



HAL
open science

GLITCH(s) IMAGO-SONORE(s) Du processus d'objectivation par découpe et synchronisation son-image à une esthétique du micro-mouvement

Vincent Ciciliato

► To cite this version:

Vincent Ciciliato. GLITCH(s) IMAGO-SONORE(s) Du processus d'objectivation par découpe et synchronisation son-image à une esthétique du micro-mouvement. Sciences de l'Homme et Société. Université de Picardie Jules Verne, 2010. Français. NNT: . tel-00627733

HAL Id: tel-00627733

<https://theses.hal.science/tel-00627733>

Submitted on 29 Sep 2011

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

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

UNIVERSITÉ DE PICARDIE JULES VERNE

U.F.R Arts et Sciences de l'art - Spécialité Arts Plastiques

Thèse présentée par

Vincent CICALIATO

GLITCH(s) IMAGO-SONORE(s)

Du processus d'objectivation par découpe et synchronisation son-image
à une esthétique du micro-mouvement

Sous la direction de

Françoise PARFAIT

Jury

Jean-Louis BOISSIER (Paris VIII Vincennes)

Pierre-Damien HUYGHE (Paris I Panthéon-Sorbonne)

Nicolas THÉLY (Paris I Panthéon-Sorbonne)

Thèse soutenue le 8 juin 2010

Faculté des arts, Amiens

Vincent CICILIATO

GLITCH(*s*) IMAGO-SONORE(*s*)

Du processus d'objectivation par découpe et synchronisation son-image
à une esthétique du micro-mouvement

2010

À mes parents...

Résumé

C'est en tant qu'artiste et praticien des technologies numériques que nous abordons cette recherche. C'est en effet par l'utilisation des outils de traitement informatique et de certains principes qui lui sont associés (interactivité, générativité), mais également par une nécessité artistique qui déborde la seule donne technologique, que les problématiques soulevées sont approchées. Deux hypothèses seront formulées par le présent travail.

La première s'appuie sur le constat de l'émergence, dans le domaine de l'art contemporain, de nouvelles formes de mise en relation entre le son et l'image portées par une dynamique de fusion, autant sensorielle que structurelle. En partant de l'idée d'un croisement progressif des recherches effectuées dans le champ des arts musicaux et des arts visuels, tout au long du XXe siècle, nous supposons la possibilité d'extraire un outil d'analyse pouvant servir à la description d'objets artistiques, personnels ou non, se situant à la frontière des deux domaines. Nous en proposons le terme d'*objet imago-sonore*. Par la mise à disposition d'un langage partagé, celui du code numérique, l'informatique jouera un rôle capital dans la mise en œuvre de ce processus de synthétisation et de fusion.

Une deuxième hypothèse tend à montrer que le mouvement d'objectivation, d'isolement, voir de séquençage parallèle du son et de l'image, rend compte également de pratiques contemporaines axées sur le « temps-court ». Par ces principes de synchronisation et de simultanéité, l'*objet imago-sonore* participe à cette réduction des durées sonores et visuelles au stade d'un *inframince* événementiel, ou micro-événementialité (on parlera alors de *glitch imago-sonore*). Dans le champ particulier de la représentation du corps en mouvement, cela participera d'une esthétique du *micro-mouvement*.

Mots-clefs : son et image, numérique, interactivité, générativité, synesthésie, micro-mouvement, glitch

Abstract

It is as an artist and practitioner of digital technologies that we approach this research. It is through the use of computer processing tools and certain principles associated with it (interactive and generative), but also an artistic necessity that goes beyond technology alone gives, that the issues raised are approximate. Two assumptions will be made by this work.

The first is based on recognition of the emergence in the field of contemporary art, new forms of formal relationship between sound and image carried by a dynamig melting, both sensory and structural. Starting from the idea of a gradual passing of research in the field of musical arts and visual arts throughout the twentieth century, we assume the possibility of extracting an analytical tool that can be used for description of artistic objects, personal or otherwise, that lie on the border of the two areas. We propose the term *imago-sound object*. By providing a shared language, the digital code, the computer will play a crucial role in the implementation of this process of synthesizing and fusion.

A second hypothesis suggests that the movement of objectification, isolation, see parallel sequencing of sound and image, also reflects contemporary practices based on "short time". In its principles of synchronization and simultaneity, the imago-sound object involved in this reduction in the length audio and visual stage a *inframince* events, or micro-event (we then speak of *imago-sound glitch*). In the particular field of the representation of bodies in motion, this contributes to an aesthetic of *micro-motion*.

Key words : sound and picture, digital, interactivity, generativity, synaesthesia, micromotion, glitch

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier tout particulièrement Françoise Parfait pour m'avoir accompagné pendant cette longue période de recherches. Je lui suis redevable de son exigence, mais également de sa patience amicale.

Je remercie également Jean-Louis Boissier, professeur à l'Université Paris VIII, pour m'avoir soutenu dans mes recherches de D.E.A, ainsi que pendant mon année au post-diplôme A.R.I. de l'ENSAD. La présente thèse en est un prolongement.

Mes remerciements vont aussi à M. Pierre-Damien Huyghe et M. Nicolas Thély, tous deux professeurs à l'Université Paris 1, pour avoir accepté de faire partie du jury de cette thèse.

De même, je remercie le laboratoire CITU de l'Université Paris 8 pour son aide, autant artistique que technique, qu'il a su me fournir pour le développement de plusieurs projets cités dans le présent travail.

Mes remerciements vont également à mes amis qui se sont prêtés avec adresse et indulgence à mes exigences lors de la réalisation de plusieurs de mes pièces.

Des remerciements particuliers à Éric Valette, Boris Eizykman, Alexis Chazard et Ali Momeni qui, d'une façon ou d'une autre, ont su porter une contribution au développement du présent développement.

Enfin, mes remerciements chaleureux à mon entourage familial, sans qui ce travail n'aurait surement pas vu le jour, ainsi qu'à Charlotte dont la patience m'étonne encore...

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	7
INTRODUCTION GÉNÉRALE	11
Premier MOUVEMENT	
OBJET 1 : DÉLIMITER UNE DURÉE SON-IMAGE.....	23
1.1 Martin Arnold ou la découpe parallèle.....	27
1.1.1 Synchronisation par délimitation temporelle.....	32
1.2 Saisir le temps déroulé : extériorisation et rétention tertiaire.....	37
1.2.1 Découper le « temps lumineux ».....	44
1.2.2 <i>Flicker</i> : une durée qui clignote.....	50
1.2.3 Found footage : délimiter un « espace de temps » (ou « bloc de durée »).....	57
1.3 Un <i>devenir-objet-temporel</i> : phonographe et encapsulation sonore.....	66
1.3.1 L'objet sonore : physicalité du support et isolement temporel.....	73
1.3.2 Des individualités choisies dans la continuité d'un son.....	76
1.4 <i>Gradiante</i> : du côté du banc de (dé)montage numérique.....	80
1.4.1 Emprunt aux procédures d'aller-retour de Martin Arnold.....	82
1.4.2 La <i>cellule</i> : une figure partageable ou une idée figurée du temps.....	88
1.5 Le « Fenêtrage » comme première pratique constitutive de l' <i>objet imago-sonore</i>	93
Second MOUVEMENT	
OBJET 2 : LA FUSION PAR LE PROGRAMME.....	99
2.1 Appareils synesthésiques.....	102
2.1.1 Le <i>Clavecin Oculaire</i> : une mécanique pour les yeux.....	104
2.1.2 Nombre, mesures, rapports.....	106
2.2 De la <i>digitalisation</i> à la <i>co-activation</i> du son et de l'image.....	111
2.2.1 Digitalisation : saisir, transporter, présenter.....	113
2.2.2 Réduction numérique du son et de l'image.....	116
2.2.3 Horloge universelle.....	126
2.3 « Mapper » : simuler la cohésion perceptive.....	130
2.3.1 Mise en commun d'un « moteur temporel » dans <i>Ulysse and Granulars Echoes</i>	135
2.4 Synthèse sur l' <i>objet imago-sonore</i>	144

2.4.1 Quelques précisions terminologiques sur le néologisme <i>imago-sonore</i>	145
2.4.1.1 Les trois couples : optique/acoustique, vision/audition, son/image.....	146
2.4.2.2 Du côté de l'émanation : le couple <i>image/son</i>	149
2.4.3 L' « Encapsulation » comme deuxième pratique constitutive de l' <i>objet imago-sonore</i> ...	153
2.4.4 Un objet synchrétique : une ébauche sur la <i>micro-événementialité</i>	156
2.4.1.1 Synchrétisme : une attention suspendue.....	158
2.4.1.2 Synchrèse : à la recherche de l'instant.....	163

Troisième MOUVEMENT

COMPOSITION ET RÉCIT PAR « SEGMENTS AUTONOMES ».....	169
3.1 <i>Objet imago-sonore</i> : forme syntagmatique et au-delà.....	172
3.1.1 Un préambule plastique : la pièce <i>Vs</i>	172
3.1.2 Images-sons : des « segments autonomes ».....	178
3.1.2.1 Rapport syntagmatique de « simultanéité ».....	182
3.1.3 « Un plan / un son ».....	184
3.2 Indexer/archiver : un montage en puissance.....	190
3.2.1 <i>sCrAmBLEd ? HaCkZ !</i> : l'indexation comme pré-montage.....	193
3.2.2 Le pré-analyseur : un dispositif de <i>collecte</i>	195
3.2.3 Une « image anticipante » : la question de l'indexation dans la pièce <i>Le Nez</i>	210
3.3 Récits éclatés : bifurcations et multi-écrans.....	210
3.3.1 Balises : <i>click</i> et points de bifurcations hypertextuels.....	210
3.3.1.1 Instant transactionnel : <i>fonction transitoire / fonction autonomisante</i>	214
3.3.1.2 Le <i>click</i> inutile : déjouer le moment interactif.....	219
3.3.2 Feuilletter : albums par « vignettes » imago-sonores.....	225
3.3.3 Éclatement et agencement musicalisé : démultiplication des vignettes imago-sonores.	234

Quatrième MOUVEMENT /

GRINCEMENTS ET PROXÉMIE.....	243
4.1 Délimitation de durées kinetico-sonores.....	245
4.1.1 <i>Gameplay</i> d'Antoine Shmitt : Confrontation et partage milieux.....	245
4.1.1.1 Bornes.....	252
4.1.2 Gestes clos : les premiers mouvements des corps cinématographiés.....	252
4.1.3 Le robot : temps sonores vs temps gestuel, une histoire de grincements.....	264
4.1.4 Inversement : vérification de l'inter-communicabilité entre geste et événement sonore.....	272
4.2 <i>Personnages imago-sonores</i> : autonomie, identité, variabilité, complexité.....	282
4.2.1 <i>Acteurs</i> ou <i>personnages</i> : la question de la proxémie.....	282
4.2.2 <i>Personnages imago-sonore</i> et proxémie.....	295

4.2.2.1 Méliès : caches et surimpressions.....	296
4.2.2.2 La « collision d'éléments [-personnages] autonomes » chez Jean-Christophe Averty.....	302
4.2.2.3 <i>Qualia</i> , métaphorisation par <i>personnages imago-sonores</i>	307

Cinquième MOUVEMENT

GLITCH ET MICRO-MOUVEMENT :

PERSPECTIVES SUR UN INSTANT « PATHOLOGIQUE ».....	319
---	-----

5.1 Ralentissement : plier l'objet imago-sonore.....	321
5.1.1 <i>The waves</i> de Thierry Kuntzel : l'écume comme figure de jonction entre le son et l'image.....	322
5.1.2 Du côté de l'interface : contact diaphane et objets variables.....	328
5.2 Un emprunt conceptuel : le micro-mouvement de Myriam Gourfink.....	341
5.2.1 Lenteur : déployer l'instant limite.....	341
5.2.2 Une attention soutenue : contrainte technologique.....	349
5.2.2.1 Combinatoire et partitions dynamiques.....	351
5.2.2.2 La lenteur par contact.....	357
5.3 Reconsidérer le micro-mouvement : hypermodernité et figures pathologiques.....	361
5.3.1 Motricité réduite : défaire la continuité kinésique.....	364
5.3.2 Au-delà de la lenteur : « comprimer l'espace-temps ».....	376
5.3.2.1 Série : le développement interdit.....	379
5.3.2.2 Stase.....	385
5.4 Vers un <i>glitch imago-sonore</i> : le temps de la catastrophe.....	395
5.4.1 <i>Glitch Music</i> : organiser le temps des aberrations.....	400
5.4.2 Intensification : le <i>glitch imago-sonore</i> ou l'impulsion synchronisée.....	408

CONCLUSION	413
-------------------------	-----

BIBLIOGRAPHIE	417
----------------------------	-----

ŒUVRES CITÉES	426
----------------------------	-----

INDEX DES NOMS	431
-----------------------------	-----

TABLE DES FIGURES	435
--------------------------------	-----

ANNEXES	438
----------------------	-----

1. DVD-ROM (Annexes Plastiques).....	438
2. Schémas préparatoires pour <i>Qualia</i>	440
3. <i>Incremento</i> : documents supplémentaires.....	443
4. <i>Cluster</i> , description.....	446

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Le temps de la réduction

« [...] aujourd’hui, le questionnement perspectiviste de l’actualité immédiate est moins celui du Quattrocento et de son relief pictural dans l’espace réel de la perception que celui d’un relief historial dans la quatrième dimension où l’instant OMNIPRESENT succède au point de fuite. »¹

C’est par une dynamique de *réduction* que l’on pourrait définir l’état du monde qui nous est contemporain. Avant tout, une *réduction* de l’*objet* à ses parties et unités élémentaires : développement des théories des quanta² et des quarks³ dans le champ de la physique élémentaire, investissement des nanotechnologies dans la sphère de l’industrie (nanoparticules, passage de la « micro » à la « nano » informatique), « découpage » du corps par les technologies de l’imagerie médicale (IRM), virtualisation et modélisation du monde à partir de sa réduction en langage binaire. Cette suite de *réductions* s’accompagne également de celle du *temps* consécutif au perfectionnement continu des technologies de transfert d’informations : généralisation du « temps-réel » comme modèle de communicabilité (téléphonie, internet, etc.) ; accélération des moyens de transport, avec comme conséquence la réduction des durées de déplacement ; apologie du « temps court » et de la micro-événementialité (le *buzz* comme forme spectaculaire privilégiée).

¹ Paul Virilio, *Le futurisme de l’instant. Stop-Eject*, 2009, p. 73-74.

² Théorie physique axée sur la modélisation de l’énergie et de son comportement à très petite échelle. On parle alors de physique quantique.

³ Le *quark* est l’un des constituants élémentaires de la matière.

Le présent travail s'inscrit dans une telle dynamique. Il repose sur une double hypothèse. La première, tend à montrer un mouvement de *réduction* du sonore et du visuel au sein d'un objet, formel et conceptuel, partagé. Celui-ci sera nommé *objet imago-sonore*. En partant du constat d'un décloisonnement progressif des catégories artistiques⁴, investissant principalement le champ de la création musicale et celui des arts visuels tout au long du XXe siècle, nous pouvons remarquer un mouvement général de *fusion* structurel et perceptif entre le *son* et l'*image*. L'avènement des technologies informatiques comme plateforme partagée de leurs mutations respectives sera l'une des conditions premières à ce principe d'unification et d'*objectivation*. Cela constituera le champ d'étude général de cette thèse : celui des *relations*, des *correspondances*, des *interférences* et des *fusions* entre le sonore et le visuel. Bien plus qu'un concept fixe, arrêté, l'*objet imago-sonore* représentera principalement un *outil* de description et d'analyse des différentes œuvres, personnelles ou non, convoquées dans cette étude.

La deuxième hypothèse, découle directement des spécificités temporelles de l'*objet imago-sonore*. Nous constaterons que les principes de *synchronisation* entre le son et l'image, leur inclusion

⁴ A titre d'exemples : les rapprochements réalisés par Vassily Kandinsky (1866-1944) et Paul Klee (1879-1940) entre la théorie picturale et celle musicale (cf. Vassily Kandinsky, *Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier*, [1910], Denoël, Paris, 1989 ; Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, Gallimard, Paris, 1998). ; les réalisations kinesthésique effectuées dans le champ du cinéma expérimental par des artistes tels que Norman McLaren (1914-1987) et Oskar Fischinger (1900-1967) ; ou encore le les synthétisations sonores et visuelles d'un Nam June Paik (1932-2006) et d'un Gary Hill (1951). Comme l'indique Antoine Hennion indique dans son article « La musicalisation des arts plastiques » : « tandis que la musique, électro-acoustique en particulier, découvrait qu'elle pouvait enfin être objet, les artistes plasticiens se servaient des mêmes techniques de numérisation pour opérer un mouvement exactement inverse : se dégager enfin du terrorisme de l'œuvre figée, la rendre ouverte, mobile, indéfiniment réappropriable, nécessairement interprétable : "ils musicalisaient leur rapport à l'oeuvre" », Antoine Hennion, in *Images numériques. L'aventure du regard*, sous la direction de Odile Blin et Jacques Sauvageot, Station Arts Electroniques-université Rennes 2, 1997, p. 150.

dans un objet répondant au principe de *simultanéité*, permettront d'accéder à des temporalités de plus en plus courtes : des *nano-chronologies*, pour reprendre la terminologie de Paul Virilio⁵. Par la *contraction* des durées sonores et visuelles en un objet biface, c'est à une *réduction* du temps événementiel que l'on assiste. Comme l'indique Edgar Morin, dans les principes d'*élémentarité* - l'« élément pur et simple » -, il y a aussi « la contradiction, l'incertitude, le composite. »⁶ Cette *contradiction* et ce *composite*, se retrouvent ici dans le vis-à-vis simultané du son et de l'image. Cette coexistence du sonore et du visuel dans des durées de plus en plus courtes serviront de *cadre*, de *pointeur*, de « point de fuite » pour la saisie de l'événement dans sa forme la plus réduite, dans son *jaillissement*. Dans la sphère de la représentation corporelle – car c'est cela qui m'intéressera plus particulièrement - cela aura comme conséquence le surgissement de ce que j'appellerais une esthétique du *micro-mouvement*.

