et à créer de l'organique, du fluement. Il crée sur une chaîne d'informations et de sources, qu'il transmet à son tour. Il participe à une circulation. Dans cette procédure du remixage, selon Nicolas Bourriaud :

« [...] L'artiste est devenu un consommateur de la production collective, le matériau de son travail peut désormais provenir de l'extérieur, d'un objet qui n'appartient pas à son univers mental personnel, mais, par exemple, à d'autres cultures que la sienne. L'imaginaire contemporain est déterritorialisé, à l'image de la production globale »⁸⁶.

C'est-à-dire que les signes, qui nous préexistent, n'appartiennent plus à un seul contexte, ils sont perçus dans une globalité. L'intérêt ne revient donc pas à parfaire le monde, mais à communiquer avec lui. On pourrait supposer que cette manière obsessionnelle de s'accorder au monde est aujourd'hui de l'ordre du symptôme.

« La durée ne se situe plus dans la projection mais dans le "tant bien que mal", vivre et aimer ce monde, ce que Nietzsche avait senti. »⁸⁷

Ainsi notre travail, en tant que VJ, est essentiellement d'actualiser et de détourner par l'effet et par le *double bind*, des sources et des chronosignes, qui n'apparaissent non pas en tant que références mais en tant que déviations : objets de résonances (de dialogues). Ainsi, on cherche dans la reprise, quelque chose qui appartiendrait à la sensorialité et à l'énergie. La modulation apparaît comme « champs de force »⁸⁸ et la création bouleverse par sa continuité et par son indétermination.

⁸⁵ William Burroughs, *Révolution électronique*, Paris, éditions HC – D'ARTs, 1999, p. 74.

⁸⁶ Nicolas Bourriaud dans le catalogue de l'exposition *Playlist*, Palais de Tokyo-Paris, éditions Cercle d'art, 2004, p. 55.

⁸⁷ Michel Maffesoli dans le catalogue de l'exposition *Expérience de la durée*, op. cit., p. 29.

⁸⁸ Vincent Cuomo, sur http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/t_vCuomo.php site consulté le 24/04/09.

À propos de la vidéo, Françoise Parfait⁸⁹ évoque comme processus perceptif aux images mouvements : la dilatation de l'instant et la contraction des durées, pour une vision de plus en plus précise du présent. On cherche donc, par la vidéo, moins à conserver qu'à actualiser, qu'à avoir une vision de plus en plus juste du présent.

« La dilatation de l'instant et la contraction des durées sont des opérations qui permettront d'élaborer une nouvelle conception du travail avec le temps et de lui conférer une dimension sculpturale [...] En cela aussi on se rapproche, dans les productions d'images en mouvement, de questionnements liés à la sculpture : immuabilité et stabilité. Cela a tout l'air d'un paradoxe mais il y a, dans ces pratiques, de la stabilité dans l'impermanence, et comme nous l'avons vu, de l'immobilité dans la mobilité. Cette conception d'un temps comme milieu a été explorée avec les nouveaux outils de l'art : la performance et son équivalent cinématographique, le plan séquence, la retransmission en temps réel, le direct de la télévision, et la boucle du direct de la vidéo, toutes ces formes ont dessiné de plus en plus précisément le présent du temps. »⁹⁰

Dans une pratique signifiante du *VJing*, par les relations dialogiques et par l'interactivité, on peut préciser des affects par rapport au temps réel, qui apparaissent en tant que modulations, changements. Dès lors, on a comme possibilités, de distinguer l'image ou de l'ensevelir. Pareille à une course de vitesse, où sont primordiaux l'élan et la manière dont les pieds chutent au sol pour la fluidité et la rapidité de l'opération, dans l'image actée, il est préférable que les plans juxtaposés tombent d'aplomb et que leurs vitesses soient a-synchrones et « résonnantes ». On introduit ainsi une perception de la successivité, une durée semblable à une fugue en musique, où un thème peut être répété plusieurs fois, accompagné de réponses, et c'est un crescendo qui est recherché. Les boucles tombent ainsi en rapport, en relations réciproques, avec une tension particulière.

⁸⁹ Françoise Parfait, né en 1963 à Paris, est professeur en Nouveaux Médias à l'Université d'Amiens et essayiste.

⁹⁰ Françoise Parfait, *Vidéo, un art contemporain*, Paris, éditions du Regard, 2001, p. 76-77.

1-3-4 Le triangle réversible de la coordination : être, c'est être perçu

L'expérience de la chronovidéographie se fait dans une pièce noire (sans luminosité extérieure), pareille à l'avènement du tirage photographique. Ici on se replace dans l'attente : il ne faut pas chercher, il faut attendre, dans l'expectative d'une alchimie qui reconstitue un corps lumineux et mouvant. On regarde au cinéma la vérité des images 25 fois par seconde et avec le *VJing*, nous pouvons accentuer les impressions de vitesses, le clignotement des images et les impacts lumineux qui jouent sur la condition d'apparition sensorielle d'une image. Désormais, le réel appartient à l'expérience des coïncidences par la simultanéité. Si nous avons l'impression d'une accélération, elle a lieu dans l'immobilité et dans l'extatique, c'est-à-dire à travers la présence, par des impressions lumineuses fourvoyantes. Selon Michel Maffesoli, sur la perception de la vitesse, de la durée, et sur la phénoménologie :

« Si l'on assiste effectivement à un processus d'accélération, ce processus s'est tellement accéléré qu'il en devient immobile. L'accentuation sur la notion de durée est un temps à la fois qui tourne très vite mais qui est une succession de séquences présentéistes. »⁹¹

Dans cette durée, c'est une part de l'aléatoire et de l'intuition qui se développent, et qui appartiennent au présent ou au *feeling*. L'exigence de la vision est à la puissance du virtuel, comme rapport ou symbiose. Pour Deleuze⁹², la pensée est éclair, rapport, « zigzag »⁹³ où s'opère une conjonction des trajectoires symbiotiques. Il en va de même pour une image de l'esprit, elle se forme à partir de la simultanéité.

⁹¹ Michel Maffesoli dans le catalogue *Expérience de la durée*, op. cit., p. 28.

⁹² Gilles Deleuze (1925-1995) fut un philosophe français. Il écrivit de nombreux ouvrages philosophiques, et aussi sur la littérature, sur Beckett, sur le cinéma et sur la peinture. La pensée deleuzienne est parfois associée au post-structuralisme.

⁹³ « On peut imaginer un chaos plein de potentiels : comment mettre en rapport les potentiels ? Je ne sais plus dans quelle discipline vaguement scientifique, on a un terme qui m'avait tellement plu, que j'en ai tiré partie dans un livre, où ils expliquaient qu'entre deux potentiels se passait un phénomène qu'ils définissaient par l'idée d'un sombre précurseur. "Le précurseur sombre", c'est ce qui mettait en rapport des potentiels différents. Et une fois qu'il y avait le trajet du sombre précurseur, les deux potentiels étaient comme en état de réaction. Et, entre les deux, fulgurait l'événement visible : l'éclair. Il y avait le précurseur sombre et puis l'éclair. C'est comme ça que le monde naît. Il y a toujours un précurseur sombre que personne ne voit et puis l'éclair qui illumine. C'est ça le monde. Ça devrait être ça la pensée. » de Gilles Deleuze, « Z comme Zigzag » dans *L'Abécédaire de Gilles Deleuze* (DVD), Paris, 1996.

L'image actée survivante se réalise ainsi dans des relations qui relient :

« [...] la perception à la mémoire, l'expérience physique à la conscience de l'environnement, l'individu à la société, la structure formelle pure aux métaphores, la recherche de la forme à la narration »⁹⁴.

Pareil à l'expérience ouverte par Beckett⁹⁵ dans *Film*⁹⁶ pour l'acteur « automate » Buster Keaton⁹⁷, il s'agit dans mes chronovidéographies d'ouvrir un espace pour y réaliser une expérience qui a avoir avec un systématisme, une musicalité et une symbiose. Ainsi dans l'expérience performative, nous sommes en train d'en revenir au son, d'en revenir à l'oeil, après mouvement, son, bruit. C'est-à-dire dans le manque du mouvement, son, bruit (dans leurs restitutions) et dans la cécité des autres membres (dans la fixité de l'expérience). S'il n'y a pas une fragmentation des signes par séquence, ni une suite de séquences présentéistes, pareil à *Film*, alors le *mix* est en perte de sens et en perte de temps. Ce qu'il faut penser au préalable c'est l'adéquation du temps d'une séquence (et du chronosigne qu'il représente dans les valeurs de la déflagration) au temps d'un regard (ce qui est un objectif de la chronovidéographie).



Fig. 3 - 3 images de *Film* de Beckett, 1964.

⁹⁴ Philippe Du Vignal, « Nouveaux états de la performance » dans *Art Press*, hors série n°8, Paris, septembre 1987, p. 37.

⁹⁵ Samuel Beckett (1906-1989) fut écrivain irlandais. Surtout connu pour son théâtre avec *En attendant Godot*, il s'intéressa également aux romans et aux nouvelles, et créa des pièces pour la télévision et la radio. *Film* fut sa seule expérience cinématographique.

⁹⁶ *Film* de Samuel Beckett, Etats-Unis, 1964.

⁹⁷ Buster Keaton (1895-1966) fut acteur et cinéaste américain, une des vedettes les plus importantes du cinéma comique et muet avec Charlie Chaplin.

D'ailleurs *Film* est un évènement de dialogue car on est placé, en tant que spectateur, en étroite connivence à l'attitude et à la posture de l'acteur. Pour ainsi dire, on l'accompagne. Buster Keaton est masqué durant tout le film, et ce signifiant est un peu la reprise de l'écran, comme symptôme, et perte d'identité. Alors nous sommes en attente de l'avènement d'une reconnaissance. *Film* dans l'histoire est celle d'un disparu, et c'est une apparition qui y est demandée, apparition ou révélation. Pour quel autre imaginaire ? Pour quelle autre image ? Et reprise, et raccord... Chez Beckett, le processus de subjectivation passe par l'activité de l'acteur, le mouvement ou encore l'écriture de l'espace (comme durée). Ce n'est pas l'identité de l'acteur qui fait la continuité, le masque est une accroche. On traverse *Film* parce quand l'acteur se cache, on vit une réciprocité derrière nos écrans, et quand l'acteur contemple de vieilles photographies, nous, on regardent *Film*... Le processus de la mise en valeur du protagoniste est réflexif et constitue une mise en abyme pour le spectateur. Par le langage de l'absurdité, à l'heure du cinéma parlant et colorisé, Beckett pose toute l'ambivalence de la relation de l'auteur à l'acteur, de la relation du film comme objet partiel, au processus de l'expérience ouverte à celle du spectateur. Le travail de l'auteur, c'est l'organisation d'une partition de mouvements et de points de vue convergents, de relations réciproques. Il s'agit d'une oeuvre comme rapport, où pour être, il faut être perçu. Quand Buster Keaton a l'apparence d'un fantôme et qu'il cache son visage à la caméra, comme au miroir, c'est la présence de la caméra et de l'auteur qui sont latentes, puis celle du spectateur hypothétique qui est évoquée, et qui réhabilite *Film* par l'activité du regard. Le cinéma de Beckett est un opérateur de performances. Quand Buster Keaton regarde dans un *armchair* en mouvement, des photographies, nous sommes dans la visibilité d'un déroulement des mouvements de *Film*. Le scénario est un répertoire de reprises, de trajectoires, de poses et de relations réciproques. Il répond alors à cette question : comment fabrique t-on de la durée ? Même la coïncidence est une réponse, qui apparaît au final de *Film*, comme effet de surprise (coup de théâtre). Au moment où le visage du protagoniste est démasqué, lui-même voit la caméra. La présence de la caméra est affirmée par son regard étonné et terrifié, l'auteur est alors perçu à son tour. Ainsi pour être, il faut être perçu, c'est moins une évidence qui s'explique, qu'une relation triangulaire qui lie l'acteur performeur, au spectateur et à l'auteur. S'il n'y a pas de scénario, à partir de la relation du dedans (de l'espace du jeu) à celle du dehors (de l'espace de réception), *Film* n'existe pas. *Film* est essentiellement une mise à l'épreuve, qui a ses règles du jeu et sa réception est une étape essentielle pour « l'activation » du processus.

Hit'keeL'OVeRbe'back renvoie également à une mise à l'épreuve qui inclut les performeurs et les spectateurs, qui sont des interprètes latents. Il s'agit de créer par l'interactivité des occasions, voir des coïncidences. Or on sait que l'homme est un être oscillatoire et que le dispositif du numérique opère à partir de cette activité et dilate le temps, par la formation d'espaces hétérotopiques⁹⁸ (présupposé du "lieu sans lieu"⁹⁹ de Michel Foucault¹⁰⁰) et de moments uchroniques (renversement de l'horloge).

« Il n'en reste pas moins vrai que l'homme appareillé aux machines numériques oscille vertigineusement entre deux temporalités antagoniques où l'articulation du présent, du passé et de l'avenir ne suit plus les mêmes règles et s'organise différemment. »¹⁰¹

Le triangle de la coordination est pris en compte dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*. Les images actées apparaissent comme moments-frontières, potentialités d'actualisation d'une expérience simultanée, qui crée l'instant comme densité. Un flux vidéo est la continuité de coupes bouclées. Celles-ci peuvent mettre en valeur des motifs « d'attractions », des signaux et de traces mnémoniques :

« L'image moderne instaure le règne [...] des "coupures irrationnelles" : c'est-à-dire que la coupure ne fait plus partie de l'une ou l'autre image, de l'une ou l'autre suite qu'elle sépare et répartit [...] L'intervalle se libère, l'interstice devient irréductible et vaut pour lui-même. La première conséquence est que les images ne s'enchaînent plus par coupures rationnelles mais se ré-enchaînent sur coupures irrationnelles. »¹⁰²

Les coupures irrationnelles, les intervalles, réalisent les contours d'un monde singulier dans le *VJing*, celui coordonné par l'interacteur. L'accent mis sur la relation entre l'interacteur, le medium (la matière actée) et le spectateur est une avancée de l'expérience phénoménologique. C'est alors l'unité et la stabilité de chaque sujet qui est mis en péril dans l'exercice de l'actualisation.

⁹⁸ L'hétérotopie, du grec *topos* : lieu et *hétéro* : autre, est un concept forgé par Michel Foucault dans une conférence de 1967 intitulée « Des espaces autres ». Il y définit les hétérotopies comme une localisation physique de l'utopie. Ce sont des espaces concrets qui hébergent l'imaginaire. Ils sont utilisés aussi pour la mise à l'écart, comme avec les maisons de retraite, les asiles ou les cimetières. Ce sont donc des lieux à l'intérieur d'une société qui en constituent le négatif, ou sont pour le moins aux marges.

⁹⁹ Michel Foucault, sur <http://www.foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html> site consulté le 16/04/09.

¹⁰⁰ Paul Michel Foucault (1926-1984) fut un philosophe français et titulaire d'une chaire au Collège de France à laquelle il donna le titre d'Histoire des systèmes. Il s'intéressa aux "modes de vie" et aux processus de subjectivation.

¹⁰¹ Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, op. cit., p. 279.

¹⁰² Gilles Deleuze, *L'image-temps*. Paris, Les éditions de Minuit, 1985, p. 362.

1-4 La dialogique : un mode de saisissement du réel dans sa complexité

La dialogique est un concept, mis en forme par Edgar Morin, pour exprimer la fusion de deux ou plusieurs logiques différentes, voir contraires, en une unité complexe, à la fois complémentaires, concurrentes et antagonistes.

« Ce que j'ai dit, de l'ordre et du désordre, peut être conçu en termes dialogiques. L'ordre et le désordre sont deux ennemis : l'un supprime l'autre, mais en même temps, dans certains cas, ils collaborent et produisent de l'organisation et de la complexité. Le principe dialogique nous permet de maintenir la dualité au sein de l'unité. Il associe deux termes à la fois complémentaires et antagonistes. »¹⁰³

La pensée de la complexité permet de faire surgir le problème de la contradiction au sein du réel. Si le réel est fondé sur un principe qui unit les contraires, alors la vie est à la fois élan (vitalité) et mise en abyme. Il y aurait donc un mouvement ascendant (comme saisissement du réel) corrélatif au mouvement de la chute (comme résistance du réel). Ainsi par extension, on peut penser que les principes de construction, de composition et de représentation en art, sont liés inévitablement au mouvement de la destruction et de la déconstruction. Dans la pensée classique, on a éradiqué la contradiction et la complexité en faveur de la dialectique. Or la dialogique aujourd'hui réintroduit la nécessité de penser la complexité comme création du possible. Le concept du « neutre » qui avait été mis en forme par Louis Marin¹⁰⁴ constitue, à mon sens, les prémisses de la pensée de la dialogique.

« Le neutre est, en fin de compte, opération de la prise en compte entre positif et négatif, union de l'un et de l'autre, non pas au sens de synthèse par *Aufhebung* hégélienne, mais au contraire de la distanciation réciproque de l'un et de l'autre : opération productrice de la limite, différenciation des éléments complémentaires de la totalité par laquelle l'entreprise métaphysique retournée par l'acte critique découvre son envers. »¹⁰⁵

¹⁰³ Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, éditions du Seuil, 2005, p. 99.

¹⁰⁴ Louis Marin (1931-1992) fut philosophe, historien, sémiologue et critique d'art français. L'œuvre de Louis Marin, diverse et profuse, peut être définie comme une histoire des systèmes sémiotiques. Elle est considérée plus précisément comme une analyse politique de la représentation.

¹⁰⁵ Sophie-Isabelle Dufour cit. Louis Marin, *Utopiques : Jeux d'espaces*, dans *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*, op. cit., p.186.

Michel Maffesoli comprend la complexité et la dialogique, comme le lien qui unit les contradictions au sein du réel. De là s'opère, selon lui, l'enjeu d'une expérience de durée, intégrant à la fois le mouvement de vie et de mort.

« On fait de la dialectique alors que ce qui est en jeu dans la durée, c'est l'intégration de la mort dans la vie. La vie ne peut être que ce qu'elle est que parce qu'elle arrive à intégrer homéopathiquement de la mort. La durée est la mort intégrée dans la vie, mais de manière jubilatoire, le tragique, c'est dans le fond quelque chose qui fait que le moment festif est l'exemple typique du tragique. Il y a de la vitalité et il y a le masque de mort. »¹⁰⁶

Ainsi Michel Maffesoli expose ici une idée de la dialogique comme durée, qui favorise le vouloir et le devenir de l'artiste (la création). Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, on pourrait réfléchir sur l'opposition entre l'intensité et la représentation, la vitalité et la fixité des signes. Puisqu'il n'y a plus de territoire, hormis celui de l'expérience, l'évidence appartient à ce qui lie les espaces. Dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, ce pourrait être la luminosité.

L'espace blanc ou vide de l'image actée « est la condition du mouvement de l'image, de l'existence de la matière image comme corps. Selon, Jean-Marc Chapoulie :

« Si ce que nous appelons vide [...] n'existait pas, les corps ne sauraient où se tenir, ni où se mouvoir, alors qu'ils le font de manière évidente. »¹⁰⁷

Voici donc un principe dialogique dans le projet des images actées *Hit'keeL'OVeRbe'back*, qui unit le vide de l'espace imaginal et acté à l'intensité. On pourrait donner encore d'autres exemples de dialogiques en rapport à *Hit'keeL'OVeRbe'back*, on dirait que l'opacité est irréductible à la lumière, que l'inconnu comme potentialité est vecteur de connaissance et de vitalité (d'expérimentations et d'actions).

¹⁰⁶ Michel Maffesoli dans le catalogue d'exposition *Expérience de la durée*, op. cit. p 31.

¹⁰⁷ Jean-Marc Chapoulie, *Alchimicinéma*, Dijon, Les presses du réel, 2008, p. 98.

Sur ce dernier exemple, il est intéressant de revenir à la définition de l'image interactive, selon Jean-Louis Boissier :

« Je dirai que l'image interactive développe une esthétique du *potentiel* avec son corollaire, un argument dramatique de l'*inconnu*, et paradoxalement de l'*impossible* »¹⁰⁸.

L'image interactive, inhérente à la situation dialogique spécifique au numérique, est mouvement de création dans une esthétique du potentiel et dans un paradoxe de l'impossibilité. On acte dans la simulation et par l'ergodicité au moyen de la subjectivité, générant dans le processus des manques, des épreuves ou des objets partiels.

La théorie de l'« *objet partiel* »¹⁰⁹ de Guattari¹¹⁰ permet de définir l'art comme « *construction de concepts à l'aide de percepts et d'affects, visant une connaissance du monde* »¹¹¹. L'« *objet partiel* »¹¹² est analysé dans *Esthétique relationnelle* de Nicolas Bourriaud, comme « *segment sémiotique* »¹¹³ (ce qui renvoie à l'ergodicité) permettant à l'artiste de « *se mettre à "travailler à son propre compte"* » (et) décrit à la perfection les méthodes de productions artistiques aujourd'hui les plus courantes : *sampling* d'images et d'informations, recyclage de formes d'ores et déjà socialisées ou historisées, inventions d'identités collectives [...] Ces stratégies d'objet partiels insèrent l'œuvre dans le *continuum* d'un dispositif de l'existence, au lieu de lui conférer dans le registre de la maîtrise conceptuelle l'autonomie traditionnelle du chef d'œuvre. »¹¹⁴

Ce qui renvoie au projet *Hit'keel'OVeRbe'back* qui se déploie volontairement dans le domaine de l'expérimentation et de la performance. Les images actées comme épreuves, correspondent à une esthétique transitionnelle. La primauté est donc accordée à l'expérience éphémère ou s'échangent des percepts et des affects.

¹⁰⁸ Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme - l'interactivité en art, op. cit.*, p. 29.

¹⁰⁹ Nicolas Bourriaud *cit.* Guattari dans *Esthétique relationnelle, op. cit.*, p. 104.