C'est par cette forme de *présentéisme* que je caractériserai le terme qui chapeaute l'intitulé de cette thèse : celui de *glitch*.

Je l'emprunte au domaine de l'électronique où il désigne une *fluctuation imprévue* du signal électronique. Il est synonyme de *défaillance*, mais dans sa forme ponctuelle, sporadique. Il a été utilisé pour la première fois en 1962 par l'astronaute Américain John Glenn (1921) pour caractériser un « un pic ou changement de tension dans un courant électrique. »⁷ Il sera repris dans le champ de l'informatique pour désigner « un coulisement, un glissement, une irrégularité, un dysfonctionnement ou une "petite erreur

⁵ Cf. Paul Virilio, *ibid*, p.75.

⁶ Edgar Morin, *L'intelligence de la complexité*, L'Harmattan, 1999, p. 52.

⁷ « Literally, a glitch is a spike or change in voltage in an electrical current », John Glenn, cité à l'index « glitch » du *American Heritage Dictionary*, 4e Ed., Houghton Mifflin Company, 2000.

électronique" »⁸. Entendu comme objet temporel, le *glitch* en représentera la forme la plus réduite, la plus proche de l'*instantanéité*. Dans le cas d'un investissement parallèle du sonore et du visuel, il désignera le mouvement de *synchronisation* du son et de l'image dans son aspect le plus *condensé*. En ce sens il sera compris comme un *objet imago-sonore*, mais réduit à sa forme d'*infra-mince* chronologique.

En d'autres termes, il sera question de montrer de quelle façon l'idée d'une *défaillance* des technologies électroniques et numériques (entendue dans son aspect *ponctuel, sporadique*) peut servir de forme privilégiée dans l'unification du sonore et du visuel. Le *glitch* devra être compris comme modèle procédural et esthétique pour la description et la formalisation d'œuvres dirigées vers une *accidentation* continue du flux son-image par micro-événementialités : je parlerai alors de *glitches imago-sonores*.

Cette *accidentation* se répercutera également dans plusieurs stratégies de représentation du mouvement corporel. Apologie d'un corps *désorienté, hyper-stimulé, électrifié* à outrance, *dépossédé* de son cinétisme naturel. Un corps du mouvement excessif, de l'« hyperchangement délesté de toute visée utopique »⁹, des « comportements dysfonctionnels. »¹⁰ Le *glitch imago-sonore*, en tant qu'objet temporel de très courte durée sera donc la condition privilégiée pour la formalisation du *micromouvement*.

Se condensent ici les deux hypothèses décrites plus haut : émergence d'un *objet* phénoménologique à la fois sonore et visuel, et avènement d'une esthétique du *micromouvement*. Par ce fait le *glitch imago-sonore* désigne le mouvement général de cette thèse,

⁸ Cité par Iman Moradi, in *Glitch Aesthetics*, thèse de doctorat, University of Huddersfield, 2004, p. 10.

⁹ Gilles Lipovetsky, *Les temps hypermodernes*, Grasset, Paris, 2004, p. 55.

¹⁰ *Ibid*, p. 54.

sa visée qui va de l'un à l'autre (de *l'objet imago-sonore* au *micro-mouvement*). En effet, seule la dernière partie de mon développement touchera directement la question spécifique du *glitch imago-sonore*. L'ensemble de mes développements tentera alors de décrire les différentes stratégies, autant technologiques qu'artistiques, qui m'ont permis de formaliser et de décrire un tel objet. Il représentera le « point de fuite » de cette recherche.

Les développements engagés dans cette thèse sont regroupés au sein de cinq *mouvements*, qui pourront être approchés comme autant de *chapitres* ou *sections*.

Le terme de *mouvement* renvoie à son acception musicale : partie *cohérente*, et en quelque sorte *autonome*, d'une œuvre musicale caractérisée le plus souvent par ses attributs temporels (tempo homogène) et structurels (« toccata », « canon », « fugue », etc.). Dans le cas de cette recherche, il fait avant tout écho aux différentes approches du sujet que ça soit dans sa théorisation que dans son étude plastique.

C'est à partir d'une pratique personnelle des matériaux visuels et sonores, par leur investigation « matérielle », qu'ont pu être embrassées et soulevées les différentes approches théoriques que je vais aborder. Ainsi le terme *mouvement* renvoie aussi au *mouvement* des corps mis en scènes dans mes différentes pièces. Un mouvement *accidenté*, graduellement *déconstruit*, *molécularisé*.

Le premier et second *mouvement* répondent à l'exigence de décrire certains principes formels et structurels qui participent à l'élaboration de *l'objet imago-sonore*. Ceux-là renvoient à deux types de démarches distinctes : *isolement* d'une durée partageable simultanément par le son et l'image (propos du premier *mouvement*) ; fabrication d'objets numériques s'exprimant *à la fois*

dans le champ de l'audible et celui du visible (propos du deuxième mouvement).

Dans la première démarche, il s'agit de fournir aux événements sonores et visuels une durée partageable : un « bloc de durée. » En abordant les procédés de restitution mécanisés du son et du mouvement (*phonographe* et *cinématographe*), je décrirai une dynamique parallèle de *réduction* du flux temporel en objet. Que ça soit avec les recherches menées par les acteurs du cinéma expérimental – plus particulièrement le travail sur le *flikering* de Peter Kubelka et sa pièce *Arnulf Rainer* (1958) – ou par celles engagées dans le champ de la « musique concrète »¹¹ et des théories sur l'« objet sonore »¹² (Pierre Schaeffer), nous assistons à l'*isolement* de durées-événements autant *sonores* que *lumineux*. Les concepts de *rétenion tertiaire*¹³ (Bernard Stiegler) et d'*extériorisation*¹⁴ (André Leroi-Gourhan) me serviront d'appui constant pour l'élaboration de mon propos.

Or, c'est bien ce principe d'objectivation à la fois sonore et visuel qui me permettra d'envisager l'émergence de l'*objet imago-sonore*. Je m'appuierai principalement sur le travail de Martin Arnold – plus particulièrement sur sa pièce *Passage à l'acte* (1993). Ici, la *réduction* temporelle apportée par le dispositif technologique s'appliquera simultanément sur le *flux-image* et le *flux-son*. C'est par cette « découpe » parallèle des deux durées que des objets de courte durée, à la fois sonores et visuels, pourront être extraits. J'analyserai la façon dont ce principe se retrouve dans mon travail plastique.

¹¹ Courant musical né dans les années 1940 utilisant comme matériau musical principal les sons fixés sur support (bande magnétique, disque). Pierre Schaeffer et Pierre Henry, en sont les principaux acteurs.

¹² Cf. Pierre Schaeffer, *Traité des objets musicaux*, Seuil, Paris, 1966.

¹³ Cf. Bernard Stiegler, *La Technique et le temps*, tome 1 : *La Faute d'Épiméthée*, Galilée, Paris 1994.

¹⁴ Cf. André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, tome II : *La mémoire et les Rythmes*, Paris, Albin Michel, Paris, 1964.

Dans un deuxième temps, je m'intéresserai à ce processus de *condensation* et de *fusion*, en interrogeant les modalités de traitement spécifiques aux outils informatiques. Nous verrons qu'ici le principe de *simultanéité*, de *synchronisation* entre le son et l'image résulte de la mise en commun d'un langage de traitement partagé : celui du code binaire. Il ne s'agit plus de *circonscrire*, par *resserrement*, une durée incluant, dans un rapport de réciprocité, un événement sonore et un événement visuel. La fusion passe ici par la production d'un objet *médian* (la *matrice-objet* programmée) s'exprimant à la fois en tant que son et en tant qu'image, par *co-activation* (Mario Costa). L'ordinateur sert alors d'*horloge* permettant une telle simultanéité événementielle.

Je tiens ici à souligner l'importance du travail du musicologue et artiste Hervé Zénouda dans la description de certains attributs de l'*objet imago-sonore* numérique. Dans sa thèse *Images et sons dans les hypermédias. De la correspondance à la fusion*¹⁵, soutenue en 2006, il avance l'idée qu'une simplification des informations sonores et visuelles en un milieu de traitement partageable, est le principal facteur pour l'émergence de ce qu'il appelle un « nouvel objet audiovisuel. » Son travail offre de précieux outils théoriques dans la description d'un tel objet numérique. Je ne procéderai pas à une analyse détaillée de son point de vue, cependant il constituera une base importante dans l'élaboration de ma pensée – bien qu'elle s'en dissocie sur certains points.

Dans la fin du deuxième *mouvement*, je procéderai à une mise au point sur la notion d'*objet imago-sonore*. Dans un premier temps, j'interrogerai sa légitimité terminologique. J'essaierai de décrire les différentes raisons qui m'ont poussé à adopter le néologisme *imago-sonore*. Puis, je soulignerai l'importance d'un

¹⁵ Hervé Zénouda, *Images et sons dans les hypermédias. De la correspondance à la fusion*, thèse de doctorat, Université Paris 13, 2006.

tel objet *biface* dans la mise en avant de la *micro-événementialité*. Le *resserrement* graduel d'une durée son-image ainsi que son rapport de *réciprocité* et de *simultanéité* permettront, en effet, de mettre en avant une esthétique portée sur le *temps-court*, proche de l'instantanéité. Seule présence effective du temps, selon Bachelard : « Le temps n'a qu'une réalité, celle de l'Instant. »¹⁶ Autrement dit, le temps comme « réalité resserrée sur l'instant et suspendue entre deux néants. »¹⁷ Je m'appuierai ici sur la notion de *synchrèse*¹⁸ avancée par Michel Chion.

Après avoir analysé les conditions de l'isolement de l'*objet imago-sonore* et ses caractéristiques structurelles et esthétiques, je m'intéresserai plus particulièrement à *sa mise en récit*, à son *organisation* et *aménagement* au sein d'une continuité dramatique. L'*aménagement* temporel de « blocs-durées » son-image, et plus spécifiquement l'apport du son comme donnée musicale, induiront une certaine forme de « musicalisation » des œuvres convoquées. Le terme de *récit* et de *composition* seront alors envisagés comme synonymes.

La notion de *syntagme*¹⁹ utilisée par Christian Metz (1931-1993) pour la description des modalités de structuration du récit cinématographique représentera un emprunt important. Je m'inspirerai de sa « Grande Syntagmatique »²⁰ - à savoir, l'étude des « agencements codifiés et signifiants au niveau des *grandes*

¹⁶ Gaston Bachelard, *L'intuition de l'instant*, [1932], Livre de Poche, Paris, 1994.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ « Soudure irrésistible et spontanée qui se produit entre un phénomène sonore et un phénomène visuel ponctuel lorsque ceux-ci tombent en même temps, cela indépendamment de toute logique rationnelle », Michel Chion, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, [1990], Armand Colin, Paris, 2005, p. 55.

¹⁹ *Unité* de sens du discours, par exemple une phrase.

²⁰ Cf. Christian Metz, « La Grande Syntagmatique du film narratif », in *Communications* n° 8, 1966 ; « L'analyse syntagmatique de la bande-image », in *Image et Son* n° 201 ; *Essais sur la signification au cinéma I*, Klincksieck, 1968. J'utiliserai ici la réédition des *Essais I* et *II*, parue en 2003.

unités du film »²¹ -, pour comprendre les stratégies d'agencement à partir d'unités son-image. L'*objet imago-sonore* sera entendu comme « segment autonome » (Metz), et comme tel il sera porteur de signification. Comme tel, il pourra emprunter au mode d'organisation discursif certaines de ses caractéristiques.

Or, à la différence de la proposition de Metz, l'*objet imago-sonore*, en tant que porteur de *deux* unités de sens identifiables - le son et l'image, dans un rapport de *simultanéité* -, permettra de *réduire* et *condenser* le rapport entre unités narratives à l'intérieur de durées très courtes. En effet, alors que le rapport syntagmatique proposé par Metz fonctionne principalement par la *succession* dans le temps de « blocs » de signification, l'*objet imago-sonore* permettra de les faire *coexister* dans une même durée. Cela aura comme conséquence l'abandon progressif de l'*unité-séquence* comme forme narrative privilégiée au profit d'un *éclatement* du récit à partir d'unités son-image autonomes. J'aborderai, par la même occasion l'importance de la pratique d'indexation numérique dans cette logique d'*éclatement*.

Les deux derniers *mouvements* aborderont pour la première fois de front la question particulière de la représentation du corps en mouvement. Dans le quatrième *chapitre* nous verrons comment sa restitution mécanisée à travers certains dispositifs appartenant au pré-cinéma (*praxinoscope, zootrope*)²² ont participé en quelque sorte à sa « clôture » et à son isolement en tant objet *autonome*. Le mouvement était ainsi *réduit, circonscrit* en une durée identifiable, isolée. Puis, j'envisagerai sa *synchronisation* avec un événement sonore de même durée. J'avancerais alors l'idée d'un *objet kinetico-sonore* : une catégorie particulière de l'*objet imago-sonore* dans lequel le mouvement corporel se présente comme

²¹ Christian Metz, *Essai sur la signification au cinéma. Tomes I et II, op. cit.*, p. 122.

²² Dispositifs permettant l'illusion du mouvement à partir d'images fixes.

figure principale. Il sera question de *grincement*. Celui-ci décrira, de façon métaphorique, ce rapport de *réciprocité* et d'*interopérabilité* entre le mouvement du corps et le bruit qui lui est *coextensif*.

À partir de l'identification de l'*objet kinetico-sonore*, j'aborderai la question de sa mise en scène au sein de dispositifs génératifs et interactifs. Je questionnerai, dans le cas d'un système de type narratif incluant le corps comme sujet principal, les notions de *personnage* et d'*acteur* afin de comprendre certains attributs comportementaux spécifiques à l'*objet kinetico-sonore*. L'*autonomie*, la *variabilité*, l'*adaptabilité* avec un milieu environnant complexe (rapport de *proxémie*²³ entre différents personnages), seront certaines des spécificités de ce que je définirai en tant que *personnage* ou *acteur imago-sonore*.

Enfin, après avoir pu *circonscrire* une durée mouvement-son autonome et délimitée, le dernier chapitre de cette étude s'intéressera plus particulièrement à son *morcellement* et *particularisation* en *micro-objets* temporels. Je montrerai de quelle façon ces principes d'*isolement*, de *fractionnement* du temps sonore-visuel, inhérent à l'*objet imago-sonore*, affectent de façon radicale la continuité du mouvement corporel. L'application des caractéristiques formelles et procédurales de l'*objet imago-sonore* au déploiement cinétique du corps humain, aboutiront à la réduction de son mouvement dans sa forme la plus réduite : un *micro-mouvement*.

J'emprunte cette notion à la chorégraphe Myriam Gourfink dont elle caractérise l'*inframine* postural, la saillance normalement imperceptible du geste qui se produit lorsque ce dernier est ralenti à l'extrême. Les *micro-mouvements* sont des

²³ Néologisme créé par Edward T. Hall, pour désigner la distance physique existant entre des personnes interagissant entre-elles. Cf. Edward Twitchell Hall, *La dimension cachée*, [1966], Seuil, Paris, 1977.

micro-événements ponctuels du corps : tics, micro-contractions musculaires, hésitations, mouvements incontrôlés. Ces mouvements, difficilement perceptibles, peuvent être isolés et soulignés par un ralentissement extrême du corps. En d'autres termes : rendre perceptible la complexité des activités du corps dans sa forme micro-scopique, « afin de prendre chaque millimètre d'espace, chaque millimètre de corps, de peau, de cellules, de vivant, en considération. »²⁴

À partir de cet emprunt à la terminologie de Gourfink j'avancerai une deuxième nature du terme de *micro-mouvement*. Ce dernier ne sera plus la résultante d'un ralentissement contrôlé du mouvement corporel, mais d'avantage de sa perte de contrôle, de l'altération et de la désagrégation de ses capacités motrices. Son aspect « pathologique » sera retenu en tant que forme principale. Un *micro-mouvement* comme résultante de l'altération des capacités adaptatives du corps dans son environnement. C'est le mouvement de l'épileptique, continuellement *électrifié*, *surchargé*, et déconstruit par d'innombrables soubresauts nerveux. Ou encore celui du tremblement parkinsonien aux prises avec le dérèglement de son système inhibiteur psychomoteur. La synchronicité du son et de l'image, permettra d'isoler et d'autonomiser ces formes événementielles extrêmement réduites. Un « micro-temps » de réalisation kinésique qui se confronte avec un temps de l'accélééré : une mobilisation infinie, brutale, un « hyper-temps. » Le *glitch imago-sonore*, caractérisera cette impulsion minimale du mouvement sonorisé.

²⁴ Myriam Gourfink, « De *L'écarlate* à *Contraindre* », http://www.enba-lyon.fr/conferences/05/pdf/gourfink_txt.pdf, acte de colloque, Ensba, Lyon, mercredi 23 mars 2005.

C'est en tant qu'auteur, que plasticien, mais également musicien, que j'aborderai les différents développements qui vont suivre. Tout au long de cette thèse j'approcherai un ensemble d'œuvres et de projets²⁵ qui sont le fruit d'investigations personnelles, mais également de collaborations avec des équipes de recherche universitaires (l'Atelier de Recherches Interactives de l'ENSAD, et le laboratoire CITU des Universités Paris VIII et Paris I).

Il faut souligner la difficulté de porter un regard objectif et distancié qui embrasserait à la fois un discours sur une pratique qui nous serait intime, puis une dynamique de formalisation qui répondrait à des exigences purement conceptuelles. Les théories qui seront approchées feront l'objet d'interprétations constantes. Je serai amené à emprunter des concepts et formules appartenant à des champs dont je ne suis pas spécialiste (philosophie, l'anthropologie, sciences de l'information, etc.). En tant que non-spécialiste des domaines abordés, on ne pourra que constater les innombrables lacunes théoriques que comportera cette étude. Ces emprunts, même hasardeux, me semblaient pourtant capitaux dans l'approche des différentes problématiques, autant plastiques que conceptuelles, soulevées par le présent travail.

²⁵ Un DVD-ROM, situé en *annexe*, permet d'en visualiser certains extraits. Toutes les pièces contenues dans ce support ne seront pas toujours analysées dans la thèse, mais simplement citées. Le DVD-ROM contient également des extraits d'œuvres d'autres artistes que j'aborderai dans mes développements.

Premier

MOUVEMENT / OBJET 1 : DÉLIMITER UNE DURÉE SON-IMAGE

« Le sensible, le monde forestier, semble justement le référentiel absolu de tous les analogas : là, nous bougeons, recherchant la composition, constituant l'espace du tableau, appuyés sur l'étendue plastique où l'œil, la tête, le corps se déplacent, baignent, portés comme dans une cuve de mercure. C'est l'alignement de l'œil qui fait l'accord du pin et de l'érable, accord comblé parce que complet, de silhouette, de ton, de position, désir un instant accompli. »²⁶

C'est en quelque sorte en contre pied que j'entamerais ici ma réflexion. En effet, il aurait été peut-être plus judicieux de commencer par parler de ma propre pratique et de mon expérience des mises en relations entre le son et l'image. Cependant, j'ai préféré retarder cela, en plaçant les premières analyses sur ma production plastique à la fin de ce chapitre. Il me semblait en effet plus approprié, avant d'aborder de front les objets formels qui découlent de ma pratique, d'introduire un point de vue général sur certaines problématiques qu'intéresseront l'ensemble de mon développement théorique et de ma démarche en tant que plasticien.

La visée de ce dernier est double. D'une part, je soulignerai l'importance qu'a eu pour moi le travail du cinéaste Martin Arnold (1959) dans la conceptualisation et la formalisation de ma pratique artistique. J'en souligne l'héritage. Il devra donc être entendu comme un *déclencheur* autant pour ma stratégie formelle que pour mes investigations théoriques. Puis, en soulignant la particularité de la démarche d'Arnold dans la mise en relation des événements sonores et visuels, j'entamerais une réflexion sur les processus de formalisation impliqués dans l'émergence de ce que j'appelle un *objet imago-sonore*. Il sera question de mettre en évidence ce qui,

²⁶ Jean-François Lyotard, *Discours, figure*, Paris, Klincksieck, 1971, p.9.

à mon sens, représente une *genèse* de ce que nous pourrions considérer comme une première étape dans une réelle fusion perceptive des informations sonores et visuelles. A savoir, leur *objectivation*²⁷ à travers différentes technologies de saisie temporelle : principalement le *cinématographe* et le *phonographe*.

Il ne s'agira pas ici de questionner directement ce principe à partir des outils numériques - le deuxième chapitre traitera de ces questions de façon plus étendue. La majeure partie des techniques employées, ainsi que les artistes convoqués, appartiendront pour la plupart au champ de la production dite *analogique*. Je pense, en effet, que les principes de *saisie* et de *restitution* mécanisés des événements sonores d'une part, et visuels de l'autre, à l'intérieur d'un corpus d'analyse porté sur les médias analogiques, peuvent déjà nous permettre de mettre en évidence une réelle dynamique de *fusion* entre son et image, et non seulement de mise en *correspondance*.

Dans un premier temps, j'aborderai certaines recherches effectuées dans le champ du cinéma expérimental telles que le *flickering* - plus particulièrement le travail de Peter Kubelka – et du *found footage*. Elles permettront de mettre en évidence une attitude commune portée sur l'isolement de *durées lumineuses* identifiables (ou « blocs de durées »), particularisables. Je considérerai alors le cinématographique en tant qu'outil de

²⁷ « Objectivation » est ici à entendre comme principe de transformation du visible et de l'audible en *objets* détachés de leur référent. Le mot d' « objet » doit être compris selon une double acception : l'*objet physique*, dans lequel la trace de l'événement est saisi (par exemple, la pellicule qui contient l'empreinte de l'image, le disque qui contient celle du son) ; l'objet dans son sens *phénoménologique*, c'est-à-dire une *unité visée par mon attention* (Husserl), et plus spécifiquement ce que nous appelons communément des objets temporels, « des objets qui ont pour caractéristiques d'être définis par les conditions dans lesquelles *ils s'écoulent avec le temps* et qui se constituent dans le cours même de leur écoulement » (cf. Bernard Stiegler, « Les enjeux de la numérisation des objets temporels », in *Cinéma et dernières technologies*, sous la direction de Fanck Beau, Philippe Dubois, Gerard Leblanc, INA, DeBoeck Université, 1998, pp. 83-120.

démarcation et d'*extraction* de durées pertinentes au sein du flux lumineux.

Puis, j'appliquerai ce point de vue au phénomène sonore. De la même façon, il s'agira de décrire les processus mécanique, procédural, et intellectuel, ayant permis la prise en considération du son comme unité objectivable. Ici, le concept d'*objet sonore*, théorisé par Pierre Schaeffer, sera un appui considérable pour mon développement. Les deux processus auront en commun ceci : le partage d'un même mouvement de *réification* de la durée dans un objet du monde physique (le disque pour le son, la pellicule pour l'image-mouvement), entamant le processus d'unification sonore et visuel dans un objet partagé. Les concepts de *réention tertiaire* (Stiegler), d'*exteriorisation* (Leroi-Gourhan), d'*objet temporel* (Husserl), serviront également de fil conducteur dans la justification d'un tel processus de symbiose événementiel.

Enfin j'analyserai l'une de mes productions, *Gradiente*, au regard des problématiques soulevées tout au long de ce chapitre. Bien que, comme je viens de l'annoncer, l'intégralité de celui-ci s'appuiera essentiellement sur des pratiques et technologies analogiques, je commencerai à aborder le rôle joué par le montage numérique dans l'isolement et l'identification de l'*objet imago-sonore*. Nous constaterons que le banc de montage numérique facilitera le processus d'extraction simultané des deux types de durées (sonore et visuel).

Derrière cette analyse, qui, à certains égards, pourra paraître bien trop technique, il faudra percevoir en filigrane l'esprit d'une attitude, d'un point de vue général sur ma pratique du matériau sonore et visuel. Il s'agira de décrire ce principe d'« alignement », cet « accord parfait » dont parle Lyotard lorsqu'il évoque la coïncidence entre l'œil, le pin, et l'érable²⁸. Ici, l'œil sera celui de notre perception. Décrire cet « accord parfait »,

²⁸ Voir citation, p. 24.

sera décrire la *visée* qui nous permet d'*englober*, d'un seul regard, le son et l'image, comme procédant d'une même nature, d'une même substance. L'instant sera le point de fuite, d'adéquation temporelle, entre la perception individuelle et la simultanéité d'actualisation des durées sonores et visuelles.

1.1

MARTIN ARNOLD

OU LA DÉCOUPE PARALLÈLE SON-IMAGE

« Martin Arnold, cinéaste expérimental Viennois, a construit, dans ses trois films *Pièce Touchée* (1989), *Passage à l'Acte* (1993), et *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998), une machine à cinéma – non seulement un simple système personnalisé de transfert optique ou de recyclage, mais une sorte de machine mnémographique, un appareil qui réécrit les souvenirs sur la surface du film. Le cinéma d'Arnold fonctionne par l'incorporation de forces extérieures, source extérieure d'énergie qui pèse sur les images projetées »²⁹.

Je prendrai comme point de départ, le travail du cinéaste Viennois Martin Arnold. En effet, c'est par le visionnage de plusieurs de ces films, plus particulièrement de *Passage à l'acte* (1993), que ma réflexion autour des liaisons entre le son et l'image à pu être envisagée telle que je vais la développer dans la présente thèse.

²⁹ « Viennese experimental filmmaker Martin Arnold has constructed, in his three films *Pièce Touchée* (1989), *Passage à l'Acte* (1993), and *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998), a cinema machine - not simply a custom optical printer or recycling system, but a kind of mnemographic machine, an apparatus that writes and rewrites memories on the surfaces of film. Arnold's cinema functions by incorporating exterior forces, an outside source of energy that presses upon the projected images »; AKIRA M. LIPPIT, *Martin Arnold's Memory Machine*. In: *Afterimage. The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*. Vol 24 No.6, Rochester, NY, 1997.

Son traitement des matériaux sonores et visuels, représente donc un *embrayeurs*, voir plus, un *catalyseur*, dirigeant, tel un *point de fuite*, une large partie de ma pensée et de ma pratique formelle. Il a permis d'orienter mon raisonnement vers une écriture singulière du temps faite à partir de l'agencement d'unités son-image de courte durée : ce que j'appellerai, dans la suite de mon développement, des *objets imago-sonores*. Un traitement singulier donc, avant tout procédural, qui me paraît refléter plus largement une attitude contemporaine dirigée vers la *fusion perceptive* des événements sonores et visuels. Mais, au-delà de cette donne purement structurelle, et en quelque sorte technique, c'est l'affectation particulière du mouvement corporel, de son cinétisme qui m'intéressera plus particulièrement, ainsi que son rapport spécifique à la durée dans sa forme la plus minimale, la plus courte. Il y a quelque chose de *décisif* dans la technique employée par Martin Arnold. Comme l'indique Pierre-Damien Huyghe, « la technique est, en chaque cas de sa manifestation, ce qui permet qu'ait lieu quelque chose qui n'avait pas encore eu lieu »³⁰. Or, mon propos tiendra sur ce présupposé que les procédures de morcellement parallèle des événements sonores et visuels, telles qu'elles sont mises en avant dans les pièces d'Arnold, sont *déterminantes*, par la manière dont elles redirigent l'attention du spectateur vers une certaine forme d'instantanéité événementielle pas encore explorée jusqu'à alors. En effet, s'il est possible d'extraire de ses œuvres des unités formelles abstraites (*objets imago-sonores*) – qui concernent avant tout une procédure, une figure de style - elles renverront principalement à une déconstruction systématique du geste, et à une focalisation de la perception vers le temps-court - ou *nano-chronologie*, pour

³⁰ Pierre-Damien Huyghe, *Art et industrie. Philosophie du Bauhaus*, Circée, Paris, 1999, p. 23.

reprendre les termes de Paul Virilio³¹ - caractéristique, me semble-t-il, de notre époque contemporaine.

Prenons *Passage à l'Acte*. Martin Arnold emprunte ici un bref passage de *To Kill a Mockingbird*, film de 1962 réalisé et dirigé par Robert Mulligan. Une scène domestique dans la quotidienneté d'une famille américaine. L'action choisie est assez simple : un père demande à son fils de ne pas sortir de table tant que la sœur ne sera pas rassasiée. Le plan est fixe. La famille est attablée dans une cuisine. Quelques signes nous indiquent que la scène se déroule vers les années 1950 (décors, vêtements, coupes de cheveux). Autour de la table, donc : le père, la mère, avec leurs deux enfants (la fille sur la gauche, qui nous tourne le dos, et le fils assis latéralement sur la droite). La pièce commence brusquement par la sortie de table du jeune garçon. Ce dernier se dirige rapidement vers la porte (au milieu du plan) et la pousse violemment afin de se frayer un chemin vers l'extérieur de la pièce. Le son est brusque et saisit l'attention du spectateur de façon fulgurante. Après ce premier déchaînement, le film se « bloque » et se met à tressaillir tel un disque rayé. La scène est mise en boucle, et cette dernière ne dépasse pas en durée la seconde. Le palindrome³² s'installe alors sur le moment où la porte claque : son bruit devient presque assourdissant. La boucle l'isole en l'élevant au rang de leitmotiv principal. Le mouvement des acteurs est enfin réduit au minimum perceptible, il est presque en stase. C'est alors que les gestes se font *compulsifs, répétitifs*, syncopes involontaires d'un acte dont le dénouement semble mis à mal. Le temps de l'action paraît en effet *circonscrit, isolé*, en s'approchant par ce fait de l'instantanéité photographique. Instantanéité évitée de peu, cependant, car la variation formelle n'est pas démentie. Le son l'atteste : répétitif, percussif, il

³¹ Cf. Paul Virilio, *Le futurisme de l'instant*, éditions Galilée, 2009, p. 75.

³² Le palindrome est ici synonyme d'aller-retour.

témoigne du mouvement interne de l'image qui ne s'épuise jamais³³. Comme le souligne Scott MacDonald, la scène se transforme en un « ballet mécanique accompagné d'une bande-son parfois suspendue entre le sample de la musique rap et le bégayement »³⁴. Pourtant la scène évolue, par à-coups, tel un rouage mécanique qui peinerait à se déployer librement.



Martin Arnold, *Passage à l'Acte*, 1993.

Mécanique brutale, autarchique, qui conditionne le geste de chaque personnage. Cela renvoie au père, bien sûr. Personnage central, point d'orgue de l'organisation familiale. Tout se concentre autour de lui. La mère, muette, passive, ne s'interpose pas entre lui et ses enfants en train de se chamailler. Le dispositif utilisé par Arnold, sera une mise en abîme de cette hiérarchisation des rapports familiaux représentés dans l'image : le processus d'aller-retour continu imposé par le traitement du mécanisme

³³ On est pas loin de *It's gonna rain* (1965) de Steve Reich (1936). Après avoir enregistré, sur bande magnétique, le prêche d'un pasteur afro-américain, Brother Walter, en 1965, le compositeur décide de lire la phrase « it's gonna rain », extraite du sermon, en boucle à l'aide de deux magnétophones séparés. Le léger décalage de lecture provoqué par la mauvaise qualité des magnétophones, induira un décalage des deux phrases (déphasage). Cela provoquera une variation graduelle de la boucle et une déconstruction progressive de la valeur sémantique des mots prononcés par le pasteur.

³⁴ « Breathtaking mechanical ballet accompanied by a soundtrack that hovers somewhere between rap music sampling and stuttering », Scott MacDonald, in *A Critical Cinema III : Interviews with Independent Filmmakers*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London, 1998, pp. 347-362, article disponible en ligne : <http://www.r12.at/arnold/media/press/macdonald.pdf>.

cinématographique constituera un vis-à-vis procédural, structurel et formel, de la violence inhérente à l'image et de ces composantes représentatives.

Comme Arnold, nombreux sont les artistes qui ont fondé leur démarche à partir du questionnement et de la réappropriation du cinéma hollywoodien : Pierre Bismuth, Douglas Gordon, Pierre Huyghe, pour ne citer qu'eux. Bien plus, comme l'indiquent Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours « les exemples historiques d'appropriation ne manquent pas »³⁵, en soulignant les emprunts, voir « pillages », conceptuels et formels qu'effectuèrent des auteurs tels que Raymond Radiguet – qui dans *Diable au corps* emprunte son thème à Madame La Fayette -, ou encore Erik Satie - qui *recycle* « tous les classiques de notre fond musical – de Bach à Rouget de Lise ». Le cinéma institutionnel en tant que dispositif, mais également, et surtout, en tant que créateur de formes symboliques et condensateur de l'inconscient collectif, fut pendant longtemps – et le reste sans doute encore aujourd'hui – un laboratoire fertile pour la création artistique.

L'œuvre de Martin Arnold fait écho à ce mouvement en procédant à une *stylisation fondée sur la déconstruction métrique de la séquence cinématographique réemployée*. Une appropriation servant ici à la *critique* et au *démembrement* d'un cinéma spectaculaire, simulacre des aliénations sociétales (dans le cas de *Passage à l'Acte*, cette aliénation passe par les jeux de pouvoirs patriarcaux visibles dans l'image). Et c'est là l'une des précisions de Beauvais et Bouhours : « à la notion d'appropriation est liée celle de réappropriation, concept post-moderne issu du constat énoncé par Guy Debord : l'aliénation du sujet dans une société spectaculaire » ; « la réappropriation est une tentative de

³⁵ Yann Beauvais, Jean-Michel Bouhours, « La propriété, c'est le vol », in *Monter/Sampler. L'échantillonnage généralisé*, Centre Pompidou/Scratch, 2000, p. 24.

neutraliser un lieu, une œuvre aliénante »³⁶. À un système d'aliénation de masse, Martin Arnold lui appose un système d'aliénation structurel qui procède par la décomposition systématique de la bande cinématographique : la séquence initiale, qui ne dure que quelques secondes, est déployée, par un jeu continu d'aller-retour, sur une durée d'environ vingt minutes. Comme Raphael Montanez Ortiz qui, dans *Cowboy and Indian Film* (1958), déconstruit physiquement un film d'Anthony Mann, *Winchester 73* (1950), en s'adonnant à une déconstruction « à la hache »³⁷ de la pellicule originale, Arnold procède ici à un démembrement de la continuité diégétique du film de Mulligan en lui imposant une nouvelle structure, dans laquelle la fluidité de l'image-mouvement laisse place à une forme hachée et quasi délinéarisée du flux audiovisuel.



Rafael Montañez-Ortiz, *Cowboy and Indian*, 1958, pellicule.

1.1.1

Synchronisation par délimitation temporelle

Si nous comparons *Passage à l'Acte* à *Pièce Touchée*, film que l'artiste réalise quelques années auparavant, en 1989, nous y notons une différence fondamentale : *la désynchronisation*, dans cette dernière œuvre, *de la bande-son et de la bande-image*. En effet, bien que *Pièce touchée* participe sur le plan visuel au même

³⁶ *Ibid.*

³⁷ *Ibid.*, p. 26

type de découpage que *Passage à l'acte* (systèmes d'allers-retours rapides), le matériau sonore qu'elle emploie semble servir de simple support à l'image. Ici, la bande-son, composée à partir d'un bruit mécanique répétitif, se situe au second plan. Or, dans sa pièce suivante datant de 1993, Arnold abolit la hiérarchisation qui pouvait exister jusqu'à alors entre événement sonore et événement visuel, pour laisser place à un *corpus audiovisuel fusionné* : le son et l'image sont dans un rapport d'équivalence, autant temporel qu'intensif.



Martin Arnold, *Pièce touchée*, 1989.