¹¹⁰ Felix Guattari (1930-1992) fut un psychanalyste et un philosophe français. Il analysa le micropolitique, la subjectivité, la sémiotique, le groupe-sujet et le machinique.

¹¹¹ *Ibid.* p. 105.

¹¹² *Ibid.* p. 104.

¹¹³ *Ibid.*

¹¹⁴ *Ibid.*

La dialogique permet de penser au-delà du numérique dans les valeurs de l'épreuve et du fragment (comme signal) qui insère l'individu dans une expérience ou le relie à une collectivité, voir à une universalité. Cette dialogique est aussi représentée dans l'œuvre *One Hundred Live and Die* de Bruce Nauman, qui unit des principes existentiels complémentaires, concurrents et antagonistes, par l'effet et par le clignotement lumineux comme signal. Le signal est donc relatif au domaine sémiotique et perceptif.



Fig. 4 – *One Hundred Live and Die* de Bruce Nauman, 1964.

One Hundred Live and Die est un tableau lumineux composé de quatre colonnes à échelle humaine, où apparaissent les conjonctions impératives, complémentaires et antagonistes (tel que « *speak and die* » et « *speak and live* »). Ces indices monadiques (qui font monde) sont actualisés par un effet temporel (un clignotement). De l'étincelle (de l'instant, de l'élan de vie) à l'inconnu (à l'impératif comme présent : *Yellow and Die*), la dialogique chez Bruce Nauman s'insère dans l'organisation du vivant comme conscience et saisissement du réel et de la durée partagée et simultanée. L'esthétique de la forme dialogique a un penchant pour le slogan et l'aspect synthétique. La primauté est rendue à l'affichage au détriment de la réserve, qui est à l'origine en peinture, un espace non exploité. Dans l'image interactive, la réserve aussi n'existe plus. L'*imago* (la représentation) se constitue ici par des informations ritournellisées, par la subjectivité, dans l'effet subliminal de la lumière. Ce qui n'est pas loin conceptuellement du projet de *Hit'keeL'OVeRbe'back*, par rapport aux images actées. On voit donc le déroulement d'un processus d'équivalence entre le signe et l'impact lumineux et le déroulement d'un processus de répétitions comme différences. C'est précisément la réception inscrite dans l'œuvre de Nauman, dont il s'agit, et il est intéressant de voir la dialogique comme la possibilité d'un mouvement suspendu, comme l'introduction d'un temps du milieu qui crée l'événement, et où la « "matière d'expression" devient "formellement créatrice" instant du passage de témoin entre l'auteur et le regardeur »¹¹⁵. Ainsi l'œuvre, qui utilise la dialogique, apparaît selon Guattari, comme une œuvre de relations, un « *opérateur de bifurcations dans la subjectivité* »¹¹⁶.

La dialogique pose ainsi le problème de l'autonomie de l'œuvre au profit de sa filiation.

« Cette théorie *transitionnelle* de l'œuvre d'art est reprise par Guattari, qui en fait le socle de ses propres intuitions quant à la nature fluide de la subjectivité, dont les composantes fonctionnent en *s'accrochant* temporairement, nous l'avons vu, sur des "territoires existentiels" hétérogènes »¹¹⁷.

L'œuvre n'arrête pas le regard, elle le prolonge dans un processus quasi hypnotique qui cristallise autour de lui les différentes composantes de la subjectivité et les redistribue vers de nouveaux points de fuites. Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, le spectateur peut orienter sa subjectivité selon les émissions plastiques et sonores, et dès lors il en redessine les sens.

¹¹⁵ *Ibid.* p. 103.

¹¹⁶ *Ibid.*

¹¹⁷ *Ibid.*

L'ergodicité rend la faveur à une reformulation. *Hit'keeL'OVeRbe'back* est de ce fait une mise en épreuve par la matière, au profit de la relation de simultanéité entre les émissions (l'interdisciplinarité) et les interacteurs.

Par l'usage de matériaux hétérogènes (chronovidéographies, paroles, *feedback* et improvisation sonore), ce sont des relations qu'on amorce. Selon la phénoménologie, le corps vécu représente l'ici et maintenant, l'absolu de l'expérience, autour duquel tout tourne. La performance *Hit'keeL'OVeRbe'back* est un idéalisme corps/acte/idée où le protocole comme corpus-mouvement (frappe, s'écroule et reviens) est une reprise de l'acte à partir d'une situation dialogique. Ce qui fait œuvre est l'événement performatif comme expérience simultanée. Par la culture des vitesses individuelles, on tente d'ouvrir à une culture collective des usages et des objets partiels où l'intérêt est la filiation.

1-5 La ritournelle comme réception et *imago* en art

Tout d'abord, il faut distinguer deux types de ritournelles. La première renvoie à un type de chantonement privé, marqué par la simplicité et la répétitivité dans un usage de la facilité.

« Une ritournelle, c'est une activité corporelle de chantonement, plutôt centrée sur soi-même si on la compare au chant, qui est destinée à être entendue, donc une activité de chantonement pour soi-même, de chantonement privé, et non public, un peu ritualisée, marquée par la simplicité (une qualité technique faible, à la portée de chacun) et par la répétition (la répétition est fonction de la simplicité, et vice-versa), et par un certain usage de la facilité [...] La ritournelle désigne donc le moment où l'art (appris : il faut être parlant, avoir appris des comptines, savoir chanter si peu que ce soit) devient nature : se confond avec l'appropriation de son corps. »¹¹⁸

On peut donc penser l'interactivité comme l'accès et le moyen d'un usage possible de la ritournelle, où la dialogique comme phénomène rétroactif se confond avec l'appropriation de son propre corps. Dans cette situation, l'interacteur génère des opérations par une saisie sur son interface (sa machine), c'est-à-dire dans la compréhension d'une sémiotique et par l'usage de son propre corps, qui interagit.

Selon Guattari, la réception esthétique d'une œuvre fonctionne aussi sur le mode de la ritournelle. Il prend ainsi l'exemple du téléspectateur :

« Le téléspectateur existe alors au carrefour de plusieurs nœuds subjectifs : la “fascination perceptive” provoquée par le balayage électronique de l'image ; le ravissement (“capture”) procuré par le contenu narratif, agrémenté des “parasites” perceptifs qui surviennent dans la pièce, le téléphone par exemple ; enfin, le “monde de fantasmes” que suscite l'émission, perçue comme un “motif existentiel” fonctionnant comme un “attracteur” à l'intérieur du “chaos sensible et significationnel”. La subjectivité plurielle se voit ici “ritournellisée”, “accrochée” par ce qu'elle regarde, prélude à la constitution d'un territoire existentiel. Là encore, la contemplation de la forme se donne [...] comme un processus thermodynamique, un

¹¹⁸ Anne Sauvagnargues « Sur la ritournelle », sur <http://www.cerphi.net/atel/rit1.htm> site visité le 05/02/08.

phénomène de la condensation, de l'accumulation de l'énergie psychique sur un "motif" dans une perspective d'action. »¹¹⁹

Ainsi, l'œuvre qui fait usage de la ritournelle est une œuvre d'activité, où les motifs ont été sélectionnés et choisis dans la perspective de « *créer des foyers mutants de subjectivation* »¹²⁰. C'est une esthétique de la saisie, qui met donc en valeur des appropriations, par l'activité d'une culture symbolique. La ritournelle permet de passer d'un rôle passif, de simple consommateur de la production collective, à celui de créateur qui agit sur son temps et oriente ses foyers de perceptions qualitatives pour les transformer en tant qu'activité.

Hit'keeL'OVeRbe'back reprend ses étapes de la subjectivité : la fascination perceptive provoquée par la densité, l'intensité, et par les déflagrations, donnant la primauté à une esthétique et à une expérience des phénomènes et des changements, le ravissement (par le choix de chronosignes et de motifs), les parasites (par des percepts simultanées), le monde fantasmatique (par l'usage d'un protocole : frappe, s'écroule et reviens, qui ne sert, au final, qu'à développer la littéralité de l'acte et de l'idée et à donner plus d'étendue à l'expérience).

Étant donné que les images actées sont des automates de cognition, elles peuvent être, pour chacune d'elle un modèle d'interprétation, de constructions ritournellisées, et renvoient ainsi à un systématisme. Le processus des désignations (des choix) et l'automatisme des empreintes (des interprétations exprimées et visibles), basées sur l'interactivité, est une perspective et constitue des potentialités qui trouvent leurs expansions en réponse au protocole, dans l'activité de l'interprétation. La ritournelle opte ainsi pour une culture de l'activité autour d'objets partiels, qui ne sont que des "transferts" de la relation entre l'artiste et le spectateur. Selon Jean-Marc Chapoulie :

« L'*imago* notre représentation n'existe que par rapport à l'autre, agit sur (le créateur) comme un intermédiaire qui lui permet d'appréhender autrui. »¹²¹

Ce qui se trouve remis en question avec la ritournelle, ce sont les questions de l'énonciation et de la sémiotique qui fonctionnent comme indices de déterritorialisation et comme répliques, formant une sorte de contre-chant où autrui (le regardeur) est la centralité. L'activité de

¹¹⁹ Nicolas Bourriaud *cit.* Guattari, *Esthétique relationnelle*, *op. cit.*, p. 101.

¹²⁰ *Ibid.*, p. 102.

¹²¹ Jean-Marc Chapoulie, *Alchimicinéma*, *op. cit.*, p. 17.

ritournelle dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, tente de déconstruire : « des complexes de subjectivation qui lient des domaines hétérogènes : ces blocs “*individu – groupe – machine – échanges multiples*” »¹²².

Le processus artistique *Hit'keeL'OVeRbe'back* engage l'observateur au sein d'une hétérogénèse. Autrement dit, l'expérience fonctionne comme une totalité dont le centre est l'activité de subjectivation, le croisement des vecteurs de préhension. L'activité artistique serait donc la possibilité d'une restitution des trajectoires qui vont du sujet au monde.

« Tandis que chacun d'entre nous se trouve bien au centre de tout, mais avec la différence que cette centralité nous est continuellement disputée, érodée et arrachée par le cours du temps. »¹²³

Or le temps dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back* apparaît clairement dans l'expérience de la simultanéité, dans l'intensité lumineuse de l'image actée et dans l'intensité sonore, ou dans leurs densités respectives. C'est donc une expérience à vivre, qui se réalise dans la subjectivité, où les échanges indéterminés sont coordonnés, selon des perspectives de l'épreuve et de la persistance.

¹²² Nicolas Bourriaud *cit.* Guattari, *Esthétique relationnelle*, *op. cit.*, p. 98.

¹²³ Michel Porzio, « Cage, Heidegger, Rilke » dans *De la composition. L'après Cage*, *op. cit.*, p. 26.

Deuxième partie

La mise à l'épreuve par la matière

2- La mise à l'épreuve par la matière

2-1 L'épreuve

Je souhaite revenir sur le terme d'« épreuve » pour la compréhension de mon projet artistique et de mon mémoire. Il révèle une dualité selon le contexte où on le prélève. Une épreuve renvoie premièrement à un effort, à une performance ou encore à une action forcée. Ainsi, on se réfère directement au domaine du corps. Dans ce sens, on parle d'épreuve dans le sport. Une épreuve est réfléchie dans la sensation (au sens d'éprouver) et à travers la conscience (au sens de faire preuve). L'épreuve détermine ou dirige le corps et la volonté dans un système postural d'action, qui fonctionne par boucles de prévision. L'épreuve permet dès lors d'anticiper des problèmes, des obstacles qui interviennent dans le domaine de l'action.

Pour l'épreuve de durée *Hit'keeL'OVeRbe'back* (correspondant à environ 40mn) des performeurs interviennent avec un programme d'images actées, de son ou de paroles. Des stratégies apparaissent dans l'épreuve performative *Hit'keeL'OVeRbe'back* pour la modulation du temps exécuté à travers des variations de densités et d'intensités. Dans le déroulé des images actées, je travaille à la juxtaposition des séquences et des chronosignes (qui forment une chronovidéographie). J'opte alors pour des transitions, par des mouvements d'apparition et de disparition irréguliers à l'image réalisée dans des traverses de vitesses, et par des fondus actés dans l'immobilité. Je cherche à altérer l'intensité lumineuse et la densité, c'est-à-dire le vide et l'affichage. La lumière, le clignotement et la densité des images juxtaposées me permettent d'opérer sans cesse des régulations dans la durée sans établir de véritable rupture. Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, l'interacteur est dans un exercice de prévision, en rapport au programme réalisé (voir la *playlist* et le post-traitement des images actées¹²⁴). Ce qui n'empêche pas de laisser la place aussi au hasard et à l'intuition, de jouer avec les accidents comme le ralentissement du flux (ou encore l'image gelée).

« L'acte d'altération est avant tout le mouvement qui engage l'épreuve de subjectivation éthique, le souci de soi qui, comme le dit Deleuze, n'est pas chez Foucault une relance du sujet-

¹²⁴ Voir [annexe 2](#) « Playlist non exhaustive des images actées *Hit'keeL'OVeRbe'back* » et [annexe 3](#) « Références des copies dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* ».

personne ou du sujet-fondement mais qui n'est lui aussi que le "mode intensif" d'un événement. La subjectivation - la transformation de soi, du vivant singulier, en un sujet éthique - est toujours également une manière de se déprendre de soi-même, de se répéter en prenant ses distances. C'est une opération, un passage à l'acte, qui fait du sujet éthique le comédien de lui-même. Le pur accident de la vie devient un événement - et en cela la vie devient éthicité - parce qu'il est l'effet d'un "Opérateur", d'une "quasi-cause" du style singulier d'existence. »¹²⁵

L'étape de la saisie de l'opérateur (l'acte de l'altération) me permet d'introduire la seconde définition du mot « épreuve », qui renvoie avant tout à la matière actée en tant qu'unité. C'est-à-dire que je m'occupe ici davantage, du fragment exécuté durant la performance et dans l'action.

Dans le photographique, l'image, selon Mireille Calle Gruber¹²⁶, « n'est pas une preuve mais une épreuve : une modalité, une copie, un exemplaire infiniment duplicable et retouchable, et associée comme telle à du manque d'être »¹²⁷. Les épreuves s'inscrivent donc dans la perspective d'une suite. Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* par les images actées, je fabrique la densité avec des unités que je raccorde. Ensuite ces unités juxtaposées forment une histoire latente qui émerge à partir du temps successif et simultané (à partir d'un montage vertical et horizontal). En peinture, les polyptyques, les triptyques, les diptyques, les surimpressions émergent à partir de la logique du montage horizontal ou simultané. Par rapport à la successivité, une image actée peut-être répétée dans une chronovidéographie plusieurs fois avec des modulations différentes, des altérations, pour chacune d'elle, actée dans la performance. La saisie informatique interactive est une possibilité de construire une suite dans la malléabilité de la matière et dans son extensivité et le programme permet d'envisager un montage simultané horizontal et vertical, en arrivant à la réalisation de surimpressions.

« La surimpression a été utilisée très tôt, mais pas toujours pour faire éclater les conventions de représentation de l'espace-temps. Souvent elle a servi à montrer l'invisible, par exemple les pensées intimes des individus ou leurs rêves. »¹²⁸

¹²⁵ Mariapaola Fimiani, sur http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/t_mFimiani.php site consulté le 24/04/09.

¹²⁶ Mireille Calle Gruber est professeur à l'Université de Paris 3 et écrivain, théoricienne du roman, de l'esthétique et du pluridisciplinaire.

¹²⁷ Pascal Weber cit. Mireille Calle-Gruber, *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 105.

¹²⁸ Jean-Jacques Meusy, sur <http://1895.revues.org/document68.html> site consulté le 24/04/2009

Une épreuve de la simultanéité appartient donc aussi à la successivité, comme en musique où l'on entend à la fois des sons successifs (linéaire) et simultanés (actés dans l'expérience). Elle est présence et représentation et est relative au déroulement d'un acte linéaire en étroite relation avec la matière dispersée. Dans l'image actée, j'utilise le donné, le produit (par la dialogique) vers un processus de socialisation paradoxale où le réel est éclaté et dialogique.

Une épreuve photographique, selon Mireille Calle-Gruber, appartient à un monde extérieur en tant qu'empreinte. Man Ray¹²⁹ travaillait ses photographies dans cet esprit d'expérience de la simultanéité. Parce qu'il intervenait à même sur la matière photographique, par la rayographie, au moment du tirage, il stoppait la possibilité de reproduction (pour autrui) et amorçait pour lui seul l'idée d'une suite possible réalisée selon des recettes. Ces images sont alors des résidus oxydés, organismes vivants fixés par la lumière et par la chimie. Dans ce sens, ces photographies sont des épreuves parce qu'à un moment, arbitrairement, l'artiste a amorcé un processus spécifique sur l'image malléable dans un rapport et dans une simultanéité. Et c'est cet avancement dans la matière symbiotique, qui introduit dans son travail l'idée de l'épreuve et de la série (le Tout est dans la partie et vis versa).

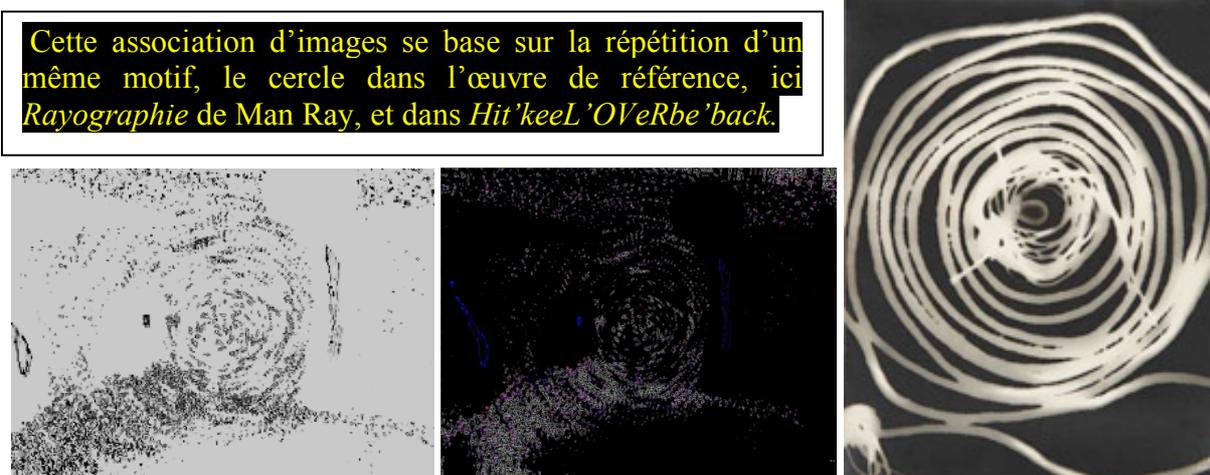


Fig. 5 – 2 épreuves *Hit'Keel'OvERbeback'* et *Rayographie* de Man Ray, 1926.

En tant que spectateur, nous constatons l'effort (l'empreinte réfléchi ou l'attaque) sur la matière même. Le temps paraît suspendu dans une collision, production d'écarts comme :

¹²⁹ Man Ray (1890-1976) fut un photographe américain, appartenant à la fois au surréalisme et au mouvement *Dada*. Il réalisa aussi des films.

« phénomène de vitesse où la prédiction de l'accident est instantanément innovée »¹³⁰. Cette chute perçue dans la collision, qui correspond à une mise en suspension de l'image est amortie dans le numérique, par boucles rétroactives, liant les effets visuels à leurs propres causes dialogiques. Dans les opérations de mixage d'images en temps réel *Hit'keeL'OVeRbe'back*, nous sommes devant une procédure, celle du temps opéré et dynamique, agis et agissant. C'est alors sur le principe visuel de Bill Viola¹³¹ que je fonde ma recherche sur la vision :

« Si vous voulez comprendre la vision, aveuglez vous. Si vous voulez comprendre le temps, immobilisez-vous. Vous ne disposez que d'un seul coup d'œil. L'œil ne s'ouvrira qu'une fois et il faut que le monde entier – tout ce que véhicule cet instant – soit contenu dans cet unique battement de paupières [...] Considérez-vous et considérez toute chose comme un moment du temps. »¹³²

Ainsi les chronovidéographies *Hit'keeL'OVeRbe'back*, tentent de saisir l'instant par les déchirantes déflagrations entre la perception et la compréhension. L'instantanéité est dans l'image interactive, qui est perçue selon un processus de répétitions et de différences, d'instant successifs actés dans la simultanéité, apparaissant en tant qu'épreuves (séries et modulations), phénomènes inhérents au procédé de post-traitement des images. L'épreuve est fondée sur un système de subjectivation qui favorise l'éclatement des systèmes de perception et de représentation. L'interacteur est alors un navigateur à travers une situation, qui met en jeu des mouvements et des chronosignes. Selon Nicolas Bourriaud, dans l'art contemporain :

« Les situations qu'il s'agit de construire sont des oeuvres de vécues, éphémères et immatérielles, un "art de la fuite du temps" rétif à toute fixation »¹³³.

La mise en situation devient donc essentielle pour un art interactif, d'actions, où le primat est de s'accorder et d'éprouver.

¹³⁰ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, op. cit., p. 88.

¹³¹ Bill Viola est un artiste vidéaste, né à New York en 1951. Son travail est fondé principalement à partir de la création d'installations monumentales.

¹³² Sophie-Isabelle Dufour cit. Bill Viola dans *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*, op. cit., p. 148-149.

¹³³ Nicolas Bourriaud, *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Les presses du réel, 2003, p. 32.

2-2 Des images actées et des dialogues asynchrones

Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, l'image actée est, selon Jean-Louis Boissier, une « image-relation »¹³⁴ pour l'artiste interacteur comme pour le spectateur.

« En ce sens, l'interactivité est la version technologiquement médiatisée, et peut-être ainsi accentuée, de l'intentionnalité, et le spectateur-lecteur ainsi *visé* doit être reconnu comme *interprétant*. Cette proposition implique que l'interactivité elle-même opère dans le registre des signes, prenne forme en termes de signes, de *relations-signes*. »¹³⁵

D'un côté, l'artiste VJ module l'image, qui s'insère dans un programme, par lequel il introduit de la subjectivité. Il acte dans l'improvisation et dans l'intuition, des compositions (comme *imago*). L'observateur (spectateur) est dans un paradigme inverse. Il rassemble et réunit les modèles et les effets représentés, les épreuves, qu'il traduit à son tour en tant que ritournelles. Il est dans un exercice d'interprétation où le tout (la série) se reflète dans l'un, par la densité. Le son et les dialogues¹³⁶ éclatés prennent sens dans le rapport, dans la relation aux images actées a-synchrones. L'exercice interprétatif qui relie les dimensions, c'est le principe de partition du visible.

« Cet exercice du regard (du regardant comme du regardé, puisqu'ils ne font qu'un, en somme), cet exercice toujours renouvelé, sinon toujours nouveau, ce serait ce que j'ai appelé le principe de la partition du visible, qui est alors aussi bien le principe d'exécution de la forme, du rythme, bref de l'œuvre. »¹³⁷

Dès lors, on peut penser que l'œuvre se joue dans les mouvements, les relations développées, par les interacteurs. Le principe d'exécution est un principe de fusion. Le VJ fait usage de la mise en boucle et dévoilent un intérêt pour les attractions, les fluements et pour une passion de « la spectralité »¹³⁸ qui dévoile une fascination pour un visible (quasi) hypnotique.

¹³⁴ Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme – l'interactivité en art*, op. cit., p. 296.

¹³⁵ *Ibid.*

¹³⁶ Voir [annexe 4](#) - « Dialogues *Hit'keeL'OVeRbe'back* ».

¹³⁷ Éliane Escoubas, « La Partition du visible : Plasticité, rythme, œuvre » dans *De la différence des Arts*, édition L'Harmattan, Ircam / Centre Georges Pompidou, Paris, 1997, p. 120.

¹³⁸ « Ni mort, ni vivant, le spectre qui apparaît sur l'écran structure les images en mouvement. » Sophie-Isabelle Dufour cit. Derrida dans *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*, op. cit., p. 52.

Par la visualité, on recherche une expérience de « “l'étrangement familier”, de l'*Unheimlichkeit* »¹³⁹. Sur le procédé cinématographique, selon Yves Hersant :

« Pareille passion ne convoque aucune mémoire, aucun savoir, aucun travail ; infantile peut-être, ou régressive, elle met le spectateur en vacance, le plongeant dans l'attente que les fantômes fassent retour. »¹⁴⁰

L'écriture d'un scénario par les images numériques serait aussi une écriture fantomale et une écriture d'une morphogénèse. Comme le précise Jean-Louis Boissier, en comparant l'image numérique à la peinture du bambou :

« Son vrai mystère poétique réside dans la conviction et l'expérience qu'éventuellement on aura de ses capacités d'apparition, de mutation, d'éclosion, d'accident ou de dormance, en un lieu quelconque de son espace-temps. »¹⁴¹

De ce fait, le VJ travaille dans le présent et sur la régulation de l'activité, par rapport aux conditions même d'existence des images actées.

Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, à l'image actée, les attractions pourraient être *l'imgo* du regard et des attitudes : « *toute forme est un visage qui me regarde* »¹⁴² puisqu'elle m'appelle à dialoguer avec elle :

« La forme est une dynamique [...] La forme ne peut naître que d'une rencontre entre (au minimum) deux plans de réalité : car l'homogénéité ne produit pas d'images, mais du visuel, c'est-à-dire de “l'information en boucle”. »¹⁴³

L'attraction désigne donc dans l'image actée, une dynamique, qui me permet d'introduire des relations, me liant à l'autre, dans la réception de l'expérience. Comme nous l'avons vu, produire des formes, c'est proposer des occasions, des conditions d'échanges et d'opportunités, qui se construisent par le chaînage des chronosignes et dans la mise en abyme d'un scénario sensoriel et répétitif, c'est-à-dire dans la mise en valeur de l'acte interactif

¹³⁹ *Ibid.*

¹⁴⁰ Sophie-Isabelle Dufour *cit.* Yves Hersant sur la passion derridienne pour le cinéma, *ibid.* p. 53.

¹⁴¹ Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme – l'interactivité en art*, op. cit. p. 43.

¹⁴² Nicolas Bourriaud *cit.* Serge Daney dans *Esthétique relationnelle*, op. cit., p. 23.

¹⁴³ Nicolas Bourriaud, *ibid.*, p. 24.

comme bifurcation, ou déviation. Autrement dit, en tant que VJ, les deux opérations ou processus essentiels et déterminants sont la saisie et le chaînage comme circulation d'un processus. Ainsi le VJ rassemble et crée (actualise et altère) une situation et y sème le doute. Pour Derrida¹⁴⁴, « le fantôme vidéographique [...] est travaillé par le doute – *videor* »¹⁴⁵.

Le VJ révèle ainsi des chronosignes dans les valeurs de la vision et de la spectralité. Il faut donc extraire des instants dans le flux pour re-créeer du flux, du fluement affectant le regard, du « temps dans la vidéo »¹⁴⁶. Benveniste¹⁴⁷ parle de cette durée comme « *rhuthmos* »¹⁴⁸ signifiant littéralement « manière particulière de fluer »¹⁴⁹. C'est intéressant car il pense la durée selon une manière d'être, et l'interactivité, par le calcul des boucles rétroactives et par une esthétique de la saisie, inscrit une redondance en rapport à l'acte de l'interacteur et répond à l'idée de Benveniste. Ce phénomène est alors symbiotique et place l'homme synthétique au cœur de l'évènement.

« Ainsi l'Homme synthétique, le terme est de Nietzsche, l'homme de l'extrême modernité (au présent instantané de lequel s'adjoint l'immensité du passé et les synchronicités compossibles et sidérales de l'avenir) en laquelle la différence de l'homme et de la machine s'est estompée, au profit de purs blocs de production et de durée, de monolithes organico-machiniques, techno biologiques, l'homme synthétique approche déjà la symbiose qu'est la connexion du biologique et du silicium. »¹⁵⁰

Dans des flux de durée, le VJ tente ainsi de distinguer des immédiats et le dé-montage devient alors moléculaire. Le potentiel est un point comme pixel qui doit advenir en non pareil dans le sans arrêt du retour. Bergson dans *Matière et mémoire* envisageait déjà cette virtualisation, cette spectralité de la matière qui favorise les fonctions et les rapports de dimensions.

« Il faudra bien alors se résigner à conserver de la matière son fantôme. Du moins on le dépouillera de toutes les qualités qui donnent la vie. Dans un espace amorphe, on découpera des

¹⁴⁴ Jacques Derrida (1930-2004) fut un philosophe français, qui initia puis développa la méthode de la déconstruction. Voir [annexe 5](#) et DVD- « Ressources ».

¹⁴⁵ Sophie-Isabelle Dufour *cit.* Derrida, *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola, op. cit.*, p. 53.

¹⁴⁶ *Ibid.* p. 185.

¹⁴⁷ Emile Benveniste (1902-1976) est un linguistique français.

¹⁴⁸ *Rhuthmos* est « la forme dans l'instant qu'elle est assumée par ce qui est *mouvant et mobile, fluide*, la forme de ce qui n'a pas de consistance organique : il convient au "pattern" d'un élément fluide, à une lettre arbitrairement modelée, à un péplos qu'on arrange à son gré, à la disposition particulière du caractère ou de l'humeur. C'est la forme improvisée, momentanée, modifiable. » Sophie-Isabelle Dufour *cit.* Benveniste. *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola, op. cit.*, p. 185.

¹⁴⁹ *Ibid.* p. 186.

¹⁵⁰ Richard Pinhas sur <http://www.synesthesie.com/zoom.php?texteld=1536> site consulté le 20/02/2009

figures qui se meuvent ; ou bien encore (ce qui revient à peu près au même), on imaginera des rapports de grandeur qui se composeraient entre eux, des fonctions qui évolueraient en développant leur contenu : dès lors la représentation, chargée des dépouilles de la matière, se déploiera librement dans une conscience inextensive. Mais il ne suffit pas de tailler, il faut coudre. »¹⁵¹

Les épreuves chronovidéographiques indéterminées (sans durée propre) sont jouées dans le temps comme *rhuthmos*. Cette malléabilité du temps permet de rendre la faveur à la création comme *feeling*. Le *VJing* s'inscrit dès lors dans un nomadisme et dans une esthétique de la collaboration inter artistique et de la filiation : « qu'on pourrait se hasarder à nommer un *communisme formel* »¹⁵², selon Nicolas Bourriaud.

À l'opposé du cinéma qui s'attachait à construire une histoire dans le film, le *VJing* explose les règles du récit. Selon Jean-Jacques Meusy, la polyvison (les surimpressions) propose une alternative à l'écriture linéaire du film.

« Dès lors que le cinéma narratif a abandonné le plan unique de ses débuts – relation en durée réelle d'une action généralement unique se déroulant en un lieu unique – dès lors qu'il a voulu raconter des histoires complexes, il s'est trouvé confronté au problème du mode de représentation d'actions multiples se déroulant en des lieux et des temps eux-mêmes multiples. La trame spatio-temporelle du récit, composée de fils savamment entremêlés, ne semblait pouvoir être restituée au cinéma que séquentiellement, compte tenu du déroulement linéaire du matériau filmique et de l'unicité spatiale de sa représentation, limitée à un seul écran rectangulaire. Montage alterné ou parallèle, *flash-back* sont des procédés directement hérités du livre qui a en commun avec le film le déroulement linéaire, unidirectionnel, de sa lecture. Ces procédés, quoique purement conventionnels, ont été assez vite assimilés par les spectateurs puisqu'ils reproduisaient, en les aménageant plus ou moins, les procédés de la littérature narrative. Il y eut, certes, quelques petites entorses à ces modes dominants d'écriture filmique qui constituèrent les prémices de la polyvision. Ainsi chercha-t-on à représenter plusieurs images dans l'espace de l'écran, soit en fractionnant celui-ci, soit au moyen de surimpressions. »¹⁵³

C'est dans ces termes aussi que le *VJing* est pour moi une expérience et un ciné-transe au

¹⁵¹ Henri Bergson, *Matière et mémoire*, Paris, Presses Universitaires de France, 1991, p. 189.

¹⁵² Nicolas Bourriaud, *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, op. cit., p. 13.

¹⁵³ Jean-Jacques Meusy sur <http://1895.revues.org/document68.html> site consulté le 24/04/2009

moyen des intensités lumineuses et des surimpressions, des vitesses juxtaposées actées. De ce fait, le *VJing* restitue une narrativité qui n'est plus linéaire et qui a à voir avec un processus de subjectivation, qui passe par la perception éclatée dans la simultanéité. Le projet est d'arriver à une certaine intensité et d'y trouver des trajectoires de sens. Selon Vincent Cuomo¹⁵⁴, on perçoit dans les dispositifs artistiques et numériques :

« une esthétique des vibrations où le corps est impliqué et, fondamentalement, dissous. Il s'agit d'une tendance théorique qui va de Deleuze à l'esthétique du rock à l'esthétique informelle »¹⁵⁵.

Mais l'esthétique des vibrations déborde du cadre de l'image actée. Elle est créée à partir du projet global comme performance pluridisciplinaire. De ce fait, la formalisation d'une narration s'étend aussi au projet relationnel entre l'image actée, le son et les paroles. L'histoire, c'est l'expérience et le protocole est son activation.

« On est dans la bifurcation [...] La narration ne tient pas dans l'histoire, mais elle est devenue extra diégétique, elle est en dehors de l'image, en dehors de l'histoire, elle se situe dans l'amont et l'aval de sa production. Ce que l'on cherche n'est pas tant quelque chose qui se résout dans la production d'une forme déterminée, mais qui est suspendu dans son mouvement. La narration est dans la règle du jeu. »¹⁵⁶

Par un scénario des attractions et des fluides, juxtaposé et a-synchrone à des paroles (des bribes de dialogues) mixées en temps réel, et à une improvisation sonore, le projet pluridisciplinaire *Hit'keeL'OVeRbe'back*, prend sens, dans la lignée du situationnisme¹⁵⁷, et son protocole s'apparente aussi à son procédé global, qui désigne aussi un sens de lecture possible. En tant que regardeurs actifs, nous ne pouvons saisir que certains moments, des fragments « et cela induit forcément de l'indétermination, mais aussi des effets de retour, des saisons. »¹⁵⁸ Il y'a toujours une stabilité à trouver dans l'expérience entre la compréhension d'une sémiologie et le saisissement perceptif et sensible. Un ordonnancement des chronosignes est joué à partir d'un désordre sensible. C'est à mon sens, le pari du projet *Hit'keeL'OVeRbe'back* de composer pour l'inattention et pour la dispersion.

¹⁵⁴ Vincent Cuomo est professeur de philosophie à l'Université de Salerne. Il participe au colloque Artmedia X en 2008.

¹⁵⁵ Vincent Cuomo, sur : http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/t_vCuomo.php site consulté le 24/04/2009

¹⁵⁶ Pierre Huyghe dans le catalogue d'exposition *Celebration Park*, op. cit., p. 120.

¹⁵⁷ « Tous les éléments, pris n'importe où, peuvent faire l'objet de rapprochements nouveaux. [...] Tout peut servir. Il va de soi que l'on peut non seulement corriger une œuvre ou intégrer différents fragments d'œuvres périmées dans une nouvelle, mais encore changer le sens de ces fragments et truquer de toutes les manières que l'on jugera bonnes ce que les imbéciles s'obstinent à nommer des citations. » Nicolas Bourriaud cit. Guy Debord situationniste, dans *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, op. cit., p. 31.

¹⁵⁸ Pierre Huyghe dans le catalogue d'exposition *Celebration Park*, op. cit., p. 122.

2-3 L'épreuve comme image actée

2-3-1 La mise en boucle et la perception successive

Pour arriver à l'élaboration d'un *mix*, le VJ élabore au préalable, avant l'événement performatif, des boucles de séquences. Pour ma part, j'ai tout d'abord collecté des boucles (étape de l'archivage et de la fragmentation des séquences), puis je les ai travaillées sur *Final-Cut pro* avec des effets¹⁵⁹ comme la luminosité, le contraste, le flou avant de les mixer via *Modul8*. Dans ce logiciel, 3 paramètres de mises en boucles sont alors possibles. Ils sont représentés graphiquement selon la figure ci-dessous. La mise en boucle fonctionne alors en tant que cycle continue, aller-retour ou simple aller et mise en arrêt de la dernière image de la boucle.



Fig. 6 – 3 possibilités de visualité d'une boucle dans le logiciel *Modul8*.

Dans la majorité des cas, les VJs traitent leurs images durant le *mix* et non en amont de la performance, mais si on souhaite une homogénéisation et des différences plus « fines » entre les boucles, un post-traitement des images actées est préférable en deçà du *mix*. Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, le protocole (frappe, s'écroule et reviens) est significatif de l'idée de répétition et de mise en boucle.

Pour Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours, « mettre en boucle des séquences très courtes [...] C'est jouer sur l'écart »¹⁶⁰. L'écart et l'intervalle sont des possibles qui permettent de jouer sur la perception de l'instant. Ainsi, avec les boucles visuelles actées, on arrive paradoxalement à des instants qui durent par des flux de vitesses immobiles. Une succession de séquences présentéistes mettent en valeur la densité et l'intensité dans la juxtaposition des

¹⁵⁹ Voir [annexe 1](#) « Etapes du post-traitement des images actées *Hit'keeL'OVeRbe'back* ».

¹⁶⁰ Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours, *Monter Sampler l'échantillonnage généralisé*, op. cit., p. 32.

images et dans la visibilité des vitesses superposées. La perception de l'intervalle s'affirme par la séparation visible, le fondu enchaîné et les impressions lumineuses des images actées :

« Mettre en boucle, c'est souvent envisager un art du mouvement qui s'écarte de la construction linéaire, c'est introduire au sein du défilement non un arrêt sur image mais une suspension du temps qui tourne en rond. »¹⁶¹

La mise en boucle favorise des situations de simultanéité et privilégie la formation de coïncidences entre des mouvements a-synchrones actés. C'est pourquoi dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, j'ai choisi de ne pas créer une interactivité entre les images actées, le son et les paroles mixées, j'ai préféré opter pour l'a-synchronicité afin de favoriser l'improvisation et l'imprévisibilité fondatrices à mon sens de la perception de l'instant. Les éléments dans l'expérience pluridisciplinaire *Hit'keeL'OVeRbe'back*, peuvent ainsi interférer les uns sur les autres, ils sont isolés dans leurs exécutions (dans leurs attaques), non dans l'espace de la performance où le spectateur unit tout ce qui lui apparaît. La perception ne connaît que la division par la simultanéité favorisée par le sans arrêt du retour des boucles. Puisqu'un protocole est adopté au départ, l'exécution est affaire de routine mais au sein d'un processus aléatoire, selon un mode cognitif, qui n'a pas de durée défini en soi, ni de direction unique, ouvert aux imprévus et aux accidents et le spectateur constate l'amplification des trajectoires actées dans la performance dans le dessein d'une résonance (effet ou signifié qui se répercute dans son esprit).

« Pur “*affrontement d'un vouloir et d'un matériau*”, l'art selon Guattari pourrait être comparé à l'activité, toute nietzschéenne, qui consiste à tracer des textes dans le chaos du monde ; autrement dit, à l'acte d' “*interpréter et évaluer*“ ... »¹⁶²

¹⁶¹ Nicolas Bourriaud *cit.* Guattari dans *Esthétique relationnelle, op. cit.*, p. 101.

¹⁶² *Ibid.*

Je – Tu – Nous – Vous



Fantômes



Temps – allers/retours



Mouvements – contacts



Speech act

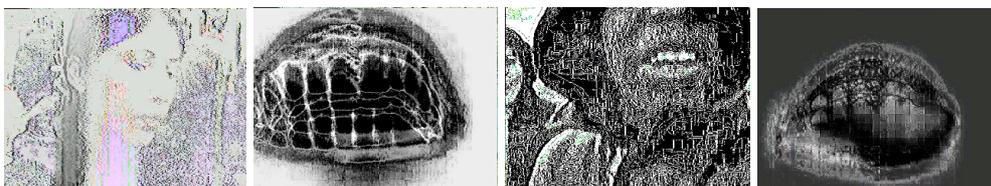
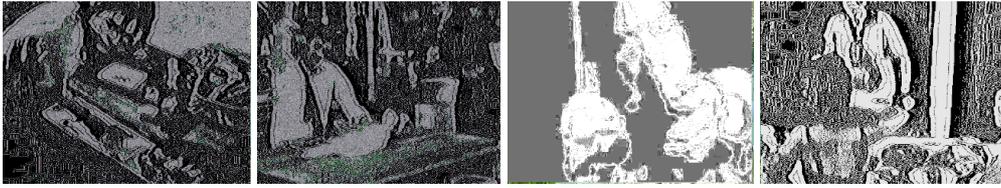


Fig. 7 – Boucles de séquences répertoriées par signifié ou résonance dans *Hit'keel'OVeRbe'back* (répertoire non-exhaustif)(exemple 1).

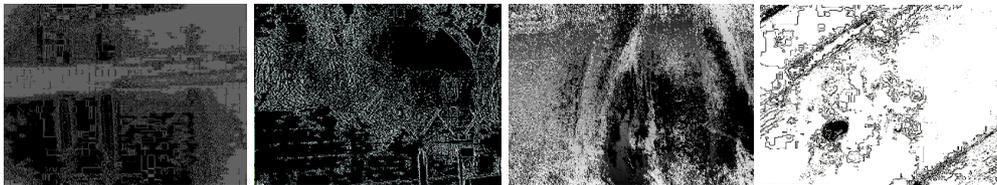
You killed me first



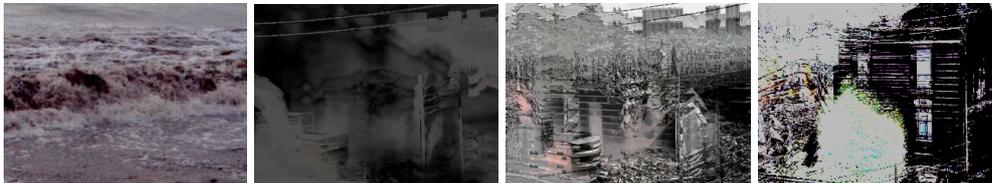
Duo



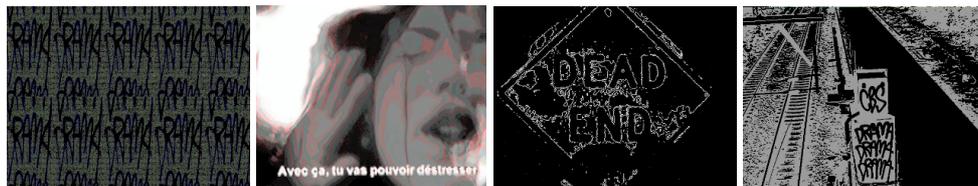
Attractions – fluements



Détruire dit-elle



A-b-c



White is noise

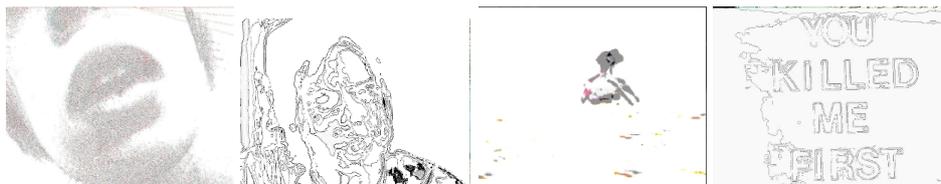


Fig. 8 – Boucles de séquences répertoriées par signifié ou résonance dans *Hit'keel'OVeRbe'back* (répertoire non-exhaustif)(exemple 2).