Dans *Passage à l'Acte*, en effet, la synchronisation construite entre le *son* et l'*image* n'est pas sans conséquences : la sensation de *mécanisation* de l'ensemble est accentuée par la perception

simultanée entre les événements *sonores* et *visuels*. Un travail sur le matériau filmique qui, nous le verrons, n'est pas sans rappeler celui de Peter Kubelka³⁸ (1934) (plus particulièrement dans *Arnulf Rainer* de 1958). Nous pourrions alors reprendre ces mots d'Hervé Zénouda traitant d'*Arnulf Rainer*, et les appliquer sans crainte au travail de Martin Arnold :

« Le contenu de l'image perd de son importance au profit de la suite sérielle du photogramme. L'analogie avec la musique se fait ainsi dans la structure organisationnelle des images *entre-elles* et non plus en rapport au contenu de ces images. La correspondance image/son se matérialise dans une structure commune qui prend comme unité de base, une unité physique spécifique au support cinématographique : le photogramme »³⁹.

On assiste à une fusion de type *synesthésique* - *syn* (union) et *aesthesis* (sensation) -, dans laquelle les deux sens convoqués (vision et ouïe) s'associent et se synthétisent. La reconnaissance d'un *même temps de déploiement* pour l'événement sonore et visuel et chacun des *fragments* de l'œuvre fait de ces derniers des unités *atomisables* et reconnaissables en tant qu'ensembles cohérents isolés. Chacun d'entre eux devient alors *objet de notre attention*, une *unité* visée en tant que *chose* unitaire, un « pôle d'identité » au sens husserlien du terme : l'objet comme « le pôle

³⁸ Voir plus bas, p. 51.

³⁹ Zénouda, Hervé, *Images et sons dans les hypermédias*, *op. cit.*, p.72. Filiation, par ailleurs, qu'Arnold assume pleinement lorsqu'il parle en ces termes : « J'ai grandi avec les films de Peter Kubelka. J'ai commencé à suivre ses cours quand j'avais dix-huit ans. À bien des égards, Kubelka m'a influencé: sa pensée autour de l'image par image, sa réflexion sur la structure. Kubelka voulait avancer vers les essences inexplorées du médium » ; « I grew up with the Peter Kubelka films. I started attending his lectures when I was eighteen. In many ways Kubelka influenced me: his frame by frame thinking, his structural thinking. Kubelka wanted to advance towards the unexplored essences of the medium », cité par Scott MacDonald, *op. cit.*

d'identité immanent aux vécus particuliers, et pourtant transcendant dans l'identité qui surpasse ces vécus particuliers. »⁴⁰ Je reconnais l'objet, mais selon sa double polarité, sonore et visuelle à la fois. C'est l'actualisation synchrone qui permet une telle fusion perceptive. En se présentant devant nous dans un même temps d'effectuation, l'événement sonore et l'événement visuel se *soudent*, naturellement, comme participant de la même unité objective⁴¹.

Dans le travail d'Arnold, cette *soudure* est relative à se l'attribution, pour chacune des couches formelles (sonore et visuelle), de deux points de jonction communs, l'un d'entrée et l'autre de sortie (début et fin du fragment sélectionné). L'artiste ne procède pas, en effet, par la saisie et la délimitation d'un événement sonore ou visuel de façon séparée, mais opère principalement par *la découpe parallèle des deux flux au travers d'une base temporelle commune*. Il faut en effet noter que, dans la bande d'origine (*To Kill a Mockingbird* de Robert Mulligan), les deux couches (son et image) ne se retrouvaient et se liaient que ponctuellement. Par exemple, lorsque l'on se concentre sur le claquement de porte, nous constatons que, dans la version originale, cela produit une ponctuation isolée. Celle-ci se dégage alors du reste de l'action, en ramenant les autres événements sonores au rang d'événements discrets et marginaux. Dans *Passage à l'Acte*, au contraire, la scissure opérée parallèlement sur les deux niveaux informatifs, ainsi que l'étroitesse des durées isolées, assure et renforce la cohésion et la synthétisation *son-image* pendant toute la durée du film.

⁴⁰ Edmund Husserl (1859-1938) cité par Pierre Schaeffer, in *Traité des objets musicaux*, Seuil, Paris, 1966, p. 263.

⁴¹ Michel Chion, parlera de « synchrèse » : « soudure irrésistible et spontanée qui se produit entre un phénomène sonore et un phénomène visuel ponctuel lorsque ceux-ci tombent en même temps, cela indépendamment de toute logique rationnelle », in *L'audio-vision. Son et image au cinéma, op. cit.*, p. 55. Je reviendrais sur cette question à la fin du deuxième *mouvement*.

Chaque *fragment* est alors considéré comme un *moment* de rencontre audiovisuelle pertinent, saillant. Chaque bruit, chaque son, même discret dans le film original, est ici *pointé, visé*, grâce à sa circonscription temporelle. Notre attention est sollicitée pendant toute la durée du film vers les micro-événementialités produites par la découpe régulière du flux son-image. Une sorte de *cadrage* mécanisé vers les durées discrètes du film qui, sans cette déconstruction méthodique, seraient restées non perçues.

Le travail de Martin Arnold me semble emblématique de ce processus de synthétisation du *sonore* et du *visuel* dans le partage d'un temps d'exécution commun. Dans le reste de ce chapitre, il sera question de décrire un mouvement *partagé* par le champ de la création sonore et celui des arts visuels qui, à partir de modalités de productions communes, aboutiront à l'isolement de *l'objet imago-sonore*.

Dans les deux sous-chapitres qui suivent j'aborderai avant-tout certains principes d'isolement de ce que j'appellerai un « temps lumineux ». Il sera question de comprendre de quelle façon la retranscription de la durée de l'événement visuel résulte de plusieurs activités d'*isolement* et d'*extraction*. Cela passera par sa réduction en un objet du monde physique : pellicule cinématographique pour le cinéma, et bande vidéo pour la vidéo. Mais c'est par cette fixité de l'objet qui, à première vue pourrait exclure toute altération chronologique, qu'une réelle écriture du temps pourra s'effectuer. À travers les expériences menées par Peter Kubelka, mais également par Cécile Fontaine, il s'agira de montrer que la temporalisation de l'image en mouvement, passe avant tout par des opérations de séquençage et de découpe de la réalité physique du support. La définition d'un espace ou « bloc » physique, mesurable, par le fractionnement du négatif, sera le vis-

à-vis tangible de durées autonomes : des « espaces de temps »
(Paul Ricoeur) ou « blocs de durées. »

1.2

SAISIR LE TEMPS DÉROULÉ :

EXTÉRIORISATION, RÉTENTION TERTIAIRE ET « BLOC DE DURÉE

« Si je promène mon doigt sur une feuille de papier sans la regarder, le mouvement que j’accomplis, perçu du dedans, est une continuité de conscience, quelque chose de mon propre flux, enfin de la durée. Si maintenant j’ouvre les yeux, je vois que mon doigt trace sur la feuille de papier une ligne qui se conserve, où tout est juxtaposition et non plus succession ; j’ai là du déroulé, qui est l’enregistrement de l’effet du mouvement, et qui en sera aussi bien le symbole. Or cette ligne est divisible, elle est mesurable. En la divisant et en la mesurant, je pourrais donc dire, si cela m’est commode, que je divise et mesure la durée du mouvement qui la trace. »⁴²

La modernité a amené indéniablement une reconfiguration de l’appréhension du flux temporel et plus spécifiquement de sa *réification*, de sa réduction en objet du monde physique. La création des premiers appareils d’enregistrement chronologiques (*phonographe, cinématographe*) - vers le milieu du XIX^{ème} siècle⁴³

⁴² Henri Bergson, *Durée et simultanéité* (1922), Paris, PUF, 1968, p.48

⁴³ Thomas Edison (1847-1931), dépose son premier brevet pour le phonographe en 1877. Les premières études sur la saisie d’un mouvement visuel et de sa restitution (chronophotographie) peuvent être attribuées à Étienne-Jules Marey et à Eadweard Muybridge. Le terme de *cinématographe* est le nom donné par les frères Lumière en 1895, qui désigne à la fois la

- permirent d'envisager une certaine forme de *saisie* du temps, non plus *selon une économie de la fixité* (comme le réalisèrent la peinture, la sculpture ou la photographie), mais *en faisant du mouvement l'un de ses principes d'existence ontologique*. Bien sûr, des œuvres telles que le *Nu descendant un escalier* (1912) de Marcel Duchamp (1887-1968), *L'homme en mouvement* (1913) d'Umberto Boccioni (1882-1916), ou encore les travaux sur la chronophotographie de Étienne-Jules Marey (1830-1904) et d'Eadweard Muybridge (1830-1904), pour ne citer qu'eux, permirent d'expérimenter la retranscription de la durée à travers des objets intégrés dans l'espace physique – principalement, en représentant, par l'image fixe, la décomposition des principales étapes du mouvement. Cependant, avec le *phonographe* et le *cinématographe* on passe à un tout autre régime de formalisation : leurs objets d'enregistrement respectifs (le disque pour le premier, et la pellicule pour le second) nécessitent en effet une mise en *extension temporelle*. C'est par leur *mise en mouvement* (mouvement mécanique de l'appareil), au sein d'une durée plus ou moins longue, que l'événement temporel enregistré pourra s'actualiser et être perçu à nouveau.

camera de prise de vue et le projecteur. L'origine du terme même serait attribuée à Léon Bouly (1872-1932) qui, en 1892, déposa sous le nom de *Cynématographe de Léon Bouly* le brevet pour un appareil de son invention. En 1893, il apporte une correction sur le nom de son invention qui deviendra le *Cinématographe*. Faute de paiement des redevances de son brevet, le nom de *Cinématographe* sera finalement récupéré par les frères Lumière.



Marcel Duchamp, *Nu descendant un Escalier No.2*, 1912 **Umberto Boccioni**, *L'homme en mouvement*, 1913

Deux concepts nous aideront à comprendre ce passage d'un ordre d'existence à un autre : celui d'*extériorisation*, et celui de *rétenion tertiaire*, empruntés d'une part à l'anthropologue André Leroi-Gourhan (1911-1986), d'autre part au philosophe Bernard Stiegler (1952) - il serait difficile de rentrer en détail dans leur développement, cependant une courte mise au point me semble nécessaire afin que la lecture de ce premier chapitre soit plus aisée.

Le concept d'*extériorisation* a été développé par Leroi-Gourhan dans les tomes I et II de son ouvrage *Le geste et la parole*⁴⁴. Avec ce qu'il appelle le *processus d'extériorisation*, l'anthropologue montrait que l'ensemble des sociétés humaines s'étaient construites à partir de la création de vraies et propres *prothèses* de mémoire extérieures au corps biologique. La *mémoire* se dégage du corps pour *s'extérioriser* à travers la tradition orale (le récit mythologique), l'écriture, etc. Une technique de

⁴⁴ Cf. André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole, tome II : La mémoire et les rythmes*, Albin Michel, Paris, 1964.

reproduction mécanisée, telle que l'imprimerie, permettra d'intensifier, de façon exponentielle, ce processus. En d'autres termes : la technique sera comprise comme une *mnémotechnologie*. Cependant, avec l'écriture, la *mémoire* de l'événement ne peut qu'être consécutive à une retranscription sous forme de *récit*. Le temps de l'histoire, sa durée événementielle, n'est pas dans un rapport *homothétique*, d'adéquation chronologique, avec sa retranscription en récit. Or, comme je l'indiquais plus haut, la spécificité de la retranscription d'événements chronologiques par le cinématographe ou le phonographe, permirent de garder cette équivalence chronologique. Dans le cas du phonographe, le son est *retenu* par l'objet-disque – un objet extériorisé, extérieur à la mémoire biologique individuelle -, et pourra être actualisé par la suite selon le même rapport de durée.

Bernard Stiegler parle de *réention tertiaire*⁴⁵ pour décrire ce processus d'extériorisation mécanisé de l'événement temporel. Le philosophe emprunte sa terminologie au philosophe Edmund Husserl (1859-1938). Celui-ci définit deux types de réentions sollicités dans l'appréhension du flux temporel par la conscience : *réention primaire, réention secondaire*. Par souci de synthèse, je reprendrai la définition qui en est donnée par Christian Fauré, dans son article « À propos de la réention » :

« Quand on écoute une mélodie, la réention primaire est celle qui retient la note entendue pour la lier à celle qui précède. Si il n'y avait pas cette réention primaire, nous n'entendrions pas de mélodie, mais simplement une succession de notes sans rapport entre elles. [...] Maintenant, considérez la situation suivante : vous entendez une musique que vous avez écouté

⁴⁵ Cf Bernard Stiegler, *La Technique et le temps*, tome 1 : *La Faute d'Épiméthée*, Paris, Galilée, 1994 ; *La Technique et le temps*, tome 2 : *La Désorientation*, Paris, Galilée, 1996.

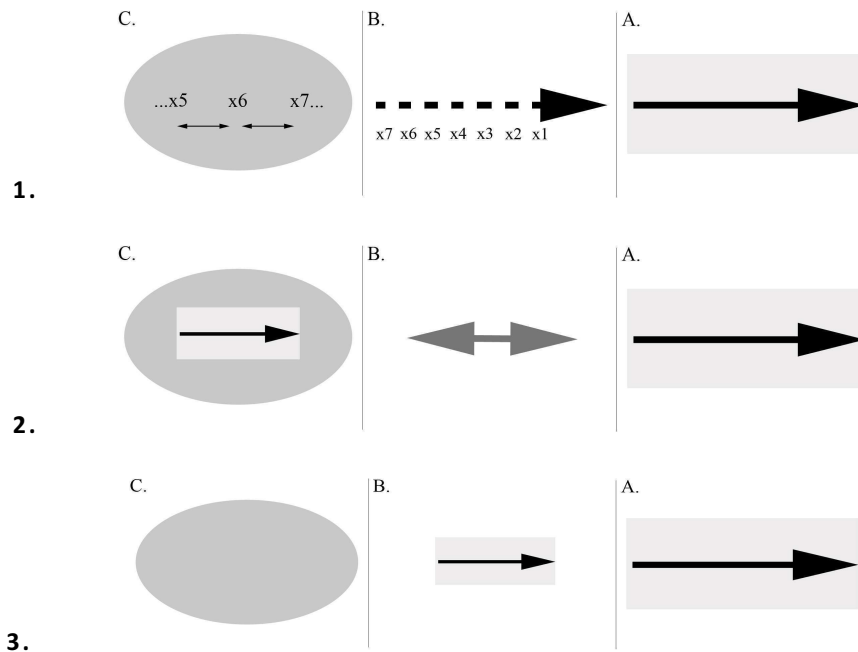
plusieurs fois. C'est toujours le même disque, mais vous apprécierez cette musique toujours un peu plus, et en même temps différemment, à chaque écoute. Cette différence dans l'écoute est précisément la rétention secondaire. »⁴⁶

En d'autres termes, la *rétention secondaire* représentera ce jeu de la mémoire qui nous permet d'englober la mélodie dans sa totalité, comme forme entière. La mélodie est *retenue* dans notre inconscient et peut être convoquée à nouveau, par remémoration, à chaque nouvelle écoute.

En partant de ces deux concepts, Bernard Stiegler avancera sa propre définition du terme de *rétention* : la *rétention tertiaire*. L'auteur la définit ainsi : « la rétention tertiaire est cette prothèse de la conscience sans laquelle il n'y aurait pas d'esprit, pas de revenance, pas de mémoire du passé non-vécu, pas de culture. »⁴⁷ C'est toujours la mémoire des livres, des écritures, des contes et légendes, qui nous permettent de transmettre le savoir au fil des générations. En ce sens elle fait appel à ce processus *d'extériorisation* cher à Leroi-Gourhan. Cependant, Stiegler interrogera plus particulièrement la mémoire propre aux machines d'enregistrement mécanisé des événements temporels. Ce n'est plus une mémoire de l'événement en tant que *description* (tel que pourrait le faire le récit d'un événement historique), mais la *retranscription* directe de l'événement dans son extension temporelle, dans sa durée, et cela grâce à une mémoire extériorisée (disque et pellicule).

⁴⁶ Christian Fauré, « À propos de la rétention », <http://www.christian-faure.net/2006/05/10/a-propos-de-la-retention/>, 2006.

⁴⁷ Bernard Stiegler, "L'imagination transcendantale en mille points », conférence n° 11 donnée au Lycée Henri IV de Paris le 28 janvier 2002, http://lyc-henri4.scola.ac-paris/assos/philo/11_imagination.html, 2002.



Schémas simplifiés des rétentions *primaire* (1.), *secondaire* (2.), *tertiaire* (3.). Les ensembles A et C correspondent respectivement à la *mélodie* (A), et au *sujet percevant* (C). L'ensemble B correspond à la zone de *passage* de la mélodie au sujet percevant. **1. Rétention primaire** : en A, la mélodie ; en B, la décomposition des différentes instantanéités qui composent la mélodie (x1, x2, x3, etc.) ; en C, la perception de cette mélodie par le sujet. Dans ce dernier x6 est l'instant qui est en train d'être perçu, cependant x5 (comme moment qui vient de s'écouler) est toujours présent à la conscience (rétention) ; x7 est présent sous forme d'*attente* (protention). **2. Rétention secondaire** : en A, la mélodie ; en C, le *souvenir* de la mélodie préalablement *retenue* par la mémoire ; en B, leur confrontation. **3. Rétention tertiaire** : en A, toujours la mélodie ; en B, la retenue de l'événement par un objet physique (disque, pellicule), une mémoire externalisée par rapport à la mémoire du corps biologique ; en C, le sujet percevant peut ou ne pas être actif, la machine ayant relayé sa fonction mnémonique ; l'événement saisi, pourra être *transporté* temporellement et être lu par la suite.