Quand les VJs prélèvent, échantillonnent, mettent en boucles, pour ainsi dire procèdent à un remixage, ils interprètent et évaluent leurs contenus sémiologiques et leurs impacts visuels. Selon Jean-Louis Boissier :

« Le déclenchement, la sortie de la boucle apparaissent alors comme le degré zéro de la bifurcation. »¹⁶³

Dans la quotidienneté, ce qui fait office de bifurcation, c'est par exemple la signalétique, les feux clignotants. Ceux-ci construisent une « relation d'alternative ou de disjonction »¹⁶⁴. On peut donc supposer que la mise en boucle c'est le degré zéro du scénario, répétable *ad libitum*, favorisé par l'écriture d'une morphogenèse ou par l'écriture des valeurs de la déflagration. Cette procédure du remixage insère du continuum dans l'expérience, et « est devenu une seconde nature, intuitive et impulsive, générée par la circulation des contenus »¹⁶⁵. Le VJ rapproche ainsi l'art du vécu, non avec plus de réalité, mais avec un réel autre, mouvement solitaire du *seducere*, c'est-à-dire « rite de passage d'un univers à l'autre »¹⁶⁶, par l'action.

Dans l'expérience de la simultanéité, « l'imaginaire ne se situe plus à l'opposé du réel, il en est le contrechamp, et la temporalité de l'un et de l'autre se mêlent »¹⁶⁷. C'est pourquoi dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, les mouvements asynchrones et les exécutions (en solitaire) sont privilégiés, afin de rendre visible des relations, des attractions par un regard et par une écoute active qui découvrent et relient les dimensions séparées et simultanées (le déroulement virtuel et celui de l'expérience).

Hit'keeL'OVeRbe'back se présente comme un corpus organique, tantôt en fusion, tantôt en contraction, où est toujours possible dans le déroulement de l'épreuve un réajustement de l'acte et de l'idée. Il n'y a pas de distinction entre l'attention des spectateurs et celle des interacteurs. La vitesse est l'expression de l'élan, de la vitalité comme celle d'une crise, parce qu'elle se révèle au final dans l'immobilité. La réception esthétique de l'oeuvre se joue entre le symptôme et la ritournelle.

¹⁶³ Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme - l'interactivité en art*, op. cit., p. 284.

¹⁶⁴ *Ibid.* p. 285.

¹⁶⁵ Pierre Huyghe dans le catalogue d'exposition *Celebration Park*, op. cit., p. 120.

¹⁶⁶ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, op. cit., p. 86.

¹⁶⁷ Pierre Huyghe dans le catalogue d'exposition *Celebration Park*, op. cit., p. 24.

Le *mix* composé dans le temps réel privilégie une logique de la bifurcation, dans le mouvement du *seducere*. Selon Bachelard :

« Il apparaîtrait alors clairement que les œuvres d'art sont les sous-produits de cet existentialisme de l'être imaginant. Dans cette voie de la rêverie d'immensité, le véritable produit, c'est la conscience d'agrandissement. »¹⁶⁸

La mise en boucle, l'expérience des relations, c'est la possibilité d'étirer l'instant (comme perception) et l'intensité est une perspective « d'immensité intime »¹⁶⁹ selon Bachelard¹⁷⁰ (l'intensité est la projection d'un vouloir et d'un devenir de l'individu et en cela la vie devient éthicité).

¹⁶⁸ Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, éditions Quadrige/PUF, 2001, p. 169.

¹⁶⁹ *Ibid.* p 176.

¹⁷⁰ Gaston Bachelard (1884-1962) fut épistémologue et philosophe français. Il s'intéressa à l'étude de l'imaginaire.

2-3-2 Le symbolisme de la vitesse

Les images actées dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* sont représentatives de vitesses par des effets et par des flux visibles, dans les valeurs de la déflagration. Dans le logiciel de *VJing Modul8*, plusieurs paramètres de modulation et de mouvement de vitesses sont possibles. Ainsi, le VJ peut jouer sur un élément distinct (une boucle) ou sur un ensemble de boucles vidéos superposées. La construction d'un rythme est subjective, dirigée selon l'impulsion du VJ. En ce sens, il est le manipulateur « d'une *transe contrôlée* »¹⁷¹. Par des vitesses traversées dans l'image actée, le VJ joue sur des distances entre la formalisation d'un regard et ce qui est donné à voir. Certains détails d'images sont ainsi propices à un regard haptique (sur le mode du toucher), d'autres non, ils privilégient plutôt un regard plus vaste, qui rassemble. La succession et la superposition des images entraînent un nivellement des perspectives du regard et place l'observateur dans une instabilité. Par l'usage d'effets hypnotiques tels que le *flash*, le *strobe*, le *noise*, le *mix* est une expérience de la simulation où les vitesses deviennent symboliques. Ainsi le collectif VJ *Nanofamas*¹⁷² et le groupe d'intervention sonore *APO 33* de Nantes prennent comme axe de travail la lenteur, afin de s'opposer à une société de vitesse où le système économique et politique se déploient dans une course sans limite vers l'ultime précipitation de l'instant. Ils questionnent alors notre place dans l'existence et dans le monde contemporain, en rendant la faveur à une temporalité biologique. Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, je privilégie la vision extatique par des intensités lumineuses. Je pense que l'aveuglement de la vision (le clignotement et l'intensité lumineuse élevée) et le jeu des vitesses (de l'image gelée aux vitesses superposées et successives) sont les deux stratégies dans mon *mix*. C'est pourquoi j'en suis restée aussi à un seul cadre de projection, afin de restreindre la navigation du regard et donc pour tenter de le contenir. Étendre l'espace de l'expérience, ce n'est donc pas à mon sens le multiplier c'est plutôt le rendre plus dense et cela est possible dans la juxtaposition des images actées, par la mise en valeur des différences.

¹⁷¹ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, op. cit., p. 35.

¹⁷² Lien : <http://www.piksel.no/pwiki/LightSurface> site visité le 05/05/09.

Cependant il ne faut pas oublier la qualité dialogique de la vitesse dans le dispositif numérique du VJ. Il apparaît dans l'interactivité que les vitesses, comme transcription du réflexe physique de l'utilisateur et comme opération de calcul de l'ordinateur, sont indistinctes dans la visualité. Mais si on se rencontre par/dans la rétroaction et dans la dialogique, c'est donc deux manières d'être qui se battent.

La vitesse dialogique, interactive, de l'image actée est une « illusion (en tant que simulation) imposée à la physiologie de nos organes de perception visuelle »¹⁷³. Nous sommes sujets à un regard hypnagogique qui détruit la perception consciente et, selon Paul Virilio, s'oppose au fonctionnement naturel de l'œil :

« [...] Fixité du regard dirigé sur ce que l'on appelle sérieusement une seule chose, par exemple une tache colorée, fixité qui ne peut durer beaucoup plus qu'une seconde sans risque sérieux de voir le sujet tomber en extase hypnotique ou dans quelque condition pathologique analogue »¹⁷⁴.

Notre regard est ainsi dirigé sur la capture des émissions lumineuses, de vitesses. Selon son expérience, l'observateur sait différencier les répétitions des images actées qui permettent de saisir à la suite l'hétérogénéité d'une situation d'improvisation collective. C'est dans cette perspective, que le *VJing* crée un ciné-transe. Par la chronophotographie, on percevait le phénomène de la successivité des images et de la vitesse « représentant les différentes positions qu'un être vivant cheminant à une allure quelconque a occupées dans l'espace à une série d'instant »¹⁷⁵ comme vérité ou évidence. Désormais avec l'image actée numérique, l'interacteur chemine immobile dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* et ce qu'on voit est son parcours ergodique, son cheminement cognitif et sémiotique. La fluctuation visible transcrit la perception instinctive de l'artiste VJ qui se base sur une saisie visuelle comme anticipation et sur une saisie physique et dialogique.

¹⁷³ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, op. cit., p. 58.

¹⁷⁴ *Ibid.*

¹⁷⁵ *Ibid.* p.19.

Le VJ manipule ainsi, selon Samuel Bianchini :

« un montage de plus en plus réversible, un montage qui est respectivement “prévision” ou “remontée”. La projection peut alors devenir transfert, l’un voyant pour l’autre à l’avance, l’autre remontant le processus de création pour en découvrir ses procédures mêmes »¹⁷⁶.

C’est pour cela que le *VJing* parle d’abord à nos sens, parce qu’il se situe dans une esthétique transitionnelle, d’un acte projeté, où l’on revient à un acte interactif qui témoigne d’un présent. *Hit’keeL’OVerbe’back*, projet pluridisciplinaire autour d’un ciné-transe, est la production de relations qui sont des potentialités d’intensité. L’écart apparaît clairement lorsqu’on a ramené le temps à une émission de lumière et ce signal est l’introduction d’une mise en abyme. On a ainsi affaire à une histoire qui s’enracine sur des vitesses et des mouvements. C’est dire le besoin que j’éprouve d’indexer des territoires avec l’image actée lumineuse, avant l’introduction et la mis en place d’une énonciation ou d’un récit fragmenté. De ce fait on peut affirmer avec Pierre Lévy¹⁷⁷, que « les espaces anthropologiques sont des plans d’existence, des vitesses contingentes et éternelles. »¹⁷⁸

Dans le *VJing*, on privilégie la vitesse et c’est la figure de l’alternance ou de la bifurcation qu’on relève. Je m’intéresse ainsi à la vidéo-vibration où l’image est à la vitesse de l’intuition. La vitesse pourrait être dès lors la marque d’un « impossible retour »¹⁷⁹ du primitivisme, comme le constate Isabelle Krzywkowski¹⁸⁰ dans *Le Temps et l’Espace sont morts hier*, au sujet des dadaïstes. Paradoxalement, les technologies numériques, à mon avis, sont significatives de la tentation complexe de l’homme, qui cherche à se rapprocher d’un réel de plus en plus organique, en résonance à son propre métabolisme.

¹⁷⁶ Samuel Bianchini, « Une opération partagée : le montage confronté aux technologies de l’interactivité » dans *Monter Sampler l’échantillonnage généralisé*, op. cit., p 106.

¹⁷⁷ Pierre Lévy, né en 1956 en Tunisie, est un philosophe qui étudie l’impact d’Internet sur la société. Docteur en sociologie et en sciences de l’information et de la communication, Pierre Lévy occupe la chaire de recherche sur l’intelligence collective à l’Université d’Ottawa. Auparavant, il a enseigné à l’Université du Québec à Trois-Rivières (Canada) et au département hypermédia de l’Université de Paris 8. Il a été consultant pour plusieurs gouvernements, organismes internationaux et grandes entreprises sur le thème des implications culturelles des nouvelles technologies.

¹⁷⁸ Pierre Lévy, *Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, éditions La Découverte, 1994, p. 145.

¹⁷⁹ Isabelle Krzywkowski, *Le temps et l’espace sont morts hier*, Paris, L’improvisiste, 2006, p. 2.

¹⁸⁰ Isabelle Krzywkowski est maître de conférence et habilitée à diriger des recherches en littérature comparée à l’Université de Reims. Elle appartient également au centre de recherche sur le surréalisme à Paris 3.

2-4 Qualité de la parole : un art du *benshi*

Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, un projet de l'ordre du ciné-transe est juxtaposée à des enregistrements de dialogues¹⁸¹ (écrits au préalable et mixés en *live*) et à une improvisation sonore (qui fait usage d'un *feedback* croissant, atteignant une densité, et d'une périodicité actée par la manipulation d'objets et d'instruments). L'association dialogues dialogique n'est pas un hasard, elle tente d'éclaircir la situation d'*Hit'keeL'OVeRbe'back* (l'expérience de la simultanéité, des vitesses et des bifurcations). Les dialogues comme répliques ou contre-chant sont donnés à entendre. Il n'y a pas d'introduction de caractère, ni de personnage. L'emploi de répliques (des fragments de dialogues mixés) spécifie que mon discours émane toujours d'autrui au sens où c'est toujours en considération d'autrui qu'il se construit. C'est sur cette idée que Mikhaïl Bakhtine fonde la théorie du dialogisme discursif et du « besoin esthétique d'autrui »¹⁸², « de cette activité d'autrui qui consiste à voir, retenir, rassembler et unifier. »¹⁸³ Être signifie être à travers, et cette posture nécessite, dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, l'usage de répliques ou d'un contre-chant (car il s'agit de faire avec). Les techniques de l'enregistrement, du *sampling* ou du mixage en temps réel ont été choisis parce qu'« un contre-chant ne s'improvise pas »¹⁸⁴, il est préférable de penser préalablement une structure même vague, pour arriver au développement des liaisons à partir des actions simultanées.

Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, les artistes sont à la postproduction, dans une activité liée à la simulation et à la prévision. Les répliques enregistrées, mixées en *live*, permettent aux spectateurs de considérer une situation lambda. Et dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, comme nous l'avons vu au départ, il est essentiel de créer des jets dissymétriques dans le temps car, selon Daniel Charles :

« Le temps ne sort pas du présent, mais le présent ne cesse pas de se mouvoir, par bonds qui empiètent les uns contre les autres »¹⁸⁵.

¹⁸¹ Voir [annexe 4](#) - « Dialogues *Hit'keeL'OVeRbe'back* ».

¹⁸² Mikhaïl Bakhtine, sur <http://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/dialogisme/dpintegr.html#dp130000> site consulté le 04/04/09.

¹⁸³ *Ibid.*

¹⁸⁴ Guy Astic *cit.* Jean-Marie Gleize, « L'anxiété spatiale (*Mulholland drive* - David Lynch) », *La gazette des scénaristes*, n° 15, août/sept./oct. 2001, p 103.

¹⁸⁵ Daniel Charles, « Le rythme comme expérience de temps » dans *De la composition l'après Cage*, *op. cit.*, p. 14.

Hit'keeL'OVeRbe'back procède par fusion ou par contraction des instants successifs, c'est-à-dire que le présent de l'expérience se scinde en des directions hétérogènes. Les actes et l'intuition des interacteurs sont donc nécessairement a-synchrones, de la même manière que pour le *benshi*, qui est le narrateur dans le théâtre *bunraku* et l'interprète du cinéma muet japonais.

Aussi « [...] le *benshi* développe quelque chose qui lui appartient spécifiquement [...] seul médiateur, maître de cérémonie, premier spectateur, véritable auteur d'un film éphémère – s'opère une régulation du chaos »¹⁸⁶ car « le film seul, sans cette voix, proposerait une obscure logique d'organisation »¹⁸⁷.

Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, la situation lambda, créée par les dialogues fragmentés, permet de réaliser pleinement la situation de l'action, de la performance dans la simultanéité. Comme le précise Bergson, dans *Durée et simultanéité* :

« L'essence de la théorie de la Relativité est de mettre sur le même rang la vision réelle et les visions virtuelles. Le réel ne serait qu'un cas particulier du virtuel. »¹⁸⁸

C'est-à-dire la situation lambda ne sert au final qu'à désigner l'instant du virtuel, émergeant à partir d'une situation du réel. Le temps de la parole est en résonance à l'image actée, à travers l'expérience. Il faut rappeler ici une certaine neutralité des dialogues fragmentés qui ne permettent pas l'élaboration de caractère, cherchant plutôt à marquer l'imprévisibilité et le surgissement des images actées.

« Neutre serait l'acte littéraire qui n'est ni d'affirmation, ni de négation et (en un premier temps) libère le sens comme fantôme, hantise, simulacre de sens, comme si le propre de la littérature était d'être spectrale, non pas hantée d'elle-même, mais parce qu'elle porterait ce préalable de tout sens qui serait sa hantise, ou plus facilement parce qu'elle se réduirait à ne s'occuper de rien d'autre qu'à simuler la réduction de la réduction, que celle-ci soit ou non phénoménologique et ainsi, loin de l'annuler (même s'il lui arrive d'en donner l'apparence), l'accroissant, selon l'interminable, de tout ce qui la creuse et la rompt. »¹⁸⁹

¹⁸⁶ Jean-Marc Chapoulie, *Alchimicinéma*, op. cit., p. 11.

¹⁸⁷ *Ibid.* p. 11.

¹⁸⁸ Henri Bergson, *Durée et simultanéité*, op. cit., p. 171.

¹⁸⁹ Maurice Blanchot, sur http://remue.net/cont/Blanchot_Hoppenot.pdf site consulté le 24/04/09.

À mon sens, les paroles expriment des sens dissimulés. Les trois dialogues¹⁹⁰ fragmentés, entendus dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, mettent en scène, un homme et une femme et il y'a toujours au milieu une mort ou une chute, et cette figure rend le déplacement des rôles possibles. Le premier dialogue introduit l'inertie de la femme (et c'est ici l'homme, *Moll*, qui conte principalement). Le deuxième, c'est la mort de l'homme (et c'est la femme, *Loll*, qui témoigne). Et le dernier dialogue (de *Gabu* et *Sleep*) suggère brièvement la mort comme filiation ou *eros*, comme parente pauvre du manque à être. Donc j'introduis à nouveau de l'épreuve (comme manque d'être et comme bifurcation). On évoque alors la fugacité et l'équilibre instables d'une situation du pluridisciplinaire dans des relations d'alternative ou de disjonction. L'épreuve de perception du spectateur est un mouvement qui réunit les contraires et les vitesses réciproques et a-synchrones. L'intérêt de placer des paroles a-synchrones à un mouvant, c'est d'éviter l'histoire passive et de choisir de privilégier l'attente réfléchie :

« Une attente qui permet de reconnaître les choses à savoir, non plus de voir réapparaître ce dont on se souviendrait, mais de “surveiller” l'apparition de choses évidentes et simples qu'on reconnaît sans jamais les avoir déjà vues (ou entendues). »¹⁹¹

Les artistes ne différencient pas ainsi leurs attentions propres et celles des regardeurs, par rapport à l'attention, qui est portée, à surveiller les surgissements durant l'événement performatif. Comme le chronovidéographique qui est travaillé par le doute, les dialogues sont la suspension d'un jugement. Avec la projection vidéo, on reste toujours au-dehors, on ne peut pas la pénétrer alors qu'avec la parole, on souffre de l'inverse, c'est-à-dire qu'on est toujours au-dedans, tant elle nous est familière et évidente. *Hit'keeL'OVeRbe'back* se présente ainsi comme expérience de l'hétérogénéité où les dialogues fragmentés sont des déviations dans l'intensité des relations. Ils ont comme qualité de présenter un autre réel, par définition absent. Cet écart, ce vacillement entre la situation (l'expérience) et la fiction, mise en valeur par les dialogues fragmentés, livre l'enjeu de la performance, une presque disparition.

¹⁹⁰ Voir [annexe 4](#) - « Dialogues *Hit'keeL'OVeRbe'back* ».

¹⁹¹ Laurent Goumarre, « La vacance du spectateur », *op. cit.*, p. 64.

Ces paroles du dehors, ces points de fuites cherchent le jour, des possibilités d'émergence qui ne servent au final qu'à intensifier et affirmer la situation exposée.

« La présence se double d'une absence... Il faut élever le visible à l'invisible. On est toujours à la poursuite du réel, à la poursuite de son propre corps. »¹⁹²

Les paroles fragmentées de l'expérience simultanée *Hit'keeL'OVeRbe'back*, guide donc un processus réflexif, celui de l'interprétation et de la recherche de résonances.

¹⁹² Pierre Antoine Villemaine, sur <http://www.blanchot.fr/fr/index.php?option=content&task=view&id=88&Itemid=40> site consulté le 20/04/09.

Troisième partie

État a-structurel

3- Etat a-structurel

3-1 Le chaînage et le processus pluridisciplinaire

Je tiens à revenir dans cette partie sur l'aspect pluridisciplinaire du projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, qui tend à atteindre dans une procédure d'hétérogénéité et dans un fusionnement des genres, une forme de la stase. Selon une définition organique, la stase est la diminution d'une circulation d'un fluide (voir son arrêt). Ce qui sous-entend que pour le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, nous établissons des expérimentations quant à la régulation des densités et des intensités, c'est-à-dire sur la modulation des émissions lumineuses, du *feedback* sonore, des images et des voix juxtaposées. Cette régulation permet au final d'atteindre une fluidité, une circulation, dans la performance, par une double fragmentation du temps en instantanéités (par l'interactivité) et en durées (selon des boucles visuelles et sonores, actées). Ainsi nous menons une recherche qui s'établit aussi sur la périodicité des séquences sonores et visuelles, actées en temps réel. Les artistes dans l'action, proposent des trajectoires, des variations d'amplitude, des possibilités de séries. L'essentiel se trouve alors dans la mise à l'épreuve, dans le parcours sémiotique (pour le VJ) et périodique effectué en temps réel.

« L'essentiel ne se trouve ni dans le produit fini, ni dans le chef d'oeuvre, ni dans le processus dont l'oeuvre atteste le déploiement, mais dans l'ampleur des trajectoires effectuées par une oeuvre. Le style est la délimitation d'un chaînage. »¹⁹³

Le chaînage dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, c'est la juxtaposition des pratiques et des genres en rapport à un protocole. De ce fait, Mauricio Meza, Frédéric Dufeu, Philippe Lecomte et moi-même avons à nous entendre sur nos modes d'interventions respectifs, dans une logique de l'hétérogénéité et de la simultanée. J'ai opté pour des mouvements a-synchrones, des densités sonores et visuelles, correspondantes ou non, et pour une écriture de la répétition, voir de la saturation.

¹⁹³ Nicolas Bourriaud, « La mutuelle des formes », *op. cit.*

Aussi, j'ai fait le choix plastique de tendre vers un monochromatisme pour construire une homogénéité à travers les chronovidéographies. Je m'intéresse alors aux variations du flux (jusqu'à son gel) par les qualités de la déflagration, que je mets en valeur dans toutes sortes de combinaisons et d'effets possibles. J'acte des modifications sur la texture de l'image, qui mettent en valeur une fluidité, une granulation, ou une stase. Des phénomènes, tels que la coulure, l'explosion, la fonte, sont des effets dynamiques, qui permettent de moduler une certaine vision du « temps qui passe » dans la visibilité du changement. *Hit'keel'OVeRbe'back* est une mise en abyme des émissions et des flux et, par ce biais, se penche sur la création d'un chaînage de chronosignes, où l'histoire est à réinventer par le spectateur dans l'expérience immédiate.