Le *temps* des objets temporels issus de l'industrialisation, participent par la même occasion de ce *déroulé* dont parle plus haut Bergson : « j'ai là du déroulé, qui est l'enregistrement de l'effet du mouvement, et qui en sera aussi bien le symbole »⁴⁸. Son allégorie illustre bien, en effet, cette différence entre : d'une part, une temporalité perçue par la conscience intime (promener mon doigt sur une feuille sans la regarder, en étant attentif à la seule durée dans laquelle s'inscrit mon mouvement) ; de l'autre,

⁴⁸ Henri Bergson, *op. cit.*, p. 48.

l'expression de sa *trace* et de son abstraction en projection *géométrique* (ligne tracée par mon mouvement sur le papier). Dans cette dernière, le temps se présente comme le *déroulé* symbolique du mouvement et de sa durée. Sa fixité (la trace), en empêche pourtant un redéploiement effectif - si l'on exclut un quelconque travail de remémoration qui se réduirait à un simple exercice de réactualisation dans le flux de la conscience : la ligne est tracée une fois pour toutes, je ne peux que me *re-mémorer* le mouvement qui l'a fait naître, et non pas le *re-produire* de manière identique.

Or, l'objet issu de l'enregistrement mécanisé des événements sonores et/ou visuels possède cette faculté essentielle qui est celle de pouvoir les ramener à nouveau au champ du perçu (la lecture d'un disque ou la projection cinématographique en sont des exemples probants). Mon étude, qui portera nécessairement sur ce type d'objets, tentera de réhabiliter leur fonction *projective* (le temps de l'action « projetée » sur un support qui en enregistre la trace) - que semble pourtant contester Bergson - en affirmant que, en divisant et mesurant l'objet temporel médiatisé⁴⁹, je divise et mesure bel et bien non pas, bien sûr, la durée du mouvement qui la trace, mais celle qui servira à décrire et à produire de nouvelles événementialités formelles : par exemple, l'image issue de la réactualisation, lors de la projection, de l'événement préalablement enregistré sur la pellicule cinématographique. C'est donc le *déroulé* des objets issus de la *réretention tertiaire* qui m'intéressera plus particulièrement dans ce premier chapitre ; bien sûr, en tant que *trace fixe* et *matériau* (les supports en eux-mêmes), mais également et surtout comme *déroulement en puissance* d'une durée identifiable et autonome.

⁴⁹ Un *objet temporel* est un type particulier d'objet dont son principe d'existence repose avant tout sur son extension dans une continuité temporelle. Tel est le cas, par exemple, d'une mélodie (cf. Edmund Husserl, voir plus bas, note n°, p). On parlera d'objet temporel « médiatisé » lorsque la transmission de l'information (dans ce cas la mélodie) passera par l'intermédiaire un objet *médian* (par exemple le disque vinyle).

Puis, ce sera ce processus d'« encapsulation »⁵⁰ des événements sonores et visuels au sein de matériaux temporisables, ainsi que leur capacité à être *fractionnés, divisés, circonscrits*, qui nous permettra de comprendre les processus d'objectivation médiatisés d'un objet à potentiel temporel hybride. Mécanisme de synthétisation donnant aux formes visuelles et sonores la possibilité d'entrer dans ce que le philosophe appelle « une perception unique et instantanée »⁵¹.

1.2.1

Découper le « temps lumineux »

« Dans l'écart entre la photo et ce qu'on pourrait appeler la syntaxe, il y a la présence muette d'un événement non codé. »⁵²

⁵⁰ J'emprunte ce terme d'« encapsulation » à Horacio Voraggione - qui l'emprunte à son tour à Krasner (cf.) -, bien qu'il soit utilisé par ma part de manière quelque peu détournée, car il ne caractérisera pas des objets esthétiques issus forcément du traitement numérique. Pour le moment, donc, il désignera de manière générale, le procédé de jonction du son et de l'image au sein d'une unité formelle et temporelle close, ou « capsule ». Nous pouvons cependant déjà en apprendre la définition qu'en donne Vaggione : « Comme toute entité, un objet a une "peau" qui le sépare du monde extérieur et lui donne une identité, même provisoire. Dans le jargon informatique le terme *encapsulation* (cf. Krasner 1980) correspond à un *linkage* [« mise en lien », « union »] d'un ensemble de propriétés et de comportements en vue de la création d'un objet. L'encapsulation constitue donc une opération de *clôture* d'un objet » ; Horacio Voraggione, « Objets, représentations, opérations », in *Ars Sonora n°2*, revue électronique, novembre 1995, texte disponible à l'adresse électronique <http://www.ars-sonora.org/html/numeros/numero02/sommaire02.htm> ; cet article constitue l'adaptation française (révisée et augmentée) de « On object-based composition », publié en 1991, dans : *Composition Theory, Interface-Journal of new music research* 20 (3-4), O. Laske, pp. 209-216.

⁵¹ Henri Bergson, *op. cit.*, p. 43.

⁵² Rosalind Krauss, in *L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*, Paris, éd. Macula, 1993, p. 80.

« L'idée de la photographie, c'est l'idée d'une prise à vif de la perception. L'envie de surprendre sur le fait ce qui donne le monde à la conscience [...] »⁵³

Le photo-graphique est un « fait » (*facere* : « créer, produire, fabriquer »), car il se configure, avant tout, dans l'élaboration d'un événement⁵⁴. Ce dernier renvoie à une double temporalité : d'une part, celle du « ça-a-été », décrivant ce que Roland Barthes nomme le « référent photographique »⁵⁵, c'est-à-dire la *chose* physique faisant face à l'objectif ; de l'autre, celle du moment de saisie mécanique dans lequel le « référent "adhère" à son enregistrement »⁵⁶, permettant ainsi l'identification du « ça-a-été » avec une certaine objectivité du *Réel* et du *fait* passé. Mais, au-delà de la valeur purement *référentielle* de l'image photographique - ou plutôt *indicielle* pour reprendre le terme de Rosalind Krauss dans son « Notes sur l'index »⁵⁷ - nous est-il

⁵³ Pierre-Damien Huyghe, *Le devenir peinture*, L'Harmattan, Paris, 1996, p. 64.

⁵⁴ Ici, le terme *événement* doit être compris dans son sens strict : *evenire*, « advenir », « se faire ». L'événement est donc « ce qui advient », ce qui se distingue comme « bloc » isolé dans la continuité temporelle des actions humaines et naturelles. Le photographique l'implique de deux façons : il en est avant tout le *témoin*, car l'événement est l'objet de sa saisie ; puis, il en est le *créateur*, car sans lui l'événement ne serait pas. En effet, l'isolement photographique transforme et sublime le fait *discret*, en fait *remarquable*, en événement. Nous l'aurons compris, ce dernier n'est pas à entendre ici comme moment décisif marquant de son empreinte une époque. Sur ces relations spécifiques entre événement et « époqualité » nous vous renvoyons à la très fine analyse de Jean-Louis Déotte : « Structure de l'événement. Structure de l'époque », in *L'époque des appareils*, Éditions Lignes & Manifestes, Paris, 2004.

⁵⁵ Barthes, Roland, *La Chambre claire : Note sur la photographie*, Gallimard/Seuil/Cahiers du cinéma, Paris, 1980.

⁵⁶ Stiegler, Bernard, *La technique et le temps 2. La désorientation*, Galilée, 1996, pp. 25-26.

⁵⁷ Rosalind Krauss, *op. cit.*. Dans son texte Krauss tisse des relations pertinentes entre le processus d'indexation photographique et l'abstraction picturale. Elle en vient même à proposer la photographie comme « modèle d'abstraction ». Pour décrire la nature spécifique qui caractérise les deux domaines elle utilise l'expression de « message sans code » (empruntée à Roland Barthes, qui l'utilise pour désigner le rapport de « quasi-identité » entre le réel et son image photographique, ce dernier étant compris comme signe qui « n'est plus puisé dans une réserve institutionnelle, il n'est pas codé » : cf. « Rhétorique de l'image », in *Communications*, n° 4, 1964, P. 42 ; repris in *L'obvie et l'obtus*, Paris, Le Seuil, 1982, p. 28). Ce rapport particulier

possible de considérer cette dernière sous le seul angle de la *saisie* ? Son *événementialité* tiendrait alors dans son *acte* d'objectivation, irréductible au simple transfert passif de la réalité vers l'émulsion photosensible⁵⁸. Dans le photo-graphique, tel que je l'entend ici, ce n'est donc pas la lumière (*photos*) qui écrit (*graphein*), mais le photographe qui écrit par elle. Le principe de cette écriture, au-delà de sa capacité descriptive, réside dans la faculté d'objectivation d'une durée visée par l'objectif. Nous pouvons alors considérer cette visée comme une vraie et propre *entaille* effectuée par l'appareil au sein de la temporalité propre à l'événement saisi, et cela avant toute forme de représentativité :

« si la photographie est avant tout écriture de et par la lumière, elle est du temps qui fait image. Et si faire ou construire une image induit bien sûr un certain type de rapport au réel, cela ne veut pas dire que l'image le représente, et encore moins le reproduit. »⁵⁹

Comme nous le rappelle avec justesse Marshall Mc Luhan, « c'est une des principales caractéristiques de la photographie

entre indexation photographique et abstraction sera défini en ces termes : « C'est l'ordre du monde naturel qui s'imprime sur l'émulsion photographique et en conséquence sur l'épreuve photographique. Cette qualité de transfert ou de trace donne à la photo son statut documentaire, sa véracité indéniable. Mais, en même temps, cette véracité est hors d'atteinte des ajustements potentiels internes qui caractérisent nécessairement le langage. Le tissu conjonctif qui lie les objets contenus dans la photo est celui du monde lui-même, plutôt que celui d'un système culturel. [...] Dans l'écart entre la photo et ce qu'on pourrait appeler la syntaxe, il y a la présence muette d'un événement non codé. Et c'est cette sorte particulière de présence que les artistes abstraits semblent à présent vouloir dégager », p. 80.

⁵⁸ Nous l'aurons compris, pour le présent développement, je m'écarte quelque peu de la question indicielle du photographique telle que l'entend Rosalind Krauss, en faisant abstraction volontairement des « indices » représentatifs de l'image. Bien sûr, je tiens à le préciser, cela non par un esprit de contradiction ou de polémique, son point de vue me servira en effet d'appui dans la partie dédiée à l'indexation numérique (voir plus bas, p.).

⁵⁹ Michelle Debat, *L'impossible Image. Photographie – Danse- Chorégraphie*, Collection « Essais », La Lettre Volée, 2009, p. 7.

qu'elle isole des moments particuliers dans le temps »⁶⁰. Il la différencie ainsi de la caméra de télévision qui, par son balayage continu, « ne révèle pas le moment ou l'aspect isolé, mais le contour, le profil iconique et la transparence. »⁶¹ Le photographique tiendrait alors d'avantage de cette découpe volontaire dans le temps que d'un transfert « transparent » du réel. L'instant « isolé » (Mc Luhan) n'est pas ici seulement du descriptif. Il n'est pas question d'« isoler » la « substance » d'une réalité objective, mais c'est l'événement qui prime, non celui qui se donnerait à voir et dont on en décrirait les traits par une image fixe, mais celui de sa saisie : *le photographique comme isolement du temps lumineux*.

À l'image du *haïku* décrit par Roland Barthes, le photographique est « réveil devant le fait », « saisie de la chose comme événement et non comme substance »⁶². Ici, l'événement est celui d'une *épiphany* lumineuse (*epiphania* : « qui apparaît » ; par extension, « faire voir », « montrer »)⁶³. Un « réveil » devant la chose qui marque le moment où l'acte de saisie *fait* événement. La chose étant le prétexte au travers duquel le lumineux devient pure

⁶⁰ McLuhan, Marshall, *Pour comprendre les médias*, Seuil, 1968, p. 219.

⁶¹ *Ibid.*

⁶² Barthes, Roland, *L'empire des signes*, [1970], Seuil, 2005, p. 105.

⁶³ Je vous renvoie aux développements de Pierre-Damien Huyghe sur cette relation entre l'« appareil », ou « appareillage » - ici photographique - et le « paraître », entendu comme « fait ». Il envisage l'appareil comme condition de subjectivité : l'appareil n'est pas alors un instrument, « il ne se manie pas à volonté », mais « il invente corrélativement, en absence de savoir-faire approprié, un sujet et un objet, il met au point un état possible de cette corrélation » (*L'art au temps des appareils*, L'Harmattan, Paris, 2005, p. 25). « "Appareil " est d'abord un terme avec lequel il est possible de penser le paraître comme un fait. Un appareil est ainsi, plus généralement, ce qui dispose du paraître. La formule est ambiguë, dirait-on, parce qu'elle admet à titre de possibilité qu'on retrouve précisément à l'origine de toute pensée de l'art, fut-il moderne ou modernisé [...]. Mais si l'on pense, comme j'essaie de le faire actuellement, en admettant l'absence d'une conscience capable de s'identifier, toujours déjà donnée ou établie comme sujet en deça même de l'expérience, l'ambiguïté disparaît. Qu'est-ce qui pourrait bien assujettir la disposition du paraître (le " comment est " ou le " comment se trouve " quoi que ce soit) s'il n'y a pas de sujet patent ? L'être conscient auquel apparaît quelque chose n'est pas alors un sujet. Il se trouve précisément à l'écart des propriétés subjectives, dans le débord d'une production qui ne s'adresse pas à un esprit se structurant dans une réserve de l'expérience et protégé à priori de l'influence du monde », *ibid.*, p. 24.

événementialité. Le photo-graphique sera alors cet *acte par lequel le visible se verra dépossédé de sa continuité et de sa fluidité*, pour se donner en tant qu'*objet de saisie temporelle* circonscrit, autonome.

Le cinéma emprunte au photo-graphique sa capacité à reproduire le visible et sa part d'iconicité. Il participe du même outil de capture en lui ajoutant l'illusion d'une fluidité *cinétique*. Mais, comme lui, c'est un appareil de découpage « photo-génétique ». Que ce soit par son *mode de saisie*, en délimitant un temps de réflexion lumineux (la variation des intensités lumineuses étant décrites à l'intérieur du plan en tant que surface, mais également en tant que durée) ; ou lors de la *projection*, moment dans lequel sont rendues sensibles les *limites* « physiques » et « intentionnelles »⁶⁴ (car étant la conséquence d'un choix de la part du monteur) des différentes séquences qui constituent le film. Le cinématographique est donc bien le procédé par lequel l'illusion du mouvement figuratif est rendu possible, mais est également l'instrument par excellence de *l'écart*, du mouvement de *différenciation* entre plusieurs états visuels hétérogènes : le

⁶⁴ Remarquons que l'intentionnalité n'occupe pas toute la sphère de la production de l'image photo et cinématographique. Si nous pouvons aisément dire que le fait poser une camera devant un sujet relève d'une intentionnalité première de la part du cadreur, il est vrai également que les formes qui vont s'impressionner sur la pellicule sont à la merci de l'événement qui se trouve face à lui. Si intentionnalité signifie « mettre en perspective », viser et avoir un « point de vue » sur quelque chose en particulier, et de façon précise, cela est à certains égards problématique dans le cas des appareils photographiques et cinématographiques. L'intention serait alors la motivation par laquelle je relègue à l'appareil une part importante de la saisie du réel. Comme l'indique Pierre-Damien Huyghe, « nul doute [...] qu'une photographie, une image cinématographique, un plan mettent en jeu une perspective. Cette perspective se traduira par le cadrage et la visée (elle n'est donc pas seulement optique, il s'agit bien de mettre en jeu un regard, un point de vue). Mais à la différence de l'image picturale [...], la photographie ne peut obéir parfaitement à ce type de perspective. Pour un peintre, il est permis de poser le *principe* d'une correspondance idéale, et ce principe occupe d'ailleurs toute une histoire de son art. En revanche, le photographe ne peut espérer cela. Il devient photographe en renonçant. En effet, c'est un appareil qui fait le photographie. L'intention de rendre en image un aspect des choses qu'on verrait au travers du cadrage doit s'accommoder du laps de temps humain où la photographie se prend », Pierre-Damien Huyghe, *Le devenir peinture*, Harmattan, Paris, 1996, pp.53-54

changement de plan en est l'objet le plus manifeste. La différenciation entre différents plans renvoie bien sûr au passage entre différents indices iconiques : on change de figure, ou de point de vue sur la figure. Mais chaque figure s'inscrit dans une durée, un « bloc-durée ». Le montage cinématographique sera alors cet art de la composition à partir de « blocs-durées » lumineux hétérogènes. L'illusion du mouvement à l'intérieur du plan en est certes un élément prédominant, mais c'est la loi de l'enchaînement qui semble être la raison constitutive du montage. Et cette probabilité de succession implique une *limite*, une *borne* à outrepasser (limite de différenciation entre deux plans consécutifs), qui est la manifestation d'une vraie et propre « découpe » dans la continuité du perçu visuel.

Certaines recherches cinématographiques dans le champ expérimental, des années 1950 et 1970 en particulier (comme représentants principaux Paul Sharits, Peter Kubelka, Robert Breer), s'axeront sur la création de procédés mécaniques et plastiques permettant la mise en évidence, de façon souvent violente, de ce processus de différenciation de *blocs-durées* lumineux. Le procédé de *flickering* en sera l'une des formes les plus radicales, car il permettra d'évincer, dans certains cas, toute forme de représentativité. Le plan sera réduit à sa forme la plus élémentaire (le photogramme) dans lequel toute image impressionnée sera écartée. L'expression « écriture par la lumière » prendra ici tout son sens. C'est la lumière seule qui servira de base à l'écriture du temps cinématographique.

1.2.2

***Flicker* : une durée qui clignote**

Flickering (clignotement), *glimmering* (scintillement), *lincking* (clignement), voici toute une gamme de mots appartenant au même champ lexical, permettant de décrire divers comportements de l'activité lumineuse. Utilisé dans le champ du cinéma expérimental, le mot *flicker* désigne, selon les termes de Philippe-Alain Michaud, le procédé de « reconstitution métrique du ruban filmique à partir de l'unité de base que constitue le photogramme »⁶⁵. Le clignotement renvoie à celui provoqué par le mouvement de l'obturateur, commun à la caméra et au projecteur, capable de littéralement « masquer » le passage, le mouvement de transition, que l'appareil effectue d'un photogramme à un autre. Dans le cas de la caméra (capteur du champ lumineux) cela autorise la saisie de l'instantané photographique, en empêchant les effets de « coulure » entre une image et une autre⁶⁶. Dans le cas du projecteur (distributeur du flux visuel capturé), le clignotement de l'obturateur rend possible la reconstitution du mouvement naturel des objets représentés, tout en occultant les limites « physiques » (bandes noires) de chacun des photogrammes – en positionnant

⁶⁵ Philippe-Alain Michaud, *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*, Kargo, Paris, 2006, pp. 121-122.