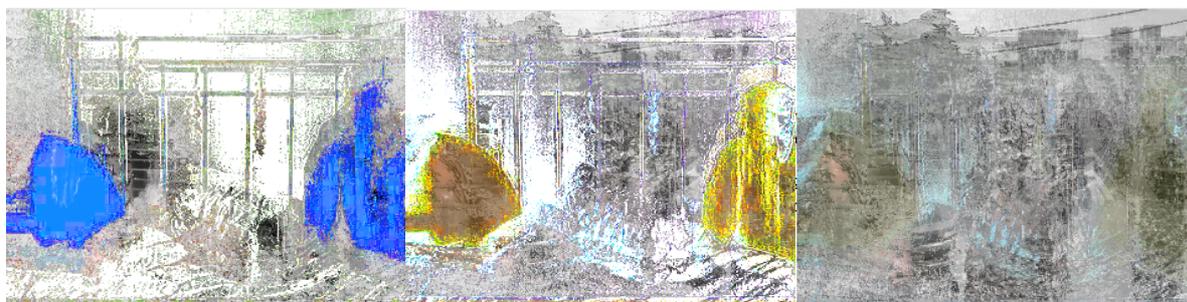


Fig. 9 – Modification de la texture d'une même image actée *Hit'keel'OVeRbe'back* (exemple1).



Fig. 10 – Modification de la texture d'une même image actée *Hit'keel'OVeRbe'back* (exemple2).

Acter, du gel de l'image à son hyperactivité, c'est proposer des limites à la situation que nous introduisons dans l'expérience du pluridisciplinaire. Le processus de la stase marque un intérêt pour la dilatation de l'instant.

Ce qui est essentiel est donc moins l'apport sémiotique que l'affirmation d'une indexation de l'épreuve, d'un temps en marche, interagit. Comme le précise William Burroughs dans *Révolution électronique* :

« J'ai souvent comparé le mot et l'image à un virus ou à l'action virale, et cette comparaison n'a rien d'allégorique. Il apparaîtra que dans les langues syllabiques occidentales, les distorsions constituent de véritables mécanismes viraux. Le EST posant l'identité constitue un mécanisme viral. Si la visée peut se déduire de l'action, un virus vise à SURVIVRE. »¹⁹⁴

Si la primauté est rendue à l'indexation, à la saisie de signes et des effets dans les valeurs de la déflagration, c'est donc une procédure de la persistance qu'on propose et qui est latente dans le protocole. On s'attarde donc davantage sur des recettes, des modes perceptifs, que sur des expressions, pour privilégier l'activité et des moments uchroniques, c'est-à-dire utopiques.

C'est dans ces termes que Michel Foucault réfléchit à la fonction des hétérotopies de déviation. Deux principes sont alors fondamentaux : le premier est de « juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces »¹⁹⁵ et le second est d'ouvrir « à des découpages du temps »¹⁹⁶. Foucault prend l'exemple du miroir, comme une expérience mixte, entre l'utopie (l'espace irréel) qui me permet de « me regarder là où je suis absent »¹⁹⁷, et l'hétérotopie (l'effet de retour) :

« À partir de ce regard qui en quelque sorte se porte sur moi, du fond de cet espace virtuel qui est de l'autre côté de la glace, je reviens vers moi et je recommence à porter mes yeux vers moi-même et à me reconstituer là où je suis; le miroir fonctionne comme une hétérotopie en ce sens qu'il rend cette place que j'occupe au moment où je me regarde dans la glace, à la fois absolument réelle, en liaison avec tout l'espace qui l'entoure, et absolument irréelle, puisqu'elle est obligée, pour être perçue, de passer par ce point virtuel qui est là-bas. »¹⁹⁸

¹⁹⁴ William Burroughs, *Révolution électronique*, op. cit., p. 45.

¹⁹⁵ Michel Foucault, sur : <http://www.foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html> site consulté le 16/04/09.

¹⁹⁶ *Ibid.*

¹⁹⁷ *Ibid.*

¹⁹⁸ *Ibid.*

C'est une procédure similaire qui est mise à jour avec les technologies numériques, par rapport à l'étape de l'actualisation. Un processus pluridisciplinaire, qui se questionne par rapport à son formalisme, peut se diriger vers une hétérotopie. Il annonce dès lors un chaînage ou un ordre relationnel, qui apparaît dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back* comme contre hiérarchique, privilégiant la simultanéité.

La réalité se définit donc comme un projet de négociation latent où la stase est un blocage et un possible de réunion, un fragment qui actualise un moment partagé.

« Dans l'art actuel, je dois, en tant que regardeur, travailler à produire du sens à partir d'objets de plus en plus légers, incernables, volatiles. Là où le décorum du tableau offrait un cadre et un format, nous devons souvent nous contenter de fragments. Ne rien ressentir, c'est ne pas travailler suffisamment. »¹⁹⁹

Parce que je privilégie une réception sensorielle : « nous avons une esthétique de la sensation, c'est-à-dire une esthétique des forces, une esthétique des vibrations »²⁰⁰, je m'intéresse aussi à développer dans les limites de la stase et des émissions lumineuses, un travail sur le cinétranse. Je tente ainsi d'affecter directement le regardeur. Le clignotement rétroactif des images actées est la tentative de capter le regard de son interlocuteur. Dans ce cas, les émissions numériques sonores ou visuelles sont des potentiels de catalyse (ce qui catalyse, ce qui déclenche par sa seule présence une réaction, un processus). Ainsi les images actées par leurs présences dynamiques, suscitent la réactivité dans un effet rétroactif. Les relations sont donc de l'ordre du paradoxe parce que contraignantes, nécessitant un effort de coordination pour celui qui veut s'insérer dans l'expérience. Si j'ai l'intention de capter la visualité, je dois d'abord accepter ces flots aveuglants de luminosité, les coordonner à mon regard.

Les émissions lumineuses sont pour moi une alternative, qui me permet de favoriser à un moment l'espace du dehors de l'image, c'est-à-dire aussi l'espace de l'expérience d'un chaînage interdisciplinaire.

¹⁹⁹ Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, op. cit., p. 84.

²⁰⁰ Vincent Cuomo, sur http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/t_vCuomo.php site consulté le 24/04/09.

Désormais, il ne faut plus seulement observer en restant à l'extérieur du cercle, il faut entrer dans le cercle, dans cette perspective d'un devenir autre qui rejoint l'ordre de la transe, selon Jean Duvignaud²⁰¹ :

« Ce qui m'intéresse ici, et qui concerne éminemment la fête [...] c'est le *flux d'excès*, de vitalité créatrice qui submerge à certains moments, et d'une manière périssable, les groupes et les personnes, qui bouleverse les données du "bricolage" ou du rapiéçage patient et sécurisant des croyances ou des mythes, qui trouve la "mémoire collective" et les discours sociaux. »²⁰²

Le *flux d'excès* se pourrait être l'attitude d'une génération, qui a pour symptôme le « *polutropos* »²⁰³ ou « *être c'est ne pas habiter* »²⁰⁴. L'expérience artistique bouscule. Elle introduit des processus de déterritorialisation, qui se fondent avec les périodicités des systèmes qui l'entourent. Comme le rappelle La Monte Young²⁰⁵ : « notre concept du temps est entièrement dépendant d'une compréhension de la périodicité »²⁰⁶. D'où l'importance de la simultanéité qui ouvre une étendue.

Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, il y'a pour ainsi dire deux types d'activité : l'acte d'altérer ou de désigner (la représentation et la sélection de motifs) et l'acte pour lui-même, en tant que dynamique, liaison et possibilité de déviation. Les périodicités sont réalisées, à travers l'organique, et à travers la dialogique. Ce qui nous ramène au chaînage comme organisation et activité temporelle et autonome, l'acte ayant la valeur de l'intervalle et de l'instant et le chaînage, la valeur de la durée et du continuum possible.

²⁰¹ Jean Duvignaud (1921-2007) fut un écrivain, critique de théâtre, sociologue, dramaturge, essayiste, scénariste et anthropologue français. Il fut aussi professeur émérite de l'Université Paris VII, après avoir enseigné à Tunis et à Tours. Il dirigea *L'Internationale de l'Imaginaire* (Actes Sud) et présida la Maison des cultures du monde à Paris, dirigée par Chérif Khaznadar. À la fin des années quarante, avec l'écrivain Georges Perec (qui fut son élève) et Paul Virilio, il fonde la revue *Cause commune*. En 1969, il fut directeur de l'École spéciale d'architecture.

²⁰² Jean Duvignaud, *Le don du rien*, Paris, Stock/Monde ouvert, 1977, p. 287.

²⁰³ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, op. cit., p. 30.

²⁰⁴ *Ibid.* p. 29-30.

²⁰⁵ La Monte Young né en 1935, est un compositeur et artiste américain de musique contemporaine. Young est souvent associé au mouvement de la musique minimaliste, qu'il a contribué à créer, avec notamment sa composition *Trio for Strings* (1958), considérée comme l'une des pièces de naissances du minimalisme. Il a également été proche dans les années 1960 de la musique expérimentale de John Cage et a collaboré avec des artistes du mouvement *Fluxus*. Young a contribué à créer le courant musical dit le *drone*, à partir de ses compositions statiques utilisant des sons de très longue durée. *The Theatre of Eternal Music* (Le Théâtre de la Musique Éternelle), plus connu aujourd'hui sous le nom de *The Dream Syndicate* (Le Syndicat du Rêve), était une formation musicale du milieu des années 1960 centrée sur la musique expérimentale et particulièrement sur le *drone*. Elle incluait La Monte Young, John Cale et Angus MacLise. En 1964, le groupe était constitué de Young et Marian Zazeela au chant, Tony Conrad et John Cale, aux cordes, ainsi qu'épisodiquement Terry Riley au chant.

²⁰⁶ David Toop cit. La Monte Young dans *Ocean of Sound, Ambient music, mondes imaginaires et voix de l'éther*, Quercy, éditions Kargo & L'éclat, 2008, p. 227.

Cette complexité nous permet de saisir l'instabilité et la fragilité des relations, où l'intensité est une réponse, « l'espèce d'ivresse du possible qu'elle implique »²⁰⁷.

« Si on veut faire danser des éléments ensemble, cela génère nécessairement une certaine complexité. C'est une chorégraphie. La fragilité et l'instabilité sont des dimensions inhérentes à la saisie d'un ensemble dynamique. On ne peut saisir qu'un moment. »²⁰⁸

Dans le ciné-transe, nous naviguons à travers des amplitudes, des intensités et des périodicités où l'instant est le réel comme apparent. À l'idée d'apparence, on oppose aussi l'idée de cache, ainsi on remarque une écriture qui lie le visible à l'invisible, le domaine de la sémiotique (dialogique) au domaine de la tautologie (l'acte comme relation littérale à son protocole).

« Langage que rien n'éclaire de l'extérieur, la performance est aujourd'hui l'expression forte de la tautologie : interrogez-là sur sa signification, elle répètera son propre dire. »²⁰⁹

En tant qu'interacteur, on acte dans une attention à l'instantanéité visible en opposition à une écoute qui dure, et c'est dans ce milieu de l'expérience répétitive, dans cette capture des sens, qu'on réalise le jeu comme : « "différence sans concept", "puissance propre de l'existant", "entêtement de l'existant dans l'intuition". Et c'est l'intuition qui fait que l'objet est simplement "joué, c'est-à-dire répété, mis en acte au lieu d'être connu" »²¹⁰.

Dans ce processus pluridisciplinaire, les champs de force sont les trajectoires de l'expérience constituée dans la compossibilité : « la condition d'un maximum de continuité pour un maximum de différence, c'est-à-dire une condition de convergence des séries établies autour des singularités du continuum. »²¹¹

Ce qui structure en amont, le chaînage du projet pluridisciplinaire *Hit'keeL'OVeRbe'back* est son protocole, puis à l'aval, ce sont les différences (les résonances), favorisées par l'intuition. Dans la successivité, nous privilégions les variations d'amplitude, d'intensité et nous travaillons sur la régulation d'un déroulement chaotique par la construction de périodicités.

²⁰⁷ Jean Duvignaud, *Le don du rien*, op. cit., p. 182.

²⁰⁸ Pierre Huyghe dans le catalogue d'exposition *Celebration Park*, op. cit., p. 122.

²⁰⁹ Laurent Goumarre, « La vacance du spectateur », op. cit., p. 64.

²¹⁰ Mariapaola Fimiani, sur http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/t_mFimiani.php site consulté le 24/04/2009.

²¹¹ Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, Presses Universitaires de France, 2003, p. 339.

Ainsi les émissions dans l'expérience s'enchevêtrent et s'affirment séparément, on peut donc dire de *Hit'keeL'OVeRbe'back* que c'est d'une expérience des nuées, qu'il s'agit, où chacun est son propre navigateur à travers le tout (les séries), qui se reflète dans l'un à l'intérieur d'un chaos sensible et ritournellisé.

La distinction des immédiats privilégie l'apparence voir le mimologisme, de la même manière que dans cette sentence.

« L'homme est une surface pour l'homme, Tout ce que je regarde me regarde. Dans l'eau dormante le monde se repose. Quel coquillage que le mot rumeur. Je suis seul donc nous sommes quatre. Quand c'est la mémoire qui respire toutes les odeurs sont bonnes. »²¹²

Avec le processus *Hit'keeL'OVeRbe'back*, le temps cesse d'être subi pour être orienté et le monde en tant qu'apparence nous maintient dans l'immédiat. Ensuite, il y a une pédagogie de la complexité à inventer, qui refuserait la finitude des choses préférant la reprise de l'acte, dans le dessein de privilégier une tension réflexive entre une information physique et une information intellectuelle.

²¹² Gaston Bachelard, *L'intuition de l'instant*, Paris, éditions Stock, 1992, p. 131.

3-2 L'expérimentation

3-2-1 L'intuition et l'erreur dans l'expérimentation

Le pluridisciplinaire permet d'aborder des méthodes de travail dans le dessein de les accorder et le protocole est une première réponse. Il ne faut cependant pas renier la maîtresse de l'expérimentation : l'intuition. Comme le rappelle Gaston Bachelard, dans *L'intuition de l'instant* : « Une intuition ne se prouve pas, elle s'expérimente »²¹³. L'intuition permet dans l'expérimentation d'ouvrir sur des perspectives des cheminements, qui peuvent être plus ou moins déterminants dans un processus. L'expérimentation est une voie, qui inclut dans le « faire » le doute, un certain relativisme par rapport au processus lui-même.

« Je voudrais me limiter à rappeler comment Deleuze [...] a attribué à l'intuition non pas tant le statut d'un "sentiment" ou d'une "sympathie confuse", mais la force d'une "méthode philosophique" : l'intuition n'est pas un acte simple, mais pour être comprise dans sa complexité, elle doit être liée à trois actes ou trois règles de méthode : "création des problèmes", "découverte des [...] différences" et "appréhension du temps réel". »²¹⁴

Avec les technologies numériques, ces trois étapes se créent dans l'immédiat. La création de problèmes porte à la fois sur la structure du programme, du scénario, et sur les fonctions opérantes en temps réel, sur l'adéquation des effets et des formes dans l'expérience de la juxtaposition et de la densité. Le jugement esthétique renvoie davantage aux relations : aux liaisons et aux attitudes entre les épreuves actées, en rapport au protocole.

²¹³ Gaston Bachelard, *L'intuition de l'instant*, op. cit., p. 139.

²¹⁴ Mariapaola Fimiani, sur http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/t_mFimiani.php site consulté le 24/04/09.

L'expérimentation est une mise en abyme collective. On débute l'expérience, en autonome et peu à peu, à travers le jeu, on peut actualiser l'échange, la réciprocité. Les relations de l'expérience *Hit'keeL'OVeRbe'back* sont extérieures à leurs termes, c'est-à-dire que les différences produites appartiennent nécessairement à la surface ou à l'apparent des choses et des moments, que l'on interprète. C'est pourquoi l'intuition a une vitalité et se révèle comme une méthode d'investigation et d'expérimentation.

« Un mince vernis de réalité immédiate recouvre la matière, naturelle ou fabriquée, et quiconque désire demeurer dans le présent, avec le présent, sur le présent, doit prendre garde de n'en pas briser la tension superficielle. »²¹⁵

Si l'utilisation des machines répond à un certain progrès scientifique et économique, il est peu probable que ce phénomène soit similaire dans le domaine artistique. En effet, la vidéo et le *VJing* reprennent aujourd'hui des questionnements déjà existant comme le problème de la polyvision et de la confrontation simultanée des images entre elles. Le principal intérêt est l'opportunité d'acter la matière en temps réel, dans une situation interactive d'exposition, selon un programme, et donc d'inclure la répétition et la différence comme possible, à travers un nomadisme ergodique, rejouable.

Dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, la saturation sonore et visuelle provoquent des perturbations de lecture et d'écoute et donc une certaine redondance de l'effet comme continuum.



Fig. 11 – Saturation visuelle d'images actées *Hit'keeL'OVeRbe'back*.

²¹⁵ Daniel Birnbaum cit. Vladimir Nabokov, *Chronologie*, Dijon, op. cit., p. 12.

L'image et le son sont gelés, les flux ne se diffusent plus (ils stagnent). Durant un bref instant, on échappe au fonctionnalisme et à la mécanique synthétique. Et ce qui pourrait être perçu comme communément une erreur devient une potentialité et une création de différence. À défaut de l'évidence qui se suffit à elle-même, dans l'erreur, on peut y rattacher de l'affectivité. L'erreur traduit une conjonction, une relation, c'est là son véritable intérêt. Elle a été exploitée dans l'œuvre de Pipilotti Rist²¹⁶ en tant qu'esthétique de la gaucherie comme dans *(Entlastungen) Pipilottis Fehler* [(Absolutions) Les fautes de Pipilotti] exécutée en 1988. À l'image, on voit alors du brouillage, de la distorsion, des mires, des caches de couleurs et des chutes absurdes (répétitives) de l'artiste elle-même, la bande son est extraite d'un enregistrement d'un concert des « Reines Prochaines », le groupe de performance musicale fondé par Pipilotti. Sa vidéo est ici à mon sens en équilibre entre l'opérateur et l'expérimentale, dans une forme de brouillage. Elle est présentée comme objet finalisé et répertorie les différents axes de son œuvre de manière fragmentaire. Se liant à la musique, ou encore au *speech act*, à la production individuelle comme collective, *(Entlastungen) Pipilottis Fehler*²¹⁷ est un travail cryptique, où l'on ne peut s'en remettre qu'à l'apparent comme partiel. L'erreur est alors dans ce travail fondateur d'une vitalité, d'un sens de lecture.



Fig. 12 – *(Entlastungen) Pipilottis Fehler* de Pipilotti Rist, 1988 (à gauche) et boucle *Hit'keeL'OVeRbe'back*.

²¹⁶ Pipilotti Rist, née le 21 juin 1962 en Suisse, est une vidéaste. De *I'm Not The Girl Who Misses Much* (1986) à *I'm A Victim Of This Song* (1995), un fil rouge traverse tout l'œuvre vidéographique de Pipilotti Rist, à savoir la redéfinition des rapports entre l'image et la musique. Elle-même musicienne, Pipilotti réinterprète d'une pièce à l'autre, les conventions du genre pour en exploiter le potentiel expressif dans le sens d'une utopie alternative.

²¹⁷ Voir [annexe 5](#) et DVD – « Ressources », *(Entlastungen) Pipilottis Fehler* de Pipilotti Rist, 1988.

Hit'keeL'OVeRbe'back crée et développe des erreurs, une forme de brouillage, qui est au final une matrice d'expérimentation, et rapproche le spectateur de l'expérience. Le ciné-transe permet l'introduction d'un ordre a-structurel, d'une extensivité :

« L'apparent désordre [...] l'apparente hésitation est la forme que prend l'expérience collective lorsqu'elle se détache de l'utilité ou du "fonctionnalisme" des gestes et des émotions dûment institués »²¹⁸.

Le ciné-transe tente de placer le regardeur ou l'interacteur face à l'inaccompli (le devenir autre), ce qui rejoint une certaine forme de l'attente. L'effet de la transe à l'image actée, renverrait à la perception d'une ondée de lumière²¹⁹ décrite par Paul Eluard²²⁰ dans *La vie immédiate*.

Il y'a donc dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* un paradoxe dans la réception de l'oeuvre : d'une part l'exigence de l'interprétation, d'autre part l'exigence d'un abandon de soi. Néanmoins il me semble que l'improvisation est générée dans cette opération de rééquilibrage constant entre ces deux états : la réflexion et l'intuition. Par rapport au spectateur, l'attente est un moyen pour percevoir, dans l'immobilité, l'intensité comme durée. L'attente ouvre à une propédeutique, proche de l'errance, mais alors que dans l'action d'errer, on cherche, dans l'attente, c'est le dehors qui nous submerge plus ou moins, avec force. L'activité immobile est un champ de force uchronique.

Et « qu'est cette "uchronie", sinon le caractère a-social et a-structurel qu'implique l'affrontement avec la matière ? »²²¹

²¹⁸ Jean Duvignaud, *Le don du rien*, op. cit., p. 162.

²¹⁹ « Ondée : Belle sans la terre ferme Sans parquet sans souliers sans drap. Je te néante. » par Paul Eluard dans *La vie immédiate*, Paris, Poésie Gallimard, 1984, p. 206.

²²⁰ Paul Eluard (1895-1952) fut poète français et membre du mouvement surréaliste.

²²¹ Jean Duvignaud, *Le don du rien*, op. cit., p. 212.