⁶⁶ A ce sujet la dernière l'œuvre de Thierry Kuntzel, *La Peau*, réalisée en 2007, représente une mise en abîme assez surprenante de cette *soudure* imperceptible entre des instantanés temporels multiples. L'œuvre a été réalisée à partir de photos numériques de peaux provenant de différents sujets en vue « macro ». Par un processus très subtil de jonctions entre les différents clichés (réalisé informatiquement) - montés de telle manière à ce que l'ensemble défile horizontalement, de façon très lente -, l'artiste nous propose une vraie et propre « cartographie » épidermique, dont les creusements (rides et ridules) s'apparentent d'avantage à ceux que l'on pourrait retrouver sur un paysage. Je vous renvoie à ce sujet à l'entretien audio entre Jacques Magnol et Anne-Marie Duguet pour la présentation de l'œuvre de Kuntzel dans le cadre de l'exposition « Culture Hors-Sol », *Biennale de l'image en mouvement*, Centre pour l'Image Contemporaine de la Ville de Genève, du 12 au 16 décembre 2007, cf. Jacques Magnol, « "La Peau", dernière œuvre de Thierry Kuntzel, vue par Anne-Marie Duguet », article audio et textuel, <http://www.geneveactive.com/?p=394>, 2007.

chaque nouveau photogramme devant la fenêtre du projecteur. Le moment d'actualisation du flux lumineux sur la surface de projection correspond ici au moment où les limites latérales du dernier photogramme coïncident, par *alignement*, à celles du photogramme précédent, sans quoi le défilement vertical de la pellicule serait perçu par le spectateur. Enfin, nous le savons, pour que l'illusion d'une fluidité cinétique de l'image projetée soit complète, la persistance rétinienne joue le rôle de collure naturelle entre les différents photogrammes.

Or, de nombreux artistes du milieu du XX^{ème} siècle s'opposent à aspect illusionniste du dispositif cinématographique, en le faisant basculer « d'une économie de la représentation » à « une économie de la présentation directe »⁶⁷. C'est le cas de la plupart des créateurs appartenant à ce que nous nommons communément le « cinéma expérimental » qui privilégieront une conception du cinématographique en tant qu'objet plastique, non-mimétique, en parlant souvent du film comme d'un « ruban physique »⁶⁸ (*physical strip*)⁶⁹ : Paul Sharits, Dwinell Grant, Peter Kubelka, Tony Conrad, pour ne citer qu'eux. Ce « ruban » sera alors considéré, avant tout, comme *objet à potentiel temporel*, support par lequel pourra s'opérer une vraie et propre écriture du *temps lumineux*.

C'est à partir de ces principes qu'en 1958 Peter Kubelka réalise *Arnulf Rainer*, film sonore de 6'30". Troisième bande du

⁶⁷ Philippe-Alain Michaux, *op. cit.*, p. 122.

⁶⁸ Paul Sharits cité par Philippe-Alain Michaud, *ibid.*

⁶⁹ L'analyse de Michaud insiste sur l'abandon de l'acceptation classique de l'image plastique considérée comme une « fenêtre ouverte par laquelle on puisse regarder l'histoire » Leon Battista Alberti, *De Pictura*, livre I, préface, traduction et notes de J.-L. Shefer, Paris, Macula, 1992, p. 115) : « l'écran n'est plus ce à travers quoi l'on voit, mais ce sur quoi l'on voit, l'espace situé au-delà de la projection, privé de toute réalité, devant être ignorée au profit de la considération sur la surface elle-même », « le *flicker* constitue donc une mise en question du dispositif albertien de l'intersecteur, le dispositif perspectif qui conditionne l'illusionnisme cinématographique comme il conditionne l'illusionnisme pictural », dans Michaud, Philippe-Alain, *ibid.*, p. 122.

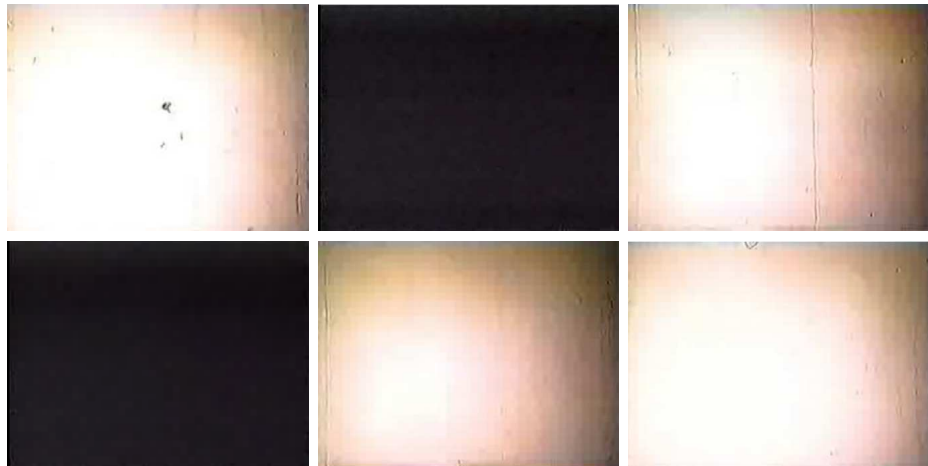
jeune cinéaste Autrichien, après *Adebar* (1956-57) et *Schwechater* (1957-58), *Arnulf Rainer* se différencie de ces dernières par l'abandon radical de la figuration. Créateur de ce qu'il a nommé le « cinéma métrique »⁷⁰, Kubelka réduit ici à l'extrême les composantes syntaxiques du film, pour n'en retenir que quatre unités fondamentales : amorce noire, amorce transparente, bande-son bruyante, bande-son muette⁷¹. Ces différentes unités lui serviront pour agencer selon plusieurs séries prédéfinies une suite d'événements alternant tour à tour, sur la surface de projection, image noire et image claire (cette dernière étant donnée principalement par la transparence de l'amorce qui laisse transparaître la lumière du projecteur), cela selon des rythmes et des combinaisons variables. Du côté sonore cela répondra au même type d'organisation. Des synchronisations entre les deux types d'événements (sonore et visuel) seront souvent provoquées de telle manière à en susciter ce que nous pourrions appeler des vraies et propres *condensations* perceptives.

Par sa radicalité formelle, le film se rapproche du *Fluxfilm n°1, Zen for Film* (1962-64), réalisé quelques années plus tard par l'artiste Sud-Coréen Nam June Paik⁷². Il s'en écarte cependant par

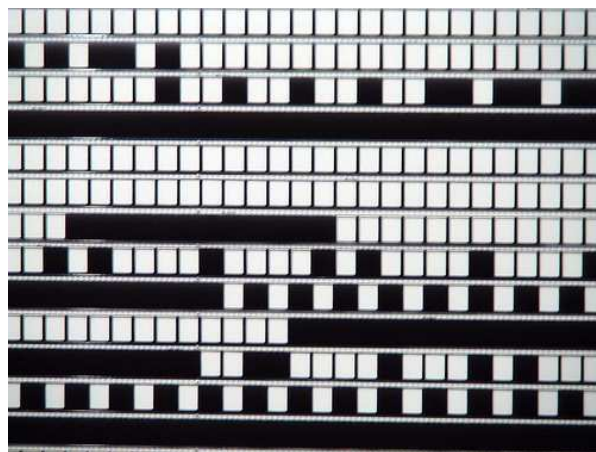
⁷⁰ Cinéma dont Peter Kubelka est l'artiste et le théoricien principal. Il se caractérise par la primauté du photogramme sur le plan. À partir de combinaisons mathématiques rigoureuses aux séries et motifs limités, les compositions « métriques » donnent lieu à l'enchaînement d'événements visuels très courts. Je vous renvoie au texte de Dominique Noguez, « Peter Kubelka l'artisan », in *Eloge du cinéma expérimental*, Paris, Centre G. Pompidou, 1979.

⁷¹: « Ses "films métriques" offrent à nos sens des compositions avec les éléments les plus essentiels du cinéma, réduits à leur plus simple mode d'existence : la lumière et le son, la nature de leur absence ou de leur apparition, de leur coïncidence ou dislocation », Cf. Rédaction, « Événement Kubelka », in *Hors-Champ*, <http://www.horschamp.qc.ca/EVENEMENT-KUBELA.html>, février 2002.

⁷² *Zen for film*, s'articule autour d'une projection d'une bobine filmique sur laquelle l'image est absente. La transparence de cette dernière laisse transparaître le flux lumineux du projecteur, qui devient le motif formel principal sur la surface de projection. Sa facture minimale, et son apparente simplicité technique, sont pourtant vite contrebalancés par le rapport complexe qui s'établit entre lui et une certaine présentation du temps et de ses variations. Au sein du cadre lumineux, s'accumulent en effet de nombreux « parasites » visuels (poils, poussières, etc.), qui deviendront autant de



Peter Kubelka, *Arnulf Rainer*, 1958, photogrammes.



Peter Kubelka, *Arnulf Rainer*, pellicule (détail).

sa structure et son approche du flux temporel. Alors que *Zen for Film* porte principalement sur une ouverture du champ temporel et du support cinématographique à une certaine forme d'*indéterminisme* et d'*aléatoire*⁷³ (la projection lumineuse, en effet, ne fait qu'accueillir, de façon passive, l'ensemble de traces et impuretés qui viennent s'accumuler dans le dispositif de

marqueurs temporels. La surface blanche projetée, est le milieu accueillant sur lequel ces multiples marqueurs seront autant de preuves physiques de l'écoulement chronologique.

⁷³ Ce qui n'est pas sans rappeler les élevages de poussière d'un Marcel Duchamp, ou encore les expériences d'un John Cage (par exemple, *4'33''* de 1952).

projection, et par conséquent dans le champ visuel⁷⁴), la pièce de Kubelka, quant à elle, repose plus spécifiquement sur une écriture « maîtrisée » du flux audiovisuel. La pièce a fait l'objet d'un partitionnement répondant à une organisation structurale très rigoureuse. Un ensemble de règles dictent l'organisation des différentes unités formelles de la pièce, en en façonnant plusieurs niveaux d'agencements :

« L'ensemble repose sur seize grandes unités de cinq cent soixante-seize photogrammes (soit 24x24, c'est-à-dire 1(puissance 2) seconde). Chaque unité comporte un ensemble de thèmes de longueur variable : 288, 192, 144, 96, 72, 48, 36, 24, 18, 16, 12, 9, 8, 6, 4 ou 2 images, soit seize thèmes. Une unité ne contient jamais la totalité des thèmes. Dans chaque unité, les thèmes obéissent à un ordre d'intensification croissant, du plus long au plus court. »⁷⁵

Cette découpe de l'événement visuel au niveau de la pellicule donne lieu, lors de la projection, à une alternance évolutive entre *moments lumineux* et *moments d'obscurité*. Alternance qui est par ailleurs visible sur le négatif lui-même, ruban que l'artiste n'hésite pas à exposer comme objet esthétique à part entière⁷⁶ (voir image, p. 53).

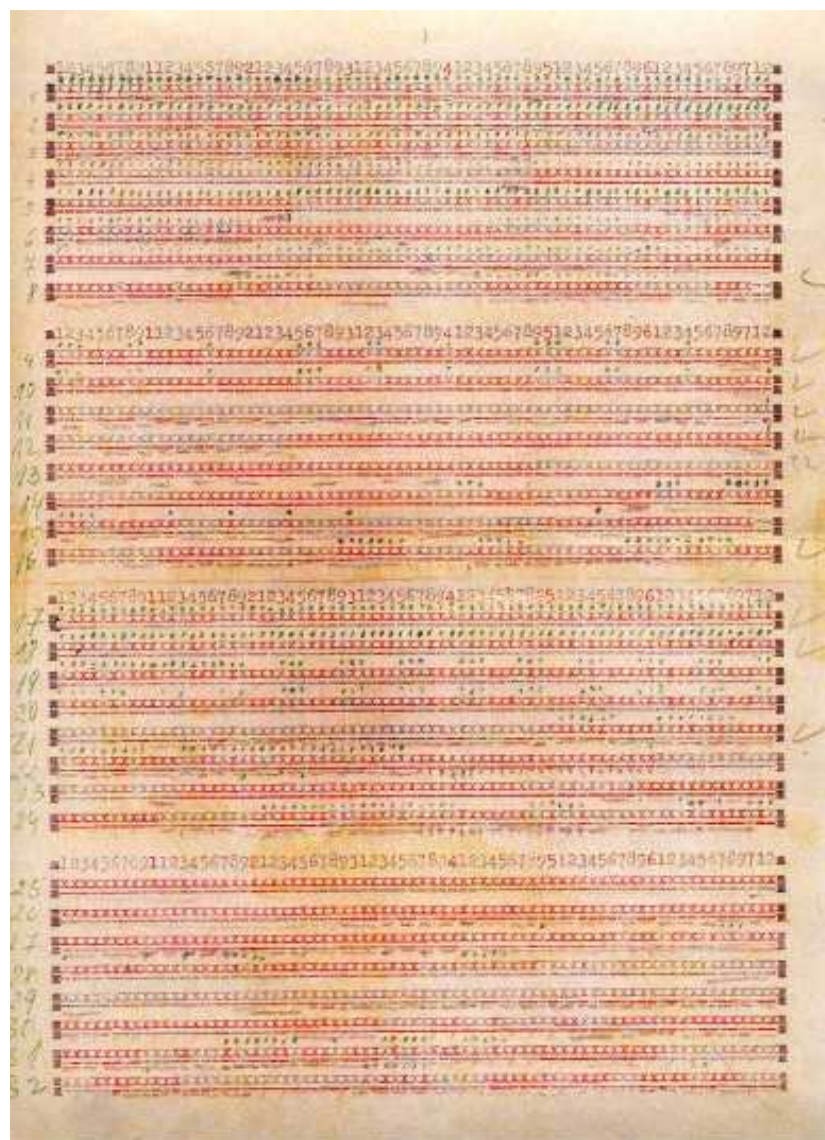
⁷⁴ Cf. Françoise Parfait, « Fluxfilms : gros plans sur les durées, les procédures et les structures », *op. cit.* : *Zen for film* « consiste en une bande de pellicule 16 mm de 8 mn, vierge et transparente, qui passée et repassée dans le projecteur, inscrit sur le support toutes les traces de détérioration dues au frottement, exposition à la poussière et autres manipulations liées au dispositif de projection. Le film expose donc une durée dont la seule manifestation est l'inscription des altérations physiques du support », p. 62.

⁷⁵ Michaud, Philippe-Alain, *op. cit.*, p. 125.

⁷⁶ Kubelka exposera très tôt ses films, comme le fera Paul Sharits avec ses *frozen film frame* (qui pourrait être traduit par « film d'images congelées »), à partir de 1966, avec *Ray Gun Virus*. La matérialité du support est ici appréhendée comme réel objet esthétique, au-delà de toute donnée représentative.

Le *cinématographique* se propose ici en tant qu'héritier direct du *photo-graphique*, ce dernier devant être compris, comme je le soulignais plus haut, dans son sens le plus élémentaire, c'est-à-dire : une écriture (*graphein*) par la lumière (*photos*). Une *écriture* qui passe par une délimitation autoritaire de l'événement lumineux, vécue comme une vraie et propre « entaille » dans la continuité de ce dernier. Mais, alors que, dans le *photo-graphique*, cela passe par une retenue du champ lumineux par la surface photosensible, dans *Arnulf Rainer* cet acte de saisie laisse place à une canalisation du flux par les limites du photogramme. C'est en effet la transparence de ce dernier qui rend possible la redirection de la lumière dans sa forme la plus brute, en en maîtrisant, par la même occasion, le temps d'actualisation.

Enfin, nous constatons enfin que l'intelligence du procédé mis en place par Kubelka repose en grande partie sur la maîtrise des moments d'ouverture/fermeture offerts au champ lumineux, rendue possible par l'alternance des deux types d'amorce, *transparent* et *opaque*. L'espace de projection devient alors un *milieu-surface* événementiel dans lequel le lumineux, non seulement est perçu comme simple phénomène optique, mais devient aussi une pure présentation du *Temps* et de ses durées. La simplicité du dispositif permettra en effet de délimiter, de circonscrire, des blocs temporels identifiables selon leur opposition noir/blanc. Mais également selon des oppositions bruit/silence qui seront soit en parfaite synchronisation avec les variations visuelles, soit qui s'effectueront de façon indépendante. Ces oppositions joueront le rôle de réels délimiteurs spatiaux de durées autonomes, ou ce que nous pourrions appeler des « espaces de temps. »



Peter Kubelka, *Arnulf Rainer*, partition.

Found footage :

Délimiter un « espace de temps » (ou « bloc de durée »)

« Intentionnalité, il faut le souligner tout de suite, n'est pas *intention*, ne se confond pas avec une intention précise, et même, ne la suppose pas. Il ne s'agit pas de dire que l'artiste, même conçu comme créateur, saisi exactement ce qu'il fait, se conforme à une visée particulière ; la visée que suppose la notion d'intentionnalité est toujours générale, même générique ; c'est toujours et partout une seule intention : l'intention d'art. »⁷⁷

« [...] passer, c'est aller *du (ex) futur, par (per) le présent, dans (in) le passé*. Ce transit confirme ainsi que la mesure du temps se fait « dans un certain espace » (*in aliquo spatio*) et que tous les rapports entre intervalles de temps concernent des « espaces de temps » »⁷⁸.

La décomposition métrique opérée par Kubelka pose directement la question de la *circonscription* et *délimitation* d'un *objet à potentiel temporel*. Comme nous venons de le voir, *Arnulf Rainer* procède principalement par la *démarcation* de surfaces s'alternant selon un jeu de transparences/opacités. C'est par cette alternance, préalablement définie sur le négatif, qu'une actualisation contrôlée du *temps lumineux* est rendue possible.