Hit'keeL'OVeRbe'back est un protocole qui produit une réalité, une situation, un moment de changement et de renouveau, incluant une mise à l'épreuve par la matière. Et cette absorption d'une communauté des singularités dans l'événement et dans l'épreuve n'est pas originale, elle a déjà été investie par l'*Exploding Plastic Inevitable*²²². D'ailleurs, il est aussi intéressant à remarquer que Ronnie Cutrone²²³, performeur dans l'*Exploding Plastic Inevitable*, pense intuitivement la dissolution de l'événement le jour où les spectateurs investissent la place performative.



Cette association d'images se base sur la répétition de mêmes motifs, des ombres dans l'œuvre de référence et dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*.

Fig. 13 – *Exploding Plastic Inevitable*, 1966 (au-dessus) et boucle *Hit'KeeL'OvERbeback*.

« Je me souviens du jour où l'*Exploding Plastic Inevitable* s'est dissous. On jouait à la *Scene*. À cette époque, personne ne savait danser, alors si tu dansais sur scène, les gens te regardaient, genre, "Waouh, cool." Mais après cinquante ou cent performances de l'EPI, les gens ont compris le truc. L'estrade de la *Scene* était très basse, et tout d'un coup, sortis de nulle part, cinq ou dix personnes ont grimpé nous rejoindre. Mary et moi, on s'est juste regardés : "On dirait que c'est fini, non ?" »²²⁴

²²² En avril 1966, Andy Warhol et le Velvet Underground organisent à la Factory le premier show multimédia psychédélique, *Exploding Plastic Inevitable*. Voir [annexe 5](#) et DVD – « Ressources », *Exploding Plastic Inevitable*, 1966.

²²³ Ronnie Cutrone, né en 1948 à New York, est peintre, performeur et ancien membre de la Factory.

²²⁴ Legs McNeil et Gillian McCain, *Please Kill Me : l'histoire non censurée du punk racontée par ses acteurs*, Paris, éditions Allia, 2006, p 41.

Comme si la finalité d'une performance appartenait non à son mouvement intérieur (exécutif) mais dans son ordre fragile et instable, qui le lie avec le dehors (l'espace de réception). Tout nous ramène ainsi à une coupure entre « *a-politique anarchique* »²²⁵ (la mise à l'épreuve dans l'a-structurel) contre « *politique extatique* »²²⁶ (la réception du temps recomposé). *Hit'keeL'OVeRbe'back* est une épreuve de la matière dans la réduction de l'effet, vers une parabole comme monochromie, où la faveur est rendue à une esthétique transitionnelle.

3-2-2 Le système de l'interprétation

Notre imaginaire avec les technologies numériques se développe dans un exercice d'actualisation. À chaque manipulation, l'interacteur crée une nouvelle séquence sémiotique, et ce sont les différences actées que perçoivent le spectateur, à travers la simulation. À propos du *Vjing*, Samuel Bianchini pense que durant :

« [...] sa phase d'assemblage, le montage (interactif) est partagé entre le créateur et le spectateur. Le premier le "virtualise", c'est-à-dire qu'il place les fragments dans quantité de possibles définis par son programme. Le second l'actualise, il joue du montage-programme pour faire apparaître sur la scène-écran des organisations dynamiques et multiples de fragments. »²²⁷

Ce qui revient à dire que dans la simultanéité, le spectateur reconstruit intuitivement une totalité, puis dans l'exercice d'interprétation, il coordonne les éléments disjoints. Son regard est donc une trajectoire qui crée de l'espace pour lui seul, où la matière amorce, quant à elle, une relation transductive : ce qui s'altère, se régénère, se meut, devient chronosigne et possibilité de durée.

« La durée réelle est *éprouvée* ; nous *constatons* que le temps se déroule, et d'autres part nous ne pouvons pas le mesurer sans le convertir en espace et supposer déroulé tout ce que nous en connaissons. »²²⁸

²²⁵ Elie During, « Logiques de l'exécution : Cage/Gould » sur http://ciepfc.rhapsodyk.net/article.php3?id_article=130 site consulté le 17/12/07.

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ Samuel Bianchini, « Une opération partagée – le montage confronté aux technologies de l'interactivité » dans *Monter Sampler l'échantillonnage généralisé, op. cit.*, p. 106.

²²⁸ Henri Bergson, *Durée et simultanéité, op. cit.*, p. 62.

L'appropriation est ainsi le degré zéro de la représentation. Cependant, comme nous l'avons vu, il ne faut pas réduire les images actées dans un simple ordre représentatif car celles-ci, ayant la puissance du virtuel, organisent un dynamisme qui rend la faveur à la présence comme champs de forces (ciné-transe = lumière et vitesses).

Déjà Bergson proposait une scission du concept de l'image, « selon lequel la matière est image (lumière et mouvement) et duquel il résulte deux statues de l'image »²²⁹ : représentation et présence.

« Il est vrai qu'une image peut être sans être perçue ; elle peut être présente sans être représentée et la distance entre ces deux termes, présence et représentation, paraît justement mesurer l'intervalle entre la matière elle-même et la perception consciente que nous avons »²³⁰

L'image numérique révèle cette complexité, liant la surface à la représentation et à l'affichage. Il faut donc la penser à travers ce dualisme (présence et représentation) pour sa réception de la manière que la sculpture, ou comme segment sémiotique. Puisque le VJ est à la fois dans le domaine de l'intuitif et du mouvement et à la fois dans l'analyse (la réflexion) de son interface textuelle (sur ordinateur), l'image actée ouvre sur deux modes de réception : l'un sensoriel (de l'immédiat) et l'autre qui privilégie l'interprétation (dans la durée). Il est donc nécessaire de séparer la captation des instants dans l'expérience *Hit'keeL'OVeRbe'back* et la compréhension de l'ensemble du projet. La durée est représentation (mouvement de l'interprétation) et l'instant, un désordre présentéiste. Dans la durée, on peut éprouver et traduire des relations, des résonances dans l'a-structurel. Ce qui veut dire aussi que les instants actés sont perçus comme accroches et que c'est la durée qui fait œuvre en tant que continuum. Les valeurs de la déflagration favorisent la perception du temps. Pour ma part, j'ai réalisé cet effet dans les films de Harmony Korine²³¹ et plus précisément dans *Julien donkey boy*²³² et dans *Gummo*²³³.

Dans une interview de Mike Kelley²³⁴, Harmony Korine révèle les qualités plastiques de son film *Gummo*, qui rend une primauté à la musicalité comme plasticité et à l'apparent désordre

²²⁹ Suzanne Liandrat-Guigues cit. Bergson, *Esthétique du mouvement cinématographique*, Paris, Klincksieck, 2005, p. 24.

²³⁰ *Ibid.*

²³¹ Harmony Korine né en 1973 en Californie, est réalisateur et scénariste.

²³² *Julien donkey boy* est un film de Harmony Korine, réalisé en 1999.

²³³ *Gummo* est le premier long métrage de Harmony Korine, réalisé en 1997.

²³⁴ Mike Kelley, né en 1954 à Détroit, est artiste. Il utilise les techniques de l'assemblage, du collage et de la vidéo. Son œuvre suit le concept d'*abjection*.

présentéiste, par des expressions comme : « *structural loops* »²³⁵ « *recurring figure* »²³⁶ « *random* »²³⁷ « *incidental* »²³⁸ « *all directions* »²³⁹ « *pictorial* »²⁴⁰. De plus, Harmony Korine affirme à propos de ses prochains films qu'il veut seulement une succession de scènes performatives, d'images et de sons « *I just want things to become of scenes, images, and sounds* »²⁴¹. Dès lors, il choisit de faire bifurquer l'œuvre dans un mode de réception, qui diffère de celui du film ordinaire, en accordant la primauté non à l'histoire mais à l'indice sensoriel, formel et momentané, et à la perception (par la répétition de boucle, par exemple). Ainsi il y'a une tentative d'autonomisation partielle du spectateur dans l'œuvre de Harmony Korine, qui passe par les valeurs de la déflagration et par la sémiotique. Il l'invite ainsi à s'engager dans un processus d'hétérogénése, de s'appropriier les formes et les signes, à la limite d'une identification schizophrénique.



« (Gummo) is a total mix of history and pop, a making sense of pop (...) I want you to see these kids (les acteurs) wearing Bone, Thugs, and Harmony t-shirts and Metallica hats – this almost schizophrenic identification with popular imagery. »¹



Cette association d'images se base sur la répétition de mêmes motifs, l'assassinat d'un lapin dans l'œuvre de référence et dans *Hit'keel'OVeRbe'back*.

Fig. 14 – Image du film *Gummo* de Harmony Korine, 1997 (au-dessus) et boucle *Hit'Keel'OvERbeback*.

²³⁵ Mike Kelley, *Interviews, conversations and chit-chat (1984-2005)*, Dijon, Ringier & Les presses du réel, 2005, p. 144.

²³⁶ *Ibid.*

²³⁷ *Ibid.* p. 136.

²³⁸ *Ibid.*

²³⁹ *Ibid.*

²⁴⁰ *Ibid.* p. 137.

²⁴¹ *Ibid.* p.136.

Dès lors, son travail apparaît sensoriel et polysémique, procédant comme un opérateur de bifurcations dans la subjectivité. Ces priorités filmiques, je les retrouve dans le *mix* d'images actées *Hit'keeL'OVeRbe'back*, mais avec plus d'attachement à la musicalité, et dans des conditions de démonstration qui sont celle du temps réel et de la simultanéité. L'accumulation des signes dans l'expérience d'une performance est une véritable positivité à mon sens, car dans ce cas, le film s'émancipe d'un point de vue unique. Les processus d'identification et d'interprétation surviennent à partir d'objets de mutations qualitatives, dans la succession des signes et dans le débordement de l'effet, qui dévoilent un intérêt pour une quête de l'intensité. La primauté est donc rendue à l'expérience perceptive, par la mise en résonance des fragments, que l'on voit, que l'on écoute.

« L'homme [...] est la subjectivation d'un moment particulier dont on l'avait dépossédé. C'est le temps réapproprié, l'affirmation complète de la reconstitution comme champ de développement de la conscientisation. »²⁴²

Dans *Hit'keeL'OVeRbe'back*, l'expérience pluridisciplinaire permet de manipuler différents sens parfois complémentaires, parfois antagonistes. Mes sources visuelles²⁴³ appartiennent à des courants et des postures artistiques hétérogènes. Le procédé de l'actualisation est une posture critique sur la séparation des genres. À ma connaissance, ce qu'il convient de nommer expérimental est un processus qui neutralise les stéréotypes au profit de l'activité et de l'échange.

²⁴² Jean-Charles Masséra, « La leçon de Stains » dans *Pierre Huyghe The third memory*, Paris, éditions du centre Georges Pompidou, 2000, p. 52.

²⁴³ Voir [annexe 3](#) - « Références des copies dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* ».

3-2-3 Objets transitionnels : les matériaux « liquides », vers un monde fluide, gelé ou cristallin...

Si la mise en place d'une esthétique transitionnelle dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back* est possible, c'est par la qualité des matières qui le structurent : matériaux liquides qui apparaissent dans la valeur de la fluidité, dans la valeur du *rhuthmos* correspondant à « la forme improvisée, momentanée, modifiable »²⁴⁴. On a aussi précédemment vu qu'à travers l'expérience du *VJing*, je définissais des limites : de la stase à la transe, et que la perception de l'instant y était donnée par coïncidence. On peut donc dire qu'on entrevoit une certaine immersion du spectateur qui passe par une capture des sens, grâce aux flux visuels ou sonores.

À l'image actée, on vise « un état du regard, [...] sur l'infini, et où le risque, évident, est d'être aspiré, absorbé, de se dissoudre dans un océan. »²⁴⁵ Des qualités picturales sont révélées : granulation de l'image (bruit ou *noise*), émissions lumineuses (*strobe*), densité (transparence), saturation de l'image par la juxtaposition. Le critère le plus permanent dans les images du *VJing*, revient au *rhuthmos* comme singularité du rythme de l'image en adéquation aux opérations interactives du VJ. Selon l'altération des images actées, on provoque des vibrations plus ou moins dynamiques. Ainsi au travers la densité, on constate l'état de l'image : fluide, gelé ou cristalline et ainsi, en tant que spectateur, on reste attentif à une procédure de changement. Ces états visibles ne sont pas loin de pratiques hypnagogiques, elle permettent d'intensifier la relation avec le spectateur et de le conduire à l'interprétation voir au rêve, par la constitution d'images mentales. C'est très intéressant ce point de vue qui souligne que le réfléchissement d'une image me conduit à une productivité, où l'un engendre sa propre série. Ce qu'on perçoit dans ce cas, c'est la primauté du processus plutôt que de l'objet fini, la primauté donc de la durée et du continuum. On est dans le processus de fabriquer mentalement « du multiple par le même qui perdure dans la fracture de son apparence »²⁴⁶. Ainsi le spectateur dans l'expérience *Hit'keeL'OVeRbe'back* est avec d'autres, avec le support, la trame, les émissions simultanées sans lesquels son existence imaginaire ne serait rien.

²⁴⁴ Sophie-Isabelle Dufour cit. Benveniste. *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*, op. cit., p. 185.

²⁴⁵ Philippe Dubois, « L'image à la vitesse de la pensée », *Spécial Godard - Les cahiers du cinéma*, Paris, août 1991. p. 77.

²⁴⁶ Suzanne Liandrat-Guigues, *Esthétique du mouvement cinématographique*, op. cit., p. 75.

C'est une mise en abîme par la répétition qui a lieu dans l'expérience, introduisant une fluctuation de la matière en tant qu'effet. L'effet peut apparaître comme une diminution du flux (un gel de l'image), une cristallisation de l'image (plusieurs flux de vitesses traversent une même image, qui émerge dans la juxtaposition, provoquant la densité) ou tout simplement en tant que fluidité plus ou moins rapide. L'image est actée selon différentes procédures qualitatives comme le *noise* (créant du grain), le *strobe* (créant une sorte de transe, par boucles rétroactives).



Fig. 15 – Images actées avec l'effet *noise* et *strobe* dans *Hit'Keel'OvERbeback*.



Fig. 16 – Images actées superposées avec une luminosité élevée dans *Hit'Keel'OvERbeback*.

Dans *Hit'keel'OvERbe'back*, nous participons tous à une expérience des nuées, où le procédé sonore (un *feedback* accroissant, voir saturé, en juxtaposition à une périodicité actée et à des bribes de paroles mixées) répond au déroulement des images actées et vis versa. Le scénario des dialogues²⁴⁷ désigne également une sérialité, la répétition d'un même motif : la chute qui est le signe d'une jouabilité, du latin *cadere* signifiant la chance ou la chute, la chance étant à l'origine, la manière dont les dés tombent.

²⁴⁷ Voir [annexe 4](#) - « Dialogues *Hit'keel'OvERbe'back* ».

Par rapport à la fluidité, on avait déjà perçu ce phénomène dans la matière chez Brakhage²⁴⁸. Chez Artavazd Pelechian²⁴⁹ dans *Les Saisons*²⁵⁰, la fluidité était relative à la composition du plan et à la capture de mouvements rapides, aux ralentissements de la vitesse de l'image, à l'accompagnement musical (des découpes du *Concerto des quatre saisons* de Vivaldi). La fluidité était donc inscrite ici davantage dans la représentation que dans la matière elle-même, par des scènes filmées, où l'on voit et l'on entend des courses et des descentes plus ou moins rapides et répétitives, selon l'art de la fugue.



Fig. 17 – Image du film *Les Saisons* de Artavazd Pelechian, 1972.

« La fugue musicale y est évidemment lisible en filigrane ; ces mouvements vers l'avant, faits d'accélération, d'inversions, de superpositions de voix multiples, (...) ne manquent pas de projeter l'œuvre entière vers l'idéal d'une résolution, toujours provisoire, souvent inachevée. »²⁵¹

²⁴⁸ Stan Brakhage (1933-2003) fut réalisateur et cinéaste expérimental américain.

²⁴⁹ Artavazd Pelechian, né en 1938, à Léninakan, ville d'Arménie soviétique, est réalisateur et cinéaste expérimental. C'est surtout avec *Les Saisons*, réalisé en 1972, qu'il accéda à une certaine notoriété hors des frontières de l'URSS.

²⁵⁰ Voir [annexe 5](#) et DVD – « Ressources » *Les Saisons* de Artavazd Pelechian, 1972.

²⁵¹ Pierre Arbus sur http://www.artavazd-pelechian.net/articles/article_cinema_part3_imprime.htm site consulté le 24/04/09.

On remarque donc aussi que la fluidité des images se rapporte à un aspect spécifiquement sonore. Le son dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* se fixe essentiellement sur des critères de densité, d'amplitudes et de périodicités plus ou moins rythmés. Pelechian a accompli « le rêve du film musical »²⁵² où « un spectateur placé devant ces films ressent aussi bien l'ampleur d'une symphonie que la nervosité et le goût de l'accident d'un set de DJ »²⁵³.

Un bouleversement de l'image musicale est survenu à partir du moment où l'on pouvait improviser aussi à partir des images. Ainsi on intervient aujourd'hui dans un rapport d'équité dans l'expérience pluridisciplinaire qui mêle image, son et paroles. Et cette non-hiérarchisation, proche de l'a-structurel va permettre l'émergence d'affirmations séparées, d'instantanéités, dans la simultanéité et dans la collectivité. L'expérience doit donc se penser à mon avis à partir de la séparation des volontés afin de former « des coupes instantanées d'un Temps unique et des simultanéités absolues d'évènements »²⁵⁴ désignant un réalisme opératoire. Il y a donc une évidence immédiate de la présence dans la relation, fondatrice d'une durée.

Ainsi *Hit'keeL'OVeRbe'back* nous renvoie à la perception et à la compréhension d'une étendue trouée, d'« un espace projeté dans des fragments limités d'un autre espace »²⁵⁵, qui est aussi une théorie, survenant à partir des géométries non euclidiennes de Riemann²⁵⁶ et Lobatchevsky²⁵⁷ sur des propositions concernant la relativité d'Einstein. Et la transe ou le flux d'excès, qui submerge la matière éphémère, situe « l'homme en tête-à-tête avec l'inaccompli »²⁵⁸. La fluidité procède ainsi de l'organique et d'une certaine vision de l'espace qui crée au final une mise en résonance des fragments.

²⁵² Pierre Arbus sur http://www.artavazd-pelechian.net/articles/article_cinema_part2_imprime.htm site consulté le 24/04/09.

²⁵³ *Ibid.*

²⁵⁴ Henri Bergson, *Durée et simultanéité*, *op. cit.*, p. 91.

²⁵⁵ Hubert Damisch *cit.* Wittgenstein dans le catalogue *Projections, les transports de l'image*, *op. cit.*, p. 17.

²⁵⁶ Georg Friedrich Bernhard Riemann (1826-1866) fut un mathématicien allemand. Influent sur le plan théorique, il apporta une contribution importante à l'analyse et à la géométrie différentielle.

²⁵⁷ Nikolai Ivanovitch Lobatchevsky (1792-1856) fut un mathématicien, professeur et recteur russe. En 1837, il publia, en France, l'article « Géométrie imaginaire » dans lequel il met au point une géométrie non-euclidienne, appelée géométrie hyperbolique. Une des œuvres majeures de Lobachevsky est *La Pangéométrie* où il fait un bilan de toutes ses découvertes.

²⁵⁸ Jean Duvignaud, *Le don du rien*, *op. cit.*, p. 182.

3-3 Le rituel c'est confondre le moyen à la finalité, c'est l'aspect systématique

Pour l'expérience *Hit'keeL'OVeRbe'back*, nous avons mis en place collectivement une procédure de répétitions tous les 15 jours environs, depuis 8 mois, à 3 ou 4 performeurs. Par les situations dialogiques, nous développons des processus systématiques et électroniques, nous jouons sur des recettes et sur des traitements sonores, visuelles et sémantiques (distorsion, saturation, *strobe*, *noise*, densité). Nous cherchons à travailler à partir de la dispersion de la matière. La division des émissions est essentielle pour créer un systématisme « sur la limite des strates »²⁵⁹ et sur les différences perceptibles dans la répétition.

L'action répétitive permet d'entretenir une fluctuation de la matière rétroactive, et d'investir l'œuvre programmée d'une manière plus intuitive. La programmation introduit l'idée d'un systématisme voir d'une ritualité, par l'affirmation et par la sélection de signes et d'opérations (la mise en place des effets). On opère à la fois dans des opérations de prévision (par la programmation) et sur des opérations d'actualisation, dans l'improvisation. Cette ritualisation de l'œuvre répétitive arrive à son terme par la mise en boucle, car elle oblige à délimiter une durée comme fragment. On s'intéresse donc au milieu, à la manipulation d'écarts, tissant des correspondances entre « des mouvements extensifs (espace) mais aussi des mouvements intensifs (lumière) et des mouvements affectifs (l'âme) »²⁶⁰. Nous sommes dans des combinaisons où le souci revient à la dextérité et à la bifurcation. Dans la répétition des séquences visuelles, je cherche à varier les calques d'une manière transparente (sans rupture évidente). On est donc plus près d'une procédure d'écriture qui tend à un fusionnement dans l'ordre successif. Puis, afin de sensibiliser à un passage entre un dehors et un dedans (entre la simultanéité et la dialogique), on sépare les pôles d'émission sonores et visuelles. Il n'y a donc pas d'interactivité selon un réseau mais par des interactions, des coïncidences entre les jeux des artistes. Les résonances et les différences surviennent à partir d'une improvisation sur les intensités, qu'on cherche à accorder.

²⁵⁹ Jean-Max Noyer *cit.* Deleuze, « Mémoire, Technique, Virtualisation - Fragments de la création continue du monde » dans *Images numériques l'aventure du regard*, Presses Universitaires de Rennes – Distique – école des beaux-arts de Rennes, 1997, p. 118.

²⁶⁰ Catalogue d'exposition *Le mouvement des images*, Paris, éditions du centre Georges Pompidou, 2006, p. 43.