Or, cela pose de fait la question d'une *intentionnalité*⁷⁹ antérieure qui, par un acte de *sélection*, viendrait définir un

⁷⁷ Jacques Aumont, *op. cit.*, p.30.

⁷⁸ Paul Ricœur, *Temps et récit I. L'intrigue et le récit historique*, Editions du Seuil, 1983, p. 35.

⁷⁹ Sur la question générale de l'intentionnalité, cf. Pierre Barboza, «L'intentionnalité déléguée», in *Du photographique au numérique*, Harmattan, 1996, pp. 35-40.

« espace » pertinent dans la continuité de l' « objet-pellicule ». Il est en quelque sorte question de *cadrage*, mais ce dernier s'effectue par la démarcation d'une durée définie, ou du moins facilement identifiable et autonomisable sur le matériau même (amorce noire, amorce transparente) : pour reprendre les mots de Paul Ricoeur, ce sont des « rapports entre intervalles de temps », ou des « espaces de temps ». La question de l'intentionnalité me semble ici essentielle, mais n'est pas à comprendre en tant que visée précise d'un objet dont la représentation serait contenue dans le support ; il ne s'agit pas de montrer par une image ou un symbole la trace d'un objet enregistré sur la pellicule. Si elle n'est pas à proprement dit une « visée générale » telle que l'entend Jacques Aumont⁸⁰, elle ne s'intéresse pas non plus à l'objet en tant que tel. Je le répète, la pellicule de Kubelka, ne contient pas d'éléments figuratifs. La *sélection* qu'il effectue se dirige vers la délimitation de la surface matérielle du négatif. Cette délimitation renvoyant par la même occasion à des durées circonscrites lors de la projection du ruban (temps d'actualisation des amorces noires ; temps d'actualisation des amorces transparentes). Ce qui est visé ici, ce n'est pas un objet en soi, mais le temps dans sa forme isolée : la durée.

Bien sur, cela concerne l'activité artistique en général : cela renvoie à « une intention d'art » partagée, comme le souligne Jacques Aumont. Elle ne renvoie pas seulement à une histoire générique du *montage cinématographique*, mais également, et plus largement, à l'histoire des Beaux Arts dans leur globalité. En effet, « avant d'être vue ou touchée, l'œuvre est *faite*, c'est-à-dire qu'elle est l'aboutissement et la trace d'une intention »⁸¹. La création artistique se pose alors comme une pratique, un acte de « cadrage » - je cadre comme je peux cadrer une image, mais

⁸⁰ Voir citation ci-dessus, p. 57.

⁸¹ Aumont, Jacques, *op. cit.*

également un sujet, le cerner - et d'isolement volontaire, celui-ci devant être entendu non comme une simple démarcation d'une surface plane à l'aide d'une structure orthogonale, mais principalement comme un *processus de délimitation intentionnelle d'un ou plusieurs champs d'activités formels* (ces derniers s'inscrivant ou non dans une durée : sons, images, mouvements, etc.). La délimitation des *bornes* d'une séquence cinématographique, par exemple, sera alors entendue en tant qu'application d'un « cadre » structurel dont les limites correspondront *in extenso* aux limites temporelles (début et fin) de la séquence. La part d'*intentionnalité* résultera de cette activité volontaire, *délibérée*⁸², de la part de l'artiste (et/ou monteur) définissant une étendue formelle dont la cohérence se justifie à l'intérieur de la durée du segment filmique isolé.

Le cas du *found footage* dans le cinéma expérimental atteste de cette *activité*. L'utilisation de ce qui est littéralement un « métrage trouvé » repose tout entier sur une pratique de la démarcation d'objets temporels hétérogènes (utilisation de rushes non exploités d'un film ; récupération de bandes super-8 à usage familial ; recyclage d'extraits de films hollywoodiens...). Que ce soit dans le cinéma de Cécile Fontaine (*Cruise*, 1988 ; *Safari Land*, 1996), ou encore celui de Mathias Müller (*Home Stories*, 1900), pour ne citer qu'eux, le filmique s'articule ici autour de l'organisation et l'accumulation de matériaux souvent récupérés, faisant suite, par conséquent, à un acte de *sélection* et de *réarrangement* des bandes originales.

⁸² Jacques Aumont insiste sur le caractère intentionnel de toute activité de production artistique, en remarquant que « l'œuvre d'art résulte d'une activité de fabrication délibérée » dans laquelle s'actualisent trois pulsions humaines essentielles : « donner existence matérielle à des forces invisibles ; organiser l'environnement selon un ordre régulier ; reproduire de façon objectivée l'expérience des sens » ; *ibid*, p. 14.

Dans son article « Cartographie du Found Footage »⁸³, Nicole Brenez identifie cinq *usages* majeurs de cette pratique, qui pourront faire l'objet d'approfondissement ou d'associations de la part des artistes :

- « Élégiacque » : « il s'agit ici de fragmenter un film d'origine, le démonter pour n'en conserver que certains moments privilégiés et fétichiser ceux-ci par remontage : le motif prime donc à tel point qu'il subordonne le montage à son apparition, ce qui engendre des formes sauvages de raccordement » ;

- « Critique » : « le plus répandu, il consiste à s'emparer des images de l'industrie ou des images familiales privées pour se livrer à un détournement voire à une destruction souvent violents » ;

- « Structurel » : il s'agit ici d'« élaborer un film, non pas à partir d'une image ou d'un motif, mais d'une proposition, d'un protocole, qui concerne de façon réflexive le cinéma lui-même » ; « L'indifférence (toute relative) au motif s'accommode donc fort bien du found footage, qui en constitue comme la preuve concrète » ;

- « Matériologique » : se livrant à l'« exploration des propriétés spécifiques de la pellicule comme matière » ;

- « Analytique » : se fondant « sur le modèle d'une investigation scientifique mais capable d'en déborder ou d'en subvertir la rationalité » ; dans ce cas certains auteurs « ont choisi un objet ou un fait filmique et se sont consacrés à l'étudier de façon approfondie. »⁸⁴

Il nous est possible de relever un point commun à chacun d'entre eux qui mérite d'être soulevé : *le recyclage de matériaux*

⁸³ Nicole Brenez, « Cartographie du Found Footage », in. *Cinémas*, revue d'Études Cinématographiques volume 13, numéro 1-2, Automne 2002, p. 49-67.

⁸⁴ Pour l'ensemble des citations, *ibid.*

iconiques préfabriqués consécutif à un acte d'appropriation volontaire de la part de l'auteur. Que ce soit par la fragmentation d'un film pour le reconstituer par la suite (« élégiaque »), ou par l'isolement et l'appropriation de fragments de bandes commerciales ou privées (« critique »), ou par l'exploitation et l'exploration de matériaux autoréférentiels ouvrant à une réflexion sur la structure même du dispositif cinématographique (« structurel »), ou encore par le travail sur la « matérialité », voir l'organologie, de la pellicule et son caractère purement formel et pictural (« matériologique »), ou enfin par un travail analytique sur un fait filmique particulier (« analytique »), chaque caractère pose la question d'une *saisie intentionnelle* d'un objet filmique préexistant.

Nous pouvons alors nous interroger sur la nature même de cet acte de *saisie volontaire*. Bien sûr, il est possible de le considérer avant tout comme un processus de réappropriation d'un objet symbolique exogène (matériau filmique provenant de sources et d'auteurs divers), afin de le faire entrer, par absorption, dans le système de signification de l'artiste. Ainsi, nous pourrions dire avec Jonas Mekas qui, dès 1969, annonçait l'amplification et la généralisation de cette pratique de réappropriation : « je gage que l'entière production hollywoodienne des quatre-vingt dernières années pourra devenir un simple matériau pour de futurs cinéastes »⁸⁵. Cette remarque insiste sur une pratique de dé-contextualisation massive du matériau filmique, dans le but de créer toute une gamme de *stocks* et *collections* prêts à l'emploi, se présentant sous la forme de « briques » préfabriquées qu'il suffirait de ré-assembler selon les lois syntaxiques de l'auteur pour donner lieu à une œuvre filmique nouvelle, originale (ce qui n'est pas sans annoncer la pratique contemporaine du « sampling »

⁸⁵ Jonas Mekas, cité par Nicole Brenez, in *op. cit.*

sonore et/ou visuel)⁸⁶. Mais, au-delà de toute part d'iconicité et de toute activité signifiante, il nous semble reconnaître l'existence d'un acte beaucoup plus élémentaire qui viendrait se poser à la genèse de toute pratique de réappropriation et de réinterprétation : cet acte est celui de l'isolement intentionnel de ce que nous pourrions nommer un « bloc de durée » ou encore un « espace de temps », tel que l'entend Paul Ricœur⁸⁷. J'entendrais ici les deux expressions comme synonymes.

Lorsque Cécile Fontaine (1957) dit s'emparer « de séquences en démontant la continuité temporelle de l'original auquel elles appartiennent »⁸⁸, elle souligne bien cette pratique d'une *démantèlement* volontaire qu'elle fait subir à la pellicule. Physiquement cela correspondra à une vraie et propre *entaille* sur la physicalité du support. Que ce soit dans *Cruise* de 1988, ou dans *Safari Land* de 1996, elle part d'une activité préalable de sélection et d'isolement de fragments de bandes cinématographiques. L'œuvre de Cécile Fontaine repose essentiellement sur des fragments trouvés, « des œuvres d'inconnus, à la différence de ceux qu'utilisent des cinéastes plasticiens comme Douglas Gordon⁸⁹

⁸⁶ Nous aurons l'occasion de revenir ultérieurement sur cette notion.

⁸⁷ Voir citation plus haut, p. 20

⁸⁸ *Monter/Sampler. L'échantillonnage généralisé*, sous la direction de Yann BEAUVAIS et Jean-Michel BOUHOURS, Scratch/Centre Georges Pompidou, 2000, p. 27.

⁸⁹ Je cite ici quatre exemples de cette réappropriation, car une grande partie de son œuvre porte sur ce type d'appropriation. Avant tout son célèbre *24 Hours Psycho* (1993), dans lequel Gordon (1966) étire le film *Psychose* (1960) de Alfred Hitchcock (1899-1980) sur une durée de 24h (le temps de l'histoire du film). Puis, *10 ms -1* (1994), où Gordon manipule (par la mise en boucle et le ralenti) des images en noir et blanc, provenant d'archives de la guerre 1914-1918 : « Un homme simplement vêtu d'un slip évolue dans un espace peu identifiable. Cet homme est debout mais mal assuré ; en fait, au bout d'un moment, il tombe puis tente plusieurs fois de se relever sans succès (Françoise Parfait, *op. cit.*, p. 2002). Enfin, *Through a Looking Glass* (1999), dans lequel le spectateur est saisi au milieu de deux projections monumentales d'un extrait du film *Taxi Driver*(1976), film réalisé par Martin Scorsese, dans lequel le personnage Bicke, joué par De Niro, menace son propre reflet. Les séquences sont légèrement décalées de sorte à provoquer un aller-retour incessant entre les deux points de diffusion et de projection.

[1966] ou les cinéastes Matthias Müller⁹⁰ et Christoph Girardet »⁹¹, qui s'appuient sur le détournement de films hollywoodiens. Elles appartiennent le plus souvent aux genres documentaire (*Golf Entretien*, 1984), publicitaire (*Cruise*), familial (*Home Movie*, 1986), ou sont réalisées par des inconnus (*Sans Titre, Mai 68*, 1988)⁹². Ici, l'acte de sélection, bien que se rapportant effectivement au choix d'unités filmiques à potentiel symbolique, dont le montage n'est souvent pas dépourvu d'une certaine forme d'ironie, voir de cynisme (l'association, dans *Cruise*, d'une image d'un petit garçon utilisant son couteau lors d'un repas et de celle de nazis « perdus dans la contemplation du même couteau »⁹³), peut être également considéré comme un acte d'extraction d'un « bloc de durée » par l'attribution de points d'entrée et de sortie à la séquence filmique. Cette activité est bien un geste générique de tout montage cinématographique, mais s'affirme avec évidence dans la pratique du *found footage* telles que la mène Cécile Fontaine.

Prenons *Charlotte*, pièce silencieuse qu'elle réalise en 1991. L'œuvre est le résultat d'une copie de trois photogrammes d'une tête de bébé, sur une bande Super-8 de trois minutes. Le film, non

⁹⁰ Matthias Müller, est un artiste Autrichien, né en en 1961. A titre d'exemple je vous renvoie au film *Home Stories*, film couleur en 16 mm, réalisé en 1991 à partir de plusieurs plans de mélodrames cinématographiques américains. Il joue ici sur les stéréotypes, ou clichés comportementaux, présents dans ces derniers.

⁹¹ *Ibid.*, p.25.

⁹² Une large partie de ses pièces sont disponibles sur le site de *Light Cone* <http://www.lightcone.org/fr/cineaste-117-cecile-fontaine.html>.

⁹³ Baert, Xavier, « Politic Plastic. Les montages pamphlétaires de Cécile Fontaine (sur *Cruise*) », texte disponible à l'adresse électronique <http://testweb.cinematheque.fr/data/document/xavier-baert-cecilefontaine.pdf>.

encore développé, a été exposé, hors caméra, à différentes variations lumineuses altérant ainsi les varheures colorimétriques du négatif. L'exposition a été faite selon un rythme irrégulier, dû principalement à l'avancement manuel de la bobine. Le résultat se rapproche à certains égards d'*Arnulf Rainer* de Kubelka. Le rythme est certes plus lent, mais non moins envoûtant. La figure de la jeune fille se déploie devant nous à un rythme plus ou moins stable, qui s'approche de la stroboscopie. Au début, l'image est reconnaissable, assez pour qu'il nous soit permis d'entrevoir ce léger mouvement de la bouche qui semble s'ouvrir à chaque répétition de la boucle. Cri de joie ou agonie ? Donner une réponse claire semble difficile. En tout cas, on oublie peu à peu cette figure humaine qui se perd dans le martellement saccadé et entrecoupé du procédé. Le défilement vertical du négatif est visible, ce qui renforce encore cet effet de fissure de l'image, induit également par l'étrécissement temporelle du plan. Le temps est accidenté, cependant la limite des boucles est visible de façon très nette. Les différentes répétitions du motif sont identifiables. Elles possèdent leurs limites temporelles : une image noire vient s'interposer entre chaque boucle, et cela pendant toute la longueur du film (2' 50''). Les événements compris entre ces limites sont des « blocs de durée » identifiables, autonomisables.



Cecile Fontaine,
Charlotte, 1991

Biens sûr, il serait difficile de réduire la complexité des œuvres de Cécile Fontaine à la simple mise en succession des plans. Il y a une variabilité interne à l'image – à laquelle s'ajoutent

différents procédés de surimpression, comme dans *Safari Land* - qui écarte l'idée d'une simple succession linéaire des plans. Cependant, comme dans *Charlotte*, ou des œuvres à la composition rythmique plus complexe (*Home Movie* ; *Silver Rush*, 1998), les principes de démontage et de déconstruction, préalablement effectués sur le matériau filmique, se retrouvent actifs lors de leur actualisation. L'évidente hétérogénéité des fragments filmiques, identifiables dans les différentes bandes de l'artiste, affirme chaque plan comme une unité distincte, possédant sa propre autonomie et durée. L'abandon d'une certaine nécessité du « bon raccord » et d'une forme de continuité diégétique et dramatique rend d'avantage perceptible les limites temporelles de chacun des « segments » recyclés. Cet acte de « dé-montage » auquel fait allusion l'artiste, se traduit par l'attribution de limites spatiales à l'« objet-pellicule » dont le vis-à-vis temporel correspondra à sa durée d'actualisation lors de la diffusion sur l'écran de projection. Il s'agit de définir un « bloc de durée » autonome et facilement identifiable.

Dans les prochains développements, je m'intéresserai aux conséquences d'un tel mouvement d'isolement appliqué à des événements, non plus visuels, mais essentiellement sonores. Il s'agira de comprendre comment ce mouvement de prélèvement mécanisé d'un bloc de durée est une attitude partagée par les deux domaines (cinématographique, musical).

UN DEVENIR-OBJET-TEMPOREL :

PHONOGRAPHE et « ENCAPSULATION » SONORE

« Une aiguille soudée à l'une des extrémités du diapason est placée à la perpendiculaire d'un verre noirci qu'elle ne fait qu'effleurer. On fait ensuite vibrer le diapason et on déplace lentement le verre. Durant la vibration, l'aiguille trace une succession *régulière* de courbes. »⁹⁴

« Nous voici donc témoins « oculaires » du phénomène sonore. On atteste sa présence, on la vérifie, on la contrôle. »⁹⁵

Après avoir intentionnellement employé le mot « objet temporel » sans de réels approfondissements et avec une certaine retenue quant à sa définition et sa provenance théorique, il me faut désormais en proposer un éclaircissement. Le but n'étant certainement pas d'en re-conceptualiser les termes – mon projet n'est pas celui du Philosophe - mais plutôt d'essayer de comprendre comment l'idée husserlienne témoigne d'un fait esthétique majeur dans l'histoire de l'art contemporain. Il nous faudra alors saisir de quelle façon ce concept sera à même de nous aider à comprendre une histoire esthétique de l'*objectivation temporelle* qui débute, il nous semble, avec la création du premier *phonographe* par Edison, en 1877.

La machine d'Edison n'est certes pas le premier appareil de production automatique d'un événement esthétique. Par exemple,

⁹⁴ Otto Kàrolyi, *Introducing Music*, Harmondsworth, Penguin Books LTD, 1965, cité par Gianfranco Maraniello, « Economie du présent. Notes et répétitions », in *Sonic Process. Une nouvelle géographie des sons*, catalogue d'exposition, Editions du Centre Georges Pompidou, Paris, 2002, p.120.

⁹⁵ Gianfranco Maraniello, *ibid.*, p.123.

le *piano mécanique*⁹⁶, avec son automatisation du fait musical constitue déjà un système d'« événementialisation » *formel excluant le corps de l'interprète en tant que performeur*. Et cela représente déjà une première mise à distance de l'*exécutant* par rapport à l'*automate*, ce qui annonce avec évidence l'avènement des systèmes de calculs programmatiques des machines computationnelles (*computers*) du XXème siècle.