« Habiter l'entre-deux qu'est cette conversion topologique, ce plissement, c'est penser, créer et rendre sensibles les zones d'indétermination de cette conversion, de ce couplage, de ce *double bind*, c'est rendre "sensibles les zones d'indétermination de la vie". »²⁶¹

Ainsi en coopérant dans la simultanéité, il s'agit de faire avec les énergies du dehors et du dedans, communes et particulières, selon Gilles Deleuze, « c'est tout le dedans qui se trouve activement présent au-dehors sur la limite des strates »²⁶².

Alors on imagine différentes valeurs d'indexations (et d'effets). L'image ne représente plus ni un sujet, ni un objet fini, mais plutôt un fragment dans la valeur de la musicalité et de la partition comme possible. On distingue donc une logique du systématisme et de l'effet, qui avait été inauguré par des artistes comme Man Ray (voir *Le retour à la raison*²⁶³) ou Kubelka²⁶⁴ (voir *Adebar* ou encore *Schwechater*), introduisant une écriture à partir d'une filiation simultanée.

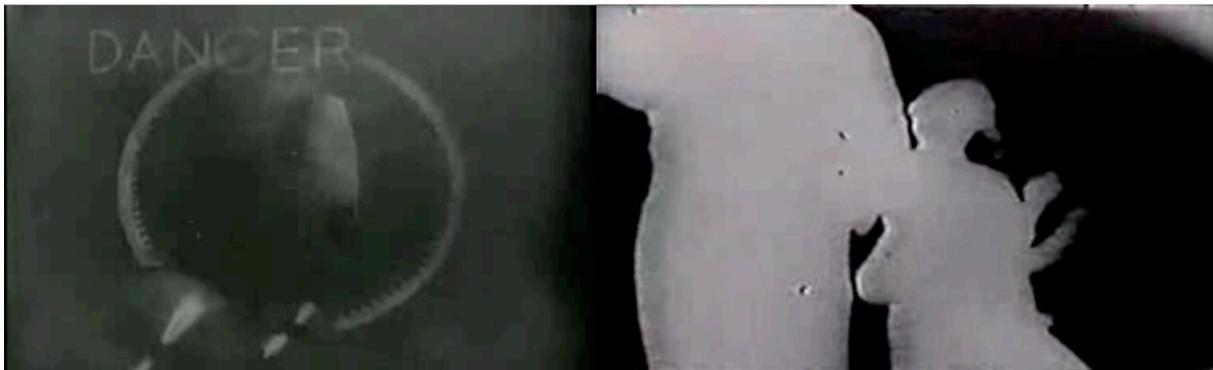


Fig. 18 – Images des films *Le retour à la raison* de Man Ray, 1923 (à gauche) et *Adebar*²⁶⁵ de Kubelka, 1956 (à droite).

C'est pourquoi, à propos de mon *mix* d'images actées, je ne parle pas premièrement du temps recomposé, la réalité c'est d'abord la matière dynamique qu'on manipule, une esthétique du changement. En tant que VJ, on participe donc à la création par des filiations qu'on éprouve.

²⁶¹ Jean-Max Noyer, *Images numériques l'aventure du regard*, op. cit., p. 119.

²⁶² Jean-Max Noyer cit. Gilles Deleuze, *ibid.* p. 118.

²⁶³ *Le retour à la raison* (1923) fut le premier film réalisé par Man Ray, juste après son arrivée à Paris. Ce court film (moins de 3 minutes) est la concrétisation d'une technique photographique : la rayographie. Cette technique consiste à insoler le papier photographique sans passer par le négatif, l'effet peut être saisissant lorsqu'on joue avec les contrastes.

²⁶⁴ Peter Kubelka, est né en 1934 à Vienne. Co-directeur de l'Österreichisches Filmmuseum, il enseigna le cinéma et la cuisine à l'Académie des beaux-arts de Francfort, ainsi qu'à l'Université de New York et de Chicago. Ses méthodes de travail sont basées sur une mémorisation intégrale de tous les éléments visuels et sonores qui sont ensuite rigoureusement agencés selon des lois fondées sur sa théorie du cinéma métrique.

²⁶⁵ Voir [annexe 5](#) et DVD – « Ressources », *Adebar* de Peter Kubelka, 1956.

« Il est d'une banale évidence que les systèmes vivants sont des machines autopoïétiques : ils transforment la matière en eux-mêmes de telle manière que le produit de leur fonctionnement est leur propre organisation. Toutefois nous estimons que la réciproque est également vraie = tout système physique, s'il est autopoïétique, est vivant. »²⁶⁶

Les instants actés et dynamiques suscitent chez le regardeur un penchant pour la rêverie. La juxtaposition des images suscite des associations mnémoniques. Par exemple, une première séquence montre le visage d'une jeune fille qui mâche un chewing-gum, deuxièmement on voit un train, en plongée, qui défile. Un graffiti nous obstrue la vue et on y lit trois injections répétitives « drama, drama, drama ». Troisième séquence, une bouche énorme apparaît et marque une redondance en rapport au premier plan. Sur la dernière séquence, on voit un plan fixe, en plongée, de deux jeunes qui parlent, assis sur deux banc. Ce plan renforce l'isolement de la jeune fille. Enfin par des effets chromatiques, un mouvement de dispersion d'un groupe redessine le visage de la protagoniste. Dans la densité, tous ces événements apparaissent ensemble et restituent une polyvision dynamique, un systématisme. Ces trajectoires sont les possibles d'un continuum imaginaire, dirigé selon les effets et les transitions du VJ. Par le systématisme, on suscite une subjectivation. Inévitablement, le spectateur ne capte pas toutes ces informations, il n'est souvent pas assez familiarisé à ce type d'observation, il réalise seulement certaines accroches, qu'il ritournellise par la suite. Cette expérience relève du symptôme, sans se confondre avec lui, à partir du moment où elle se répète.



Fig. 19 – Chronovidéographie *Hit'keel'OVeRbe'back* correspondant à la description ci-dessus.

²⁶⁶ Jon Thompson, « La performance et la machine eros » dans *Panamarenko la rétrospective*, éditions Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles / Ludion, 2005, p. 49.

Dans mon *mix*, les différences sont mises en périls jusqu'à leurs indistinctions dans la matière. C'est un parti pris de neutraliser les formes et les signes, car ce qui m'intéresse avant tout dans l'image, ce sont les différences en tant que traces non en tant qu'évènements (les évènements dérivent de la matière, moins des signes). Le jeu de l'image actée intervient dans la transparence, dans le dynamisme et dans le systématisme brouillé du mixage (le collage).

Le systématisme est une relation aux signes qui nous entourent, et qui provoque une activité. Mais dans l'expérience *Hit'keeL'OVeRbe'back*, les signes sont détournés par des vecteurs d'effets, qui ouvre le projet sur une écriture collective. Dans l'expérience pluridisciplinaire, on parie sur la filiation immédiate et sur le changement transparent, dans la convergence des émissions. On insiste donc sur un fusionnement entre les moyens aux finalités. Ce n'est pas que le moyen correspond à la finalité, c'est plutôt que la finalité s'entrevoit partiellement à partir du systématisme, des relations. C'est-à-dire que le spectateur ne déclenche rien, mais son inscription temporelle au systématisme de l'œuvre révèle une expérience singulière et actualise la performance, en tant que schème extériorisé.

Rêver c'est s'abandonner dans un systématisme qui peut être un argument dramatique ou comique de l'inconnu, une chance ou une chute, dans tous les cas il est suscité, à mon avis, par le besoin vital de comprendre, par l'appropriation. Ainsi, selon Stéphanie Moisdon :

« C'est peut-être là que se dessine le personnage altermoderne : un pirate regarde la marche de l'histoire et jouit du paysage en passant. Un artiste et un observateur, fasciné ou détaché de la réalité dans laquelle il a été placé par le destin. »²⁶⁷

L'altermodernité rejoint l'idée qu'une autre réalité (une autre modernité – altermodernité) qui est « fondée sur l'éclatement des systèmes de perception et de représentation (Bourriaud fait référence aux notions d'archipel et de créolisation) »²⁶⁸. Ce qui correspond à l'idée de l'élaboration d'un systématisme à partir d'un regroupement d'actions simultanées et de points de vue divergents et subjectifs.

²⁶⁷ Stéphanie Moisdon, « Le courant altermoderne », *Beaux-Arts* magazine, n° 298, Paris, avril 2009, p. 83.

²⁶⁸ *Ibid.* p. 80.

3-4 La quête de l'intensité : vecteur d'attitudes et de responsabilité chez l'artiste

Dans mon *mix* d'images actées *Hit'keL'OVeRbe'back*, l'intensité d'être, se véhicule par l'interaction dans un exercice constant d'actualisation, dans lequel je tends à former une image de l'immédiat, exigeant, un temps soit peu, l'oubli dans le sens où :

« Nul artiste ne réalisera son œuvre [...] nul peuple sa liberté, sans les avoir désirées et y avoir aspirées préalablement dans une semblable condition non historique. »²⁶⁹

Nietzsche²⁷⁰ parle dans *Seconde considération intempestive* que « toute action exige l'oubli »²⁷¹ ou encore que « le pouvoir d'oublier »²⁷², c'est-à-dire « la faculté de sentir »²⁷³ est une « abstraction faite de toute idée historique »²⁷⁴. Autrement dit, l'image de l'immédiat arrive à une intensité paradoxale à partir de la déterritorialisation et de l'oubli de l'histoire.

Les machines fonctionnent comme indices de déterritorialisation et, selon Jean Louis Boissier : « les évènements, dans leur différence radicale avec les choses, ne sont plus du tout cherchés en profondeur, mais à la surface »²⁷⁵. C'est très important ce retour à la primauté de l'apparence ou de la surface comme différence du possible. Autrement dit, l'intensité est un rien, un percept qui circule comme constituant d'un pari.

On peut dire donc que l'intensité apparaît comme attraction (ou effet) dans la relation. C'est le cas pour le phénomène de la *Tecnobrega*, la tradition *Brega* fécondée par la *Technomusic*, assistée par ordinateurs. Ce genre a été initié par des familles de forains de la périphérie de Bélem, qui ont construit leurs *aparelhagens* – boîtes de nuits ambulantes à thèmes où les machines représentent « un culte du son »²⁷⁶ au moyen de lumières, lasers et feux d'artifices, et où les compositeurs ne se préoccupent plus des droits d'auteurs à l'amont comme à l'aval de leurs créations. La *Tecnobrega* propose alors des expériences qui

²⁶⁹ Friedrich Nietzsche, *Seconde considération intempestive*, Paris, GF Flammarion, 1998, p. 82.

²⁷⁰ Friedrich Wilhelm Nietzsche (1844-1900) est un philosophe et philologue allemand. L'œuvre de Nietzsche se rattache principalement à la critique de la religion, de la moralité, de la culture contemporaine, de l'art et de la philosophie. Son style distinctif trouve ses fondements dans l'aphorisme.

²⁷¹ Friedrich Nietzsche, *Seconde considération intempestive*, *op. cit.*, p. 77.

²⁷² *Ibid.*

²⁷³ *Ibid.*

²⁷⁴ *Ibid.*

²⁷⁵ Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme - l'interactivité en art*, *op. cit.*, p. 76.

²⁷⁶ Vincent Rosenblatt, « Tecnobrega le culte des machines à son », *Clark magazine*, n° 35, Paris, mars-avril 2009, p. 36.

permettent de re-penser « un nouveau modèle de l'industrie musicale »²⁷⁷. Désormais on ne donne plus des références mais des intensités, de la circulation, du *double bind* (par le *remix*) et de l'ivresse. On favorise ainsi « la fascination du jeu »²⁷⁸, « la fascination de l'homme structuré par une culture, devant les relations d'incertitudes, ou de probabilité, devant l' "a-structurel" »²⁷⁹.

L'affrontement des manières d'être (des vitesses) dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* rend de la vitalité et crée une pluri-temporalité, où le gain n'est plus l'objet (la consommation) mais l'ivresse (la consommation). La machine permet de restaurer une vision sauvage et intuitive du monde...

L'intensité peut se développer en tant que surgissement (comme l'éclair), ou en tant que durée et intervenir ici dans la redondance et par la répétitivité. Dans tous les cas, l'intensité est la résultante d'une relation entre plusieurs potentiels. Elle émerge ici dans l'a-structurel, dans une confrontation asymétrique (a-synchrone) où le continuum se réalise par l'instantanéité, dans l'addition des motifs déclinés pour chacun d'eux en une série d'effets. Dès lors, on peut dire que la création d'intensité concerne la vie dynamique, l'entre-deux, la différence et la vitesse.

« La vitesse est l'expérience que nous avons d'une différence de force : la vitesse n'est rien en soi. »²⁸⁰

On remarque ainsi que l'intensité apparaît dans la différence, par les vitesses actées, dans le *VJing*, et que son enchaînement (par les juxtapositions successives) forme une expérience du possible répertoriant des chronosignes et des percepts.

²⁷⁷ *Ibid.* p. 39.

²⁷⁸ Jean Duvignaud, *Le don du rien*, *op. cit.*, p. 177.

²⁷⁹ *Ibid.*

²⁸⁰ Jean-Max Noyer, *Images numériques l'aventure du regard*, *op. cit.*, p. 122.

La vitesse ou l'intensité dans les arts numériques apparaît comme un acte subversif car il altère le signe au profit d'une suffisance par l'effet. Par rapport à la transe, Jean Duvignaud explique dans *Le don du rien* « que le pari et le jeu [...] sert de support momentané et la réponse n'est pas un gain (pas seulement le gain) mais l'espèce d'ivresse du possible qu'elle implique »²⁸¹.

Il est intéressant de voir que Gaston Bachelard rapproche le terme d'intensité, à celui de « l'immensité du côté de l'intime »²⁸² dans ce sens, l'intensité est une expression du vouloir et du devenir particulier.

« Nous découvrons ici que l'*immensité* du côté de l'intime est une *intensité*, une intensité d'être, l'intensité d'un être qui se développe dans une vaste perspective d'immensité intime. »²⁸³

Dans la simulation et par l'image actée, le statut de l'auteur disparaît au profit de celui de l'interacteur (un statut qui correspondrait à celui du *benshi*) qui sélectionne, choisit et acte des fragments, des signes, des moments uchroniques selon un répertoire. L'intensité naît d'une occasion de simultanéité, voir d'« une confusion éblouissante ». Elle permet d'envisager une pratique de l'art comme manipulation, altération, création polysémique et cognitive. L'intensité révèle une mise à l'épreuve par la matière, une route ou un chemin, engendré par un élément de travail non banal (ergodicité). Cette mise à l'épreuve passe par la métaphore du changement telle qu'on peut la trouver dans « Nuits partagées » de Paul Eluard du recueil *La vie immédiate*.

« La neige même, qui fut derrière nous l'écran douloureux sur lequel les cristaux des serments fondaient, la neige même était masquée. Dans les cavernes terrestres, des plantes cristallisées cherchaient les décolletés de la sortie. »²⁸⁴

Cette phrase révèle la valeur de l'intensité comme fluide transitionnelle. Pour évoquer des états ou des sentiments, l'auteur décrit des qualités et des effets : l'opacité (la neige), la transparence (le cristal). Les changements de la matière révèlent des états et un continuum. La compréhension s'appuie sur le domaine de la perception par les valeurs de la déflagration.

²⁸¹ Jean Duvignaud, *Le don du rien*, op. cit., p. 182.

²⁸² Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, op. cit., p. 176.

²⁸³ *Ibid.*

²⁸⁴ Paul Eluard, *La vie immédiate*, op. cit. p. 41.

Proche du rêve, l'écriture de Paul Eluard engendre l'oubli d'une identité au profit d'une esthétique de la sensation.

Des effets mis bout à bout ou une chaîne d'impressions sensorielles est une ordonnance des saisies et de limites de l'expérience pour l'interacteur artiste. Les intensités forment ainsi des trajectoires. Et quand on oeuvre sur des potentialités, on travaille sur des surgissements, il faut donc que quelque chose l'emporte à un moment propice, sous la forme d'un crescendo par exemple, et cela est le travail du VJ. Les vecteurs d'intensité dans mon travail sont des effets fantomals: le contraste noir/blanc, le *noise*, l'effet stroboscopique, les densités. Les qualités construisent des perspectives à partir des modèles vers le cheminement d'une métaphore sensible et dynamique qui traverse le corps. La question pourrait être alors : comment passer du modèle à la matière comme effet et détournement dans le numérique, qui restituerait un réel par les qualités de la présence plutôt que de la représentation ?

Le retour à la raison chez Man Ray est un très court film qui illustre très bien ce passage à la primauté de la matière, de l'effet et du fragment. Man Ray introduit alors à mon sens sur une esthétique de l'appropriation et de l'errance et répond, à sa manière, à la question comment saisir et restituer du réel.

« On commence à s'en douter, il n'y a pas de spectacle, pas d'événement à la hauteur perdue de l'être, fût-ce pour sa vaine contemplation, mais que du sommeil. *Il n'y a rien à voir* puisque tout est hypnose. »²⁸⁵

S'il n'y a rien à voir, tout est alors à ressentir. Je pense que les fabricants d'images s'attachent de plus en plus au domaine sensoriel, et je souhaite que cela adienne jusqu'à la dégénérescence de nos signes. L'intensité tente donc de fonder des rapports qui ne peuvent exister qu'au travers d'une expérience. Dans la relation à l'autre, les variations des intensités actées suscitent un rééquilibrage constant des champs de force dans la perspective de former une situation de simultanéité et d'échanges réciproques. Les forces isolées ne conduisent que sur des intensités latentes, indéterminées, ce sont les rapports (les différences) qui permettent leurs émergences. L'expérience du ciné-transe acté en réciprocité à une situation sonore et narrative dénoue le problème de la confrontation et de la frontalité. L'effet est une manière de "composer avec", de restituer du temps, et rapproche les êtres dans un même espace.

²⁸⁵ Hubert Haddad, *Le Cimetière des poètes*, Paris, édition du Rocher, 2002, p. 20-21.

Hit'keeL'OVeRbe'back est un accomplissement s'exhibant en effet qui restaure une confrontation avec l'intuitif et l'attente, à partir de l'hétérogénéité et de la continuité.

« Inerte, immobile, moins le rassemblement que la dispersion toujours imminente d'une présence occupant momentanément tout l'espace et toutefois sans lieu (utopie). »²⁸⁶

²⁸⁶ Maurice Blanchot, *La communauté inavouable*, Paris, Les éditions de Minuit, 1983, p. 57.

Conclusion

Les relations dialogiques sont des principes d'exécution, dans les pratiques artistiques du numérique. Elles donnent le privilège ainsi à une esthétique relationnelle, à un art du dialogue liée à l'intuition et à la résonance et donc ouvrent sur un processus collaboratif dans le champs artistique.

Pour le projet pluridisciplinaire *Hit'keeL'OVeRbe'back*, les relations dialogiques ont permis la réalisation d'expérimentations à partir d'un jeu sur les simultanités. Or la simultanéité exige dans ce projet l'ordonnance des actions en réciprocités, se démontrant à partir des intensités et de la polysémie. La dialogique a permis l'introduction de la complexité dans le champs artistique, donnant la possibilité de construire de l'ordre, avec du désordre, avec des déviations et de l'apparition par le phénomène de la disparition. Ainsi, il y a une aptitude à trouver dans les pratiques du numérique pour se régénérer et pour se réorganiser constamment, en tant que processus artistique, champs de force expérimentale.

« La complexité n'est pas une recette pour connaître l'inattendu. Mais elle nous rend prudents, attentifs, elle ne nous laisse pas nous endormir dans l'apparente mécanique et l'apparente trivialité des déterminismes. »²⁸⁷

Les chronovidéographies dans *Hit'keeL'OVeRbe'back* affirment la nécessité d'aborder la complexité, puisqu'elle ne peut s'absoudre d'un systématisme, du regard possibiliste de l'observateur pour se réaliser. L'élaboration d'une polyvision dans mon travail plastique m'a confronté au problème de l'accumulation des sources et des sens, et m'a conduite à l'idée, que s'il était possible de créer une pensée "juste" à partir d'un concept artistique, que celle-ci n'aurait de réalité que dans la mesure de l'instant.

« Ce qu'il peut y'avoir de permanent dans l'être est l'expression, non d'une cause immobile et constante mais d'une juxtaposition de résultats fuyants et incessants, dont chacun a sa base solitaire, et dont la ligature, qui n'est qu'une habitude, compose un individu. »²⁸⁸

²⁸⁷ Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*, op. cit., p. 110.

²⁸⁸ Gaston Bachelard cit. *Siloë, L'intuition de l'instant*, op. cit., p. 23.

Entre autres, *Hit'keeL'OVeRbe'back* est un projet qui s'est solidifié à partir de la discontinuité, de l'éphémère et de nos actes d'attentions. C'est pourquoi, il est propice à l'accumulation comme pratique artistique et à la rencontre comme propédeutique d'activité et de sens. Je pense que les artistes doivent réellement chercher à mettre en place des dispositifs, qui respectent un certain réalisme de l'opérateur, et préférer l'inaccompli, qui met en valeur le processus contre la forme du "spectacle", qui se base sur l'affirmation et le raccourci idéal. Or tout nous pousserait, aujourd'hui à agir à l'inverse.

C'est difficile d'entretenir à la fois une exigence de clarté, qu'on trouve dans la simultanée, et un refus de l'affirmation (qu'on trouve dans le néologisme, la polysémie et la ritournelle), pourtant c'est une nécessité de mettre en pièces les idées toutes faites et cela n'est possible que par l'action.

« L'action suppose la complexité, c'est-à-dire aléa, hasard, initiative, décision, conscience des dérives et des transformations. »²⁸⁹

Ce qui ouvre sur la complexité, c'est d'abord un défi, un pari, qui place dans le projet *Hit'keeL'OVeRbe'back*, l'individu devant un champs de force, à maîtriser et à faire circuler, et où « la *praxis* passe constamment dans la *poiêsis*, et réciproquement »²⁹⁰. L'épreuve repose sur l'acte d'altération qui est le mode intensif d'un événement.

Par la suite, je vais tenter de diffuser ce projet dans une optique d'échange, voir de l'agrandir, de l'ouvrir à d'autres performeurs, qui s'intéresserait à travailler sur les concepts suivants : la simultanée, l'intensité, la polysémie, la perception et l'improvisation. J'ai fondé ce projet théoriquement pour un devenir nomade. Le protocole *Hit'keeL'OVeRbe'back* : frappe, s'écroule et reviens, est une intention assez généraliste pour trouver des réponses dans différentes singularités artistiques. L'objet de recherche processuel tient donc de cette allégorie : « ce feu du pur avènement »²⁹¹, que nommait Héraclite²⁹², « qui jamais ne décline »²⁹³.

²⁸⁹ Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*, op. cit., p. 110.

²⁹⁰ Nicolas Bourriaud cit. Marx, *Esthétique relationnelle*, op. cit., p.107.

²⁹¹ Maurice Blanchot, *La folie du jour*, Montpellier, Fata Morgana, 1973, p. 21.

²⁹² Héraclite (v. 576 – v. 480 av. J.-C.). Au contraire de Parménide, il voit le mouvement et le changement dans les choses.

²⁹³ *Ibid.*

En tant qu'artiste, je propose donc un itinéraire complexe et des fragments, qui sont des moments dialogiques, afin de construire un ensemble imaginal. Comme le rappelle le sociologue Edgar Morin, il s'agit par la dialogique d'être dans une ambivalence et de « faire avec », entre principes d'ordre et rencontres désordonnées. Par les épreuves chronovidéographiques *Hit'keeL'OVeRbe'back*, nous sommes au cœur d'une stratégie, dans une saturation des signes répétitifs, baignant dans la lumière de leurs absences d'explications, ceci en faveur de la perception changeante.

« Ce que la pensée complexe peut faire, c'est donner à chacun un memento, un pense-bête, qui rappelle : "n'oublie pas que la réalité est changeante, n'oublie pas que du nouveau peut surgir et de toute façon va surgir". »²⁹⁴

La dialogique est donc un moyen pour faciliter des interactions entre des individus et la réalisation de processus circulaires et rétroactifs. Elle fait advenir des relations constructives interdépendantes, et elle nous apprend à agir, à poser des développements ensemble pour une construction du devenir et du nomadisme.

²⁹⁴ Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*, op. cit., p. 110.

Bibliographie

- BACHELARD, Gaston, *L'intuition de l'instant*, Paris, éditions Stock, 1992.
- BACHELARD, Gaston, *La poétique de l'espace*, éditions Quadrige/PUF, 2001.
- BEAUVAIS, Yann et BOUHOURS, Jean-Michel, *Monter Sampler l'échantillonnage généralisé*, Paris, Scratch_centre Georges Pompidou, 2000.
- BERGSON, Henri, *Matière et mémoire*, Paris, Presses Universitaires de France, 1991.
- BERGSON, Henri, *Durée et simultanéité*, Paris, Presses Universitaires de France, 1968.
- BIRNBAUM, Daniel, *Chronologie*, Dijon, Les presses du réel, 2007.
- BLANCHOT, Maurice, *La communauté inavouable*, Paris, Les éditions de Minuit, 1983.
- BLANCHOT, Maurice, *La folie du jour*, Montpellier, Fata Morgana, 1973.
- BOISSIER, Jean-Louis, *La relation comme forme - L'interactivité en art*, Dijon, Les presses du réel, 2008.
- BOURRIAUD, Nicolas, *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Les presses du réel, 2003.
- BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 2001.
- BURROUGHS, William, *Révolution électronique*, Paris, éditions HC – D'ARTs, 1999.
- COUCHOT, Edmond, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, Nîmes, éditions Jacqueline Chambon, 2007.
- CHAPOULIE, Jean-Marc, *Alchimicinéma*, Dijon, Les presses du réel, 2008.
- DELEUZE, Gilles, *Différence et répétition*, Paris, Presses Universitaires de France, 2003.
- DELEUZE, Gilles, *L'image-temps*, Paris, Les éditions de Minuit, 1985.
- DUFOUR, Sophie-Isabelle, *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*, Paris, Archibooks + sautereau éditeur, 2008.
- DUVIGNAUD, Jean, *Le don du rien*, Paris, Stock/Monde ouvert, 1977.
- ELUARD, Paul, *La vie immédiate*, Paris, Poésie Gallimard, 1984.
- HADDAD, Hubert, *Le Cimetière des poètes*, Paris, édition du Rocher, 2002.
- KRZYWKOWSKI, Isabelle, *Le temps et l'espace sont morts hier*, Paris, L'improviste, 2006.

LIANDRAT-GUIGUES, Suzanne, *Esthétique du mouvement cinématographique*, Paris, Klincksieck, 2005

LEVY, Pierre, *Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, éditions La Découverte, 1994.

MCNEIL, Legs McNeil et MCCAIN, Gillian, *Please Kill Me : l'histoire non censurée du punk racontée par ses acteurs*, Paris, éditions Allia, 2006.

MORIN, Edgar, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, 2005.

NIETZSCHE, Friedrich, *Seconde considération intempestive*, Paris, GF Flammarion, 1998.

PARFAIT, Françoise, *Vidéo, un art contemporain*, Paris, éditions du Regard, 2001.

VIRILIO, Paul, *Esthétique de la disparition*, Paris, éditions Galilée, 1989.

TOOP, David, *Ocean of Sound, Ambient music, mondes imaginaires et voix de l'éther*, Quercy, éditions Kargo & L'éclat, 2008.

WEBER, Pascal, *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*, Paris, L'Harmattan, 2003.

Revues/ouvrages collectifs

Catalogue d'exposition *Celebration Park*, Musée d'Art moderne de la Ville de Paris/ARC, 2006.

Catalogue d'exposition *De(s)reglements, protocoles en situation*, Presses Universitaires de Rennes, 2002.

Catalogue d'exposition *Le mouvement des images*, Paris, éditions du centre Georges Pompidou, 2006.

Collectif VJ *Addictive TV, Designflux02* (DVD-ROM), Paris, Motion Graphic, 2004.

ASTIC, Guy, « L'anxiété spatiale (Mulholland drive - David Lynch) », *La gazette des scénaristes*, n°15, août/sept./oct. 2001.

BIANCHINI, Samuel, « Une opération partagée : le montage confronté aux technologies de l'interactivité » dans *Monter Sampler l'échantillonnage généralisé*, Paris, Scratch_centre Georges Pompidou, 2000.

BOURRIAUD, Nicolas, dans le catalogue de l'exposition *Playlist*, Palais de Tokyo-Paris, éditions Cercle d'art, 2004.

BOURRIAUD, Nicolas, « La mutuelle des formes » dans *Art press*, hors-série n°19, Paris, 1998.

- CHARLES, Daniel, « Le rythme comme expérience de temps » dans *De la composition l'après Cage*, revue d'esthétique Jean Michel Place, Paris, 2003.
- CHIROLLET, Jean-Claude, « L'approche de l'art d'un point de vue fractaliste » dans *Tangence*, Montréal, n° 69, 2002.
- DAMISCH, Hubert dans le catalogue de l'exposition *Projections, les transports de l'image*, Tourcoing, Hazan/Le Fresnoy/ AFAA, 1998.
- DELEUZE, Gilles, « Z comme Zigzag », *L'Abécédaire de Gilles Deleuze* (DVD), Paris, 1996.
- DUBOIS, Philippe, « L'image à la vitesse de la pensée », *Spécial Godard cahiers du cinéma*, Paris, août 1991.
- DU VIGNAL, Philippe, « Nouveaux états de la performance » dans *Art Press*, hors série n°8, Paris, septembre 1987.
- ESCOUBAS, Éliane, « La Partition du visible : Plasticité, rythme, œuvre » dans *De la différence des Arts*, édition L'Harmattan, Ircam / Centre Georges Pompidou, Paris, 1997.
- GOUMARRE, Laurent, « La vacance du spectateur » dossier performance dans *Art press*, n° 331, Paris, février 2007.
- KELLEY, Mike, *Interviews, conversations and chit-chat (1984-2005)*, Dijon, Ringier & Les presses du réel, 2005.
- MAFFESOLI, Michel dans le catalogue d'exposition *Expérience de la durée*, édition Paris musées, 2005.
- MASSERA, Jean-Charles, « La leçon de Stains » dans *Pierre Huyghe The third memory*, Paris, éditions du centre Georges Pompidou, 2000.
- MOISDON, Stéphanie, « Le courant altermoderne », *Beaux-Arts magazine*, n° 298, Paris, avril 2009.
- NOYER, Jean-Max, « Mémoire, Technique, Virtualisation - Fragments de la création continue du monde » dans *Images numériques l'aventure du regard*, Presses Universitaires de Rennes – Distique – école des beaux-arts de Rennes, 1997.
- PORZIO, Michel, « Cage, Heidegger, Rilke » dans *De la composition L'après Cage*, revue d'esthétique Jean Michel Place, Paris, 2003.
- POULIN, Patrick, « L'interactivité et la fluctuation sémiotique », *Esse arts + opinions*, n° 63, Montréal, printemps-été, 2008.
- ROSENBLATT, Vincent, « Tecnobrega le culte des machines à don », *Clark magazine*, n° 35, Paris, mars-avril 2009.
- THOMPSON, Jon, « La performance et la machine eros » dans *Panamarenko la rétrospective*, éditions Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles / Ludion, 2005.

Webographie

Biographie de Bruce Nauman.

<http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-art.asp?LG=FRA&DOC=IDEN&ID=D009465>

Ce site répertorie les artistes contemporains.

La polyphonie chez Mikhaïl Bakhtine.

http://www.fabula.org/atelier.php?Polyphonie_et_genres_litt%26acute%3Braires

Fabula est une association de chercheurs, qui travaillent sur l'articulation entre théories et histoires littéraires (ce site est hébergé par l'École normale supérieure de la rue d'Ulm).

Dialogisme et polyphonie chez Mikhaïl Bakhtine.

<http://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/dialogisme/dpintegr.html#dp130000>

Site de l'Université de Genève, Faculté des lettres, département Français moderne.

« Au-delà de la “maison de l'être” : l'expérience esthétique du non-symbolique » de Vincenzo Cuomo.

http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/t_vCuomo.php

Articles du colloque International d'Artmedia X, qui s'est déroulé le 12 et 13 décembre 2008 à Paris sur les thèmes : éthique, esthétique, communication technologique ou le destin du sens.

« Le sommeil événementiel » de Mariapaola Fimiani.

http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/t_mFimiani.php

Articles du colloque International d'Artmedia X, qui s'est déroulé le 12 et 13 décembre 2008 à Paris sur les thèmes : éthique, esthétique, communication technologique ou le destin du sens.

« Des espaces autres » de Michel Foucault (sur l'hétérotopie), conférence au Cercle d'études architecturales, le 14 mars 1967.

http://www.foucault.info/documents/heteroTopia/foucault_heteroTopia.fr.html

<http://www.foucault.info/documents/heteroTopia/>

Heterotopia est un site créé par l'IMEC (Institut Mémoires de l'édition contemporaine) en collaboration avec le Centre Michel Foucault.

Cours de Gilles Deleuze sur Spinoza.

http://www.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=131

« La voix de Gilles Deleuze » sur le site de l'Université de Paris 8.

« De Nietzsche à la Techno » de Richard Pinhas (n°11, *Hétérophonies*).

<http://www.synesthesie.com/zoom.php?texteId=153>

Synesthésie est une interface entre les artistes, le public et les technologies numériques, qui s'engage au service de l'expérimentation artistique, de sa diffusion et de sa médiation. Richard Pinhas est un musicien, influencé par la philosophie dans sa pratique musicale, proche du Krautrock.

« Sur la ritournelle » de Anne Sauvagnargues.

<http://www.cerphi.net/atel/rit1.htm>

Site du Centre des Etudes en Rhétorique, Philosophie et Histoire des Idées CERPHI de l'École Normale Supérieure Lettres et Sciences Humaines de Lyon.

« La Polyvision, espoir oublié d'un cinéma nouveau » de Jean-Jacques Meusy.

<http://1895.revues.org/document68.html>

1895 est une revue française consacré à l'histoire du cinéma des origines à nos jours et une publication de l'Association française de recherche sur l'histoire du cinéma (AFRHC). Ses responsables sont universitaires, conservateurs, doctorants, chercheurs indépendants.

Articles sur l'oeuvre de Artavazd Pelechian par Pierre Arbus, professeur agrégé ESAV (École supérieure d'AudioVisuel de Toulouse Le Mirail).

<http://www.artavazd-pelechian.net/articles/articles.htm>

http://www.artavazd-pelechian.net/articles/article_cinema_part3_imprime.htm

http://www.artavazd-pelechian.net/articles/article_cinema_part2_imprime.htm

Site consacré à Artavazd Pelechian, créé et édité par la revue universitaire *Cadragé*.

Light Surface - démo de Nanofamas à télécharger.

<http://www.piksel.no/pwiki/LightSurface>

Piksel est une communauté active du logiciel libre, qui s'intéresse à l'art, aux artistes et aux développeurs. Piksel organise un festival chaque année à Bergen en Norvège.

« Logiques de l'exécution : Cage/Gould » par Elie During, critique d'arts.

<http://www.ciepfc.fr/spip.php?article51>

Site du CIEPFC, Centre International d'Etude de la Philosophie Française Contemporaine (centre de recherches du département de philosophie de l'École Normale Supérieure de la rue d'Ulm).

Éric Hoppenot, « Maurice Blanchot et l'écriture fragmentaire : "le temps de l'absence de temps" » au colloque du GRES (Groupe de Recherche sur les Écritures Subversives) qui a eu lieu à Barcelone, en 2001.

http://remue.net/cont/Blanchot_Hoppenot.pdf

Remue.net est un site de littérature contemporaine, qui a été créé par l'écrivain François Bon.

Éric Hoppenot est professeur de Lettres à Paris Sorbonne.

« Un éclair qui se prolonge... », interview de Pierre Antoine Villemaine sur Maurice Blanchot.

<http://www.blanchot.fr/fr/index.php?option=content&task=view&id=88&Itemid=40>

Ce site est celui de l'association des amis de Maurice Blanchot, dépendant d'un conseil scientifique composé de Raymond Bellour, Andrew Benjamin, Didier Cahen, Michel Deguy, Georges Didi-Huberman, Daniel Dobbels, Kevin Hart, Philippe Lacoue-Labarthe, Jean-Luc Nancy, Dominique Rabaté, Daniel Wilhem.

Index nominum

Les pages renvoyant aux noms se trouvant en notes infrapaginales sont suivies d'un « n ».

Addictive TV : 22

ARBUS, Pierre : 91n, 92n

ASTIC, Guy : 67n

BACHELARD, Gaston : 63, 79n, 80, 99, 105n

BAKHTINE, Mikhaïl : 25, 26, 67

BEAUVAIS, Yann : 22, 58

BECKETT, Samuel : 35, 36

BENVENISTE, Emile : 31n, 55, 89n

BERGSON, Henri : 20, 55, 56n, 68, 85n, 86, 92n

BIANCHINI, Samuel : 24, 66, 85

BIRNBAUM, Daniel : 10, 26n, 27, 29n, 81n

BLANCHOT, Maurice : 68n, 101n, 106n

BOISSIER, Jean-Louis : 8, 15, 31, 40, 53, 54, 62, 97

BOUHOURS, Jean-Michel : 22, 58

BOURRIAUD, Nicolas : 15, 19, 32, 40, 42n, 45n, 46n, 52, 54n, 56, 59n, 73n, 76n, 96, 106n

BRAKHAGE, Stan : 91

BURROUGHS, William : 31, 32, 75

CALLE-GRUBER Mireille : 50, 51

CHAPOULIE, Jean-Marc : 39, 45, 68n

CHARLES, Daniel : 28n, 67n

CHIROLLET, Jean-Claude : 9n, 19n

COUCHOT, Edmond : 13, 16, 36n, 37n

CUOMO, Vincent : 32n, 57, 76n

CUTRONE, Ronnie : 84

DEBORD, Guy : 57n

DAMISCH, Hubert : 24n, 25n, 92n

DANEY, Serge : 54n

DERRIDA, Jacques : 23, 53n, 55

DELEUZE, Gilles : 28, 34, 37n, 49, 57, 78n, 80, 93n, 94

DUBOIS, Philippe : 86n, 89n

DUFOUR, Sophie-Isabelle : 31n, 38n, 52n, 53n, 54n, 55n, 89n

DUFEU, Frédéric : 7, 73, 139

DURING, Elie : 85n
DU VIGNAL, Philippe : 35n
DUVIGNAUD, Jean : 77, 83n, 92n, 98n, 99
EINSTEIN, Albert : 17
ELUARD, Paul : 83, 99, 100
ESCOUBAS, Eliane : 53n
Exploding Plastic Inevitable (EPI) : 84
FIMIANI, Mariapaola : 30, 31n, 50n, 78n, 80
FOUCAULT, Michel : 37, 49, 75
GLEIZE, Jean-Marie : 67n
GUATTARI, Felix : 21n, 25n, 26n, 28n, 40, 42, 44, 45n, 46n, 59
GOMARRE, Laurent : 18n, 69n, 78n
HADDAD, Hubert : 100n
HERACLITE : 106
HERSANT, Yves : 54
HUYGHES, Pierre : 15, 57n, 62n, 78n, 88n
KEATON, Buster : 35, 36
KELLEY, Mike : 86, 87n
KORINE, Harmony : 86, 87
KRYZWOKOWSKI, Isabelle : 66
KUBELKA, Peter : 80, 80n, 91, 94
LECOMTE, Philippe : 7, 73
LEVY, Pierre : 66
LIANDRAT-GUIGUES, Suzanne : 86n, 89n
LOBATCHEVSKY, Nikolai Ivanovitch : 92
MAFFESOLI, Michel : 32, 34, 39
MANOVICH, Lev : 25
MAREY, Étienne-Jules : 20
MARIN, Louis: 38
MARX, Karl : 106n
MASSERA, Jean-Charles : 88n
MCCAIN, Gillian : 84n
MCNEIL, Legs : 84n
MEUSY, Jean-Jacques : 50n, 56
MEZA, Mauricio : 7, 73
MOISDON, Stéphanie : 50n, 96n
MORIN, Edgar : 8, 38, 105n, 106n, 107n

Nanofamas et APO 33 : 64
NABOKOV, Vladimir : 81n
NAUMAN, Bruce : 9, 41, 42
NIETZSCHE, Friedrich : 31, 97
NOYER, Jean-Max : 93n, 94n, 98n
PARFAIT, Françoise : 33
PASCAL, Blaise : 10
PASK, Gordon : 15
PELECHIAN, Artavazd : 91, 92
PINHAS, Richard : 55n
PORZIO, Michel : 45n, 46n
POULIN, Patrick : 14, 22n, 23
RAY, Man : 51, 94, 100
RIEMANN, Georg Friedrich : 92
RIST, Pipilotti : 82
ROSENBLATT, Vincent : 97n, 98n
SAUVAGNARGUES, Anne : 44n
THOMPSON, Jon : 95n
TOOP, David : 77n
VARDA, Agnès : 21
VILLEMAINE, Pierre Antoine : 70n
VIOLA, Bill : 52
VIRILIO, Paul : 10n, 17, 18n, 19, 20, 21n, 23, 27n, 52n, 62n, 64n, 65, 77n, 78n
WEBER, Pascal : 48n, 50n
WITTGENSTEIN, Ludwig : 24n, 25, 92n
YOUNG, La Monte : 77

Table des illustrations

Figure 1 - Juxtaposition de 3 images actées formant une chronovidéographie	21
Figure 2 - Une image actée <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i> avec l'effet « bruit », <i>noise</i> et la seconde avec une intensité lumineuse élevée, l'effet <i>strobe</i> .	30
Figure 3 - 3 images de <i>Film</i> de Beckett, 1964.	35
Figure 4 – <i>One Hundred Live and Die</i> de Bruce Nauman, 1964.	41
Figure 5 – 2 épreuves <i>Hit'KeeL'OvERbeback'</i> et <i>Rayographie</i> de Man Ray, 1926.	51
Figure 6 – 3 possibilités de visualité d'une boucle dans le logiciel <i>Modul8</i> .	58
Figure 7 – Boucles de séquences répertoriées par signifié ou résonance dans <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i> (répertoire non-exhaustif)(exemple 1).	60
Figure 8 – Boucles de séquences répertoriées par signifié ou résonance dans <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i> (répertoire non-exhaustif)(exemple 2).	61
Figure 9 – Modification de la texture d'une même image actée <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i> (exemple 1).	74
Figure 10 – Modification de la texture d'une même image actée <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i> (exemple 2).	74
Figure 11 – Saturation visuelle d'images actées <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i> .	81
Figure 12 – (<i>Entlastungen</i>) <i>Pipilottis Fehler</i> de Pipilotti Rist, 1988 et boucle <i>Hit'KeeL'OvERbeback</i> .	82

Figure 13 – <i>Exploding Plastic Inevitable</i> , 1966 et boucle <i>Hit'KeeL'OvERbeback</i> .	84
Figure 14 – Image du film <i>Gummo</i> de Harmony Korine, 1997 et boucle <i>Hit'KeeL'OvERbeback</i> .	87
Figure 15 – Images actées avec l'effet <i>noise</i> et <i>strobe</i> dans <i>Hit'KeeL'OvERbeback</i> .	90
Figure 16 – Images actées superposées avec une luminosité élevée dans <i>Hit'KeeL'OvERbeback</i> . .	90
Figure 17 – Image du film <i>Les Saisons</i> de Artavazd Pelechian, 1972.	91
Figure 18 – Images des films <i>Le retour à la raison</i> de Man Ray, 1923 et <i>Adebar</i> de Peter Kubelka, 1956	94
Figure 19 – Chronovidéographie <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i> décrite.	95
Figure 20 – <i>Patch</i> pour un dispositif solo <i>Hit'keeL'OVeRbe'back</i>	139