Le *phonographe* procède cependant d'une toute autre manière, du moins en partie, par la saisie et l'« encapsulation » du phénomène sonore au travers d'un *objet médian* (la surface d'inscription du disque) qui fera office de *support mnémorique (rétention tertiaire)*. L'empreinte pourra par la suite être sollicitée pour la réactivation et la diffusion de l'événement enregistré.

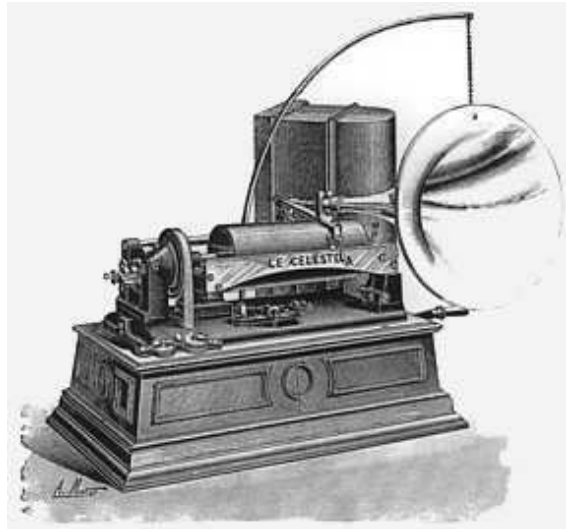
Cette possibilité de production autonome de l'événement acoustique s'apparente certes au dispositif mis en œuvre dans le piano mécanique par l'*actualisation d'un processus de création sonore fixé sur un support physique* (la partition perforée pour le piano, et le sillon du disque pour le phonographe – bien que les questions de vrai et propre enregistrement et de reproductibilité sont évincés dans la première), mais s'en écarte par le statut « substantiel », voire ontologique de sa *matrice*. Alors que la *partition perforée* constitue avant tout un vrai et propre *programme d'enchaînements mécaniques* dont la finalité est d'actionner, par une machinerie complexe, l'ensemble des touches de l'instrument⁹⁷ – en ce sens le complexe *partition-engrenage* se substitue au musicien –, différemment le disque contient

⁹⁶ Un des premiers exemples fut le *Pianista* développé par Henri Fourneaux, en 1863. Le plus connu fut le *Pianola* créé par Edwin Scott Votey, en 1895.

⁹⁷ La fascination de tels appareils mécaniques, investit encore aujourd'hui le champ de l'art contemporain. Je citerais à titre d'exemple le théâtre de Heiner Goebbels, et plus particulièrement l'un des passages de *Stifter dinge* (2009) dans lequel l'artiste met en scène une impressionnante machine automatisée composée de plusieurs pianos décharnés. Ces derniers sont joués de façon automatique par un système de contrôle informatique qui actualise une série de partitions préenregistrées.

« physiquement » la *substance* même, la *trace*, de l'événement sonore et de sa production, voir de son exécution.

D'un côté l'objet de production sonore, la touche de piano, est tenu à distance sans être contenu dans la *matrice-partition*, cette dernière se limitant à en décrire un temps d'exécution – nous sommes alors du côté d'une codification abstraite, d'une convention symbolique n'ayant aucun rapport d'analogie, mais purement numérique, avec le son produit –, de l'autre l'empreinte physique de l'événement acoustique est saisi et fixé sur le *support-matrice* lui-même : il en est l'*analogon*.



Le phonographe d'Edison, gravure de la bibliothèque nationale du Canada.

Il y a, par conséquent, *adéquation* entre l'objet matériel dans lequel est contenue la trace du phénomène sonore, et le phénomène lui-même qui se re-configue dans la « physicalité » même du support. L'*événementialisation* du processus sonore s'effectue ici par une dynamique d'adhésion substantielle entre *re-mémoration mécanisée du phénomène saisi* et *l'objet matériel dans lequel cette saisie s'est opérée*. Se produit donc une *inséparabilité* évidente du *contenu* (le son) et du *contenant* (le disque), de telle façon que l'un et l'autre ne puissent être perçus que comme

procédant de la même réalité physique. La trace du sillon du disque (qui représente d'une part l'empreinte du son, de l'autre sa possibilité d'actualisation), se fonde en effet dans la matérialité même du support.

Bernard Stiegler nous informe sur ce processus d'objectivation en le qualifiant de *devenir-objet-temporel*⁹⁸. Il marque le mouvement d'objectivation mécanisé, voir industrialisé, de tout « ce qui arrive », en d'autres termes de tout événement du monde, en une nouvelle instance temporelle médiatisée : *le devenir-objet-temporel comme pulsion de réification et de production automatisée d'objets à potentiels temporels*. Pour reprendre les termes de Stiegler : comme temporalisation systématique de « tout le *retenu* (en tant que *sélectionné*) dans une nouvelle configuration des instances constitutives de toute événementialisation. »⁹⁹

Dans le cas du phonographe, il y a *devenir-objet-temporel* dans la mesure où la vibration sonore (sa *physicalité*) est *traduite*, mécaniquement¹⁰⁰, dans une autre instance matérielle (celle du support). Cela nécessite, de façon différée, une nouvelle temporalisation qui permettra d'en ré-actualiser le message (le temps de la lecture du disque). Le *système-phonographe* s'articule autour de deux actes : d'une part, celui d'une *encapsulation* de l'événement sonore au sein d'un objet physique, de l'autre, la *re-diffusion* du son capté. D'un côté, le phénomène sonore est saisi et donné en tant que *trace-sillon* à l'intérieur d'un objet fixe (le disque) dont l'existence matérielle n'implique aucune évolution dans la durée (ce qui serait le cas pour une mélodie) ; de l'autre *l'objet-disque*, inclus dans le dispositif *disque-phonographe*,

⁹⁸ Stiegler, Bernard, « Objet temporel et finitude retentionnelle », in *op. cit.*, pp. 217-278.

⁹⁹ *Ibid*, p. 219.

¹⁰⁰ Stiegler précise que le « devenir-objet-temporel » découle directement du processus de production mécanisé, voir industrialisé des objets à caractère temporels.

permet *l'actualisation de l'événement saisi* dont l'existence nécessitera son propre déploiement dans la durée. C'est cette distinction qu'Husserl lui-même souligne en différenciant, d'une part, *l'objet général du monde physique* et, de l'autre, l'objet qu'il qualifie de *temporel*. Le premier s'inscrit nécessairement dans le temps commun de la perception. Par exemple, la constance perceptive de *l'objet-table* n'est telle que parce que l'objet physique est inchangé dans les multiples intuitions que nous en avons, dans ce cas il est « unité dans le temps. »¹⁰¹ La multiplicité du point de vue du spectateur n'implique pas la dislocation et une multiplicité de l'objet, car son unité reste entière, il est *invariant*. *L'objet temporel*, quant à lui, implique nécessairement une existence *au fil de la durée* - le son en est alors l'exemple le plus probant. Husserl explique cette distinction en soulignant que « par *objets temporels, au sens spécial du terme*, nous entendons des objets qui ne sont pas seulement des unités dans le temps, mais contiennent en eux-mêmes l'extension temporelle », « il s'agit de passer de la *durée chosique, de temps du monde, au temps apparaissant, c'est-à-dire au temps immanent au cours de la conscience* »¹⁰². Pour reprendre les termes de Bernard Stiegler :

« ceux-ci [les objets temporels] ne désignent pas, dans ce contexte, les objets qui sont dans le temps : tous les objets réels et sensibles sont dans le temps. Non, il s'agit ici des objets qui ont pour caractéristique d'être définis par les conditions dans lesquelles *ils s'écoulent avec le temps* et qui se constituent dans le cours même de leur écoulement. »¹⁰³

¹⁰¹ Husserl Edmund, *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*, trad. fr. H. Hussort, PUF, 1964, p. 36.

¹⁰² *Ibid.*

¹⁰³ Bernard Stiegler, « Les enjeux de la numérisation des objets temporels », in *Cinéma et dernières technologies*, sous la direction de Fanck Beau, Philippe Dubois, Gerard Leblanc, INA, DeBoeck Université, 1998, p. 84.

Dans le cas de l'événement sonore, nous sommes bien en présence d'un objet qui dure dans le « temps du monde », mais cet objet se fonde également sur sa propre durée pour exister, il est son propre *écoulement* temporel. Or, il nous faut remarquer que le complexe *disque-phonographe* pose une ambiguïté majeure quant à la nature même du sujet auquel on se réfère, car il convoque simultanément, et *dans le même système de production*, les deux acception de la notion d'*objet*. Il y a, d'une part, coexistence de *l'objet en tant que dispositif de réification et production formelle* (le système *disque-phonographe*), et, de l'autre, de *l'objet en tant qu'instance temporelle* (le son produit et son propre processus de déploiement dans la durée). En précisant que le *devenir-objet-temporel* se fonde essentiellement sur une « synthèse industrielle de la finitude rétentive »¹⁰⁴, dont l'acte principal est d'en mécaniser le processus de production¹⁰⁵, Stiegler affirme cette

¹⁰⁴ Bernard Stiegler, *La technique et le temps 2. La désorientation*, op. cit., p. 221.

¹⁰⁵ Il nous faut préciser que, selon Husserl, la *réention* se différencie ontologiquement et qualitativement de *l'acte de mémoire*, car, à la différence de ce dernier, il est processus d'actualisation du *déjà-passé* immédiat comme *présence d'absence*, et non comme *souvenir* faisant appel à l'imagination. Pour cela Husserl s'inspire, tout en la contredisant, de la thèse de Brentano dans laquelle ce dernier caractérise la conscience temporelle en tant qu'articulation entre, d'une part, un *instant* qui serait perçu et qui marquerait la présence au flux de l'événement temporel et, de l'autre, un processus mnémonique qui s'appuierait sur l'imagination (ou *phantasia* selon Husserl) et qui reconstituerait le passé en le re-actualisant activement dans le présent : « naturellement, ce processus est permanent et continu : lorsqu'un second son survient, il produit une nouvelle modification, la première représentation se transforme quant à son moment temporel, de sorte que son contenu apparaît comme plus repoussé, plus éloigné dans le temps. Ainsi, en toute rigueur, on ne peut parler d'une *perception* de la durée : seul l'instant est perçu. Le reste est imaginé... », Renaud, Barbaras, *Introduction à la philosophie d'Husserl, nouvelle édition revue et corrigée*, Les Éditions de la Transparence/Philosophie, 2008, p. 126. Pour Husserl au contraire la durée peut faire l'objet d'une perception, et c'est en différenciant le souvenir secondaire (souvenir faisant l'objet d'une re-présentation du passé), et le souvenir primaire (souvenir immédiat, passif) qu'il caractérise par l'acte de *réention*, qu'il tente d'y parvenir. La spécificité de cet acte n'aura pas « pour fonction de rendre présent un passé comme le ferait un acte représentatif, mais de viser le passé en tant que passé, c'est à dire de présenter son absence », p. 129. Pour plus de précisions, Cf. Husserl, Edmund, *Sur la phénoménologie de la conscience intime du temps*, op. cit., plus particulièrement, p. 211.

inséparabilité entre *dispositif d'objectivation du phénomène temporel* et *la re-actualisation de ce dernier*.

C'est là l'une des caractéristiques des *objets temporels* issus de l'industrialisation qui débute vers la fin du XIXe siècle, période dont est par ailleurs témoin Husserl, et qui se déploie jusqu'à nos jours. En effet, Stiegler le souligne, « le devenir-objet-temporel de tout " ce qui arrive ", opéré par les médias, et, bien au-delà, par la nouvelle programmatologie rythmant et tramant l'espace-temps-lumière, est aussi le phénomène primordial qui advient avec le *calcul* informatique »¹⁰⁶. Nous reviendrons bien sûr sur la spécificité de cette objectivation opérée par le numérique, mais nous remarquons déjà une dynamique commune dans la réification généralisée de tout « ce qui arrive » réalisée par la technologie et les médias tels que le phonographe (plus tard la bande magnétique), la pellicule cinématographique, et la matrice numérique, à savoir celle de produire à la fois des *objets-machines* qui jouent le rôle de *conteneur de l'événement temporel* – dans ce cas, ce sont des « objets qui sont dans le temps » -, ainsi que des *objets temporels* au sens où l'entend Husserl, c'est-à-dire des objets qui « contiennent en eux-mêmes l'extension temporelle ».

Le *devenir-objet-temporel*, et c'est peut-être cela que Stiegler oublie de souligner, procéderait donc de cette dynamique de *double* objectivation au sein d'une même unité formelle. Il y a

¹⁰⁶ « Le devenir-objet temporel de tout "ce qui arrive", opéré par les médias, et, bien au delà, par la nouvelle programmatologie rythmant l'espace-temps-lumière, ets aussi le phénomène primordial qui advient avec le *clacul* informatique. [...] La cognition synthétique se constitue comme séquentialisation algorithimique q'un déroulement d'instructions ou d'opérations, dont les boucles de régulation déterminent les moments récurrents comme *feed-back*, et une telle successivité se retrouve dans les architectures de processus massivement parallèles (connexionistes) et les modèles non-linéaires très fortement récurrents :il est évident que la structure de tout objet émergeant d'unréseau d'automates neuronaux est (intra)temporelle dans la mesure où tout *changement d'état* du réseau vient se caler, comme changement d'ensemble, sur le "maintenant" déterminé par les battements d'une horloge », Bernard Stiegler, *op. cit.*, p. 219.

objet temporel médiatisé, dans la mesure où l’empreinte se présente sous la forme d’un objet fixe, non encore temporalisé. Dans le prochain sous-chapitre nous constaterons que ce principe de réification joue un rôle important dans l’émergence de la notion d’*objet sonore* avancé par Pierre Schaeffer. L’objet-disque et l’objet-bande-magnétique permettront au sonore d’être saisi comme unité autonome et manipulable. C’est le fragment de bande ou le sillon du disque, qui procéderont à l’autonomisation effective de l’événement sonore, avant toute possibilité de rediffusion et d’actualisation du son enregistré.

1.3.1

L’objet sonore :

physicalité du support et isolement temporel

« La " matérialisation " du son sous forme d’enregistrement – fragment de bande, sillon du disque – aurait dû singulièrement attirer l’attention sur l’objet sonore. En effet, dans ces expériences, le son, de toute évidence, n’était plus évanescent, et prenait ses distances par rapport à sa cause : il acquérait une stabilité ; on pouvait le manipuler, le multiplier, en varier les dimensions énergétiques, sans plus être liés par les contingences initiales. »¹⁰⁷

En 1966, Pierre Schaeffer (1910-1995) publie son fameux *Traité des objets musicaux*, dans lequel il expose avec une grande lucidité l’ensemble de ses recherches qu’il réalisa à partir de 1948 (date à

¹⁰⁷ Pierre Schaeffer, *Traité des objets musicaux*, Seuil, 1966, p.76.

laquelle il produit ses premières pièces « concrètes »¹⁰⁸ : *Étude de chemin de fer*, *Étude aux tourniquets*, etc.). Son projet se condensera autour de ce qu'il nommera l'« objet sonore ». Il définira ce dernier en ces termes :

« Il y a objet sonore lorsque j'ai accompli, à la fois matériellement et spirituellement, une réduction plus rigoureuse encore que la réduction acousmatique¹⁰⁹ : non seulement, je m'en tiens aux renseignements fournis par mon oreille [...] ; mais ces renseignements ne concernent plus que l'événement sonore lui-même : je n'essaye plus, par son intermédiaire, de me renseigner sur autre chose (l'interlocuteur ou la pensée). C'est le son que je vise, lui que j'identifie ».¹¹⁰

Son analyse marque un bouleversement majeur dans l'appréhension du phénomène *musical*, en opérant une scission conceptuelle entre ce dernier et ce qu'il convient de nommer le *sonore*. Mais, bien plus que cela, ici sera mise en doute la nature même des sons capables de faire l'objet d'une formalisation : le phonographe et la bande magnétique, en remplaçant l'instrument classique, et en introduisant toute une nouvelle gamme de sonorités issues du monde *profane* réhabiliteront dans la sphère esthétique ce qui appartenait jusqu'à là au *non-musical* (*Variation pour une porte et un soupir*, pièce que son ami Pierre Henry réalise

¹⁰⁸ Pour une analyse historique et approfondie autour de l'émergence de la « musique concrète » au milieu du XXème siècle, voir : Manning, Peter, « Paris and *Musique Concrète* », in *Electronic and computer music*, Oxford University Press US, 2004, pp. 19-38.

¹⁰⁹ Le terme d'acousmatique est emprunté à Pythagore. Il qualifie sa propre méthode d'enseignement qui consistait à professer à ses disciples en étant caché derrière un rideau, afin que leur attention ne fut pas détournée par l'information visuelle qu'ils pouvaient en percevoir. Dans le champ musical, l'écoute acousmatique désignera une écoute affranchie des formes visuelles auxquelles les sons pourraient être liés (par exemple, le mouvement effectué par le musicien pour la production d'un son.).

¹¹⁰ Shaeffer, Pierre, *op. cit.*, p. 268.

en 1963, composée à partir de sons enregistrés de soupir, de portes, dont il extrait une large gamme de sons, et un flexaton¹¹¹).

Bien sûr, on nous dira avec justesse que le manifeste *L'arte dei rumori* (*L'art des bruits*, 1916)¹¹² de Luigi Russolo – ainsi que sa machine *Intonarumori*, littéralement « entonneur de bruits » -, annonçait déjà une rupture radicale au sein de ces catégories en intégrant le *bruit* en tant que matériau compositionnel à part entière¹¹³ (remarquons, par ailleurs, que les premières pièces de Schaeffer, précédemment citées, se regroupent dans un ensemble nommé *Cinq études de bruits*, de 1948¹¹⁴). Il n'en reste pas moins que le *Traité des objets musicaux* pose indiscutablement les jalons d'une théorisation du sonore, capitale dans la compréhension des nouveaux phénomènes musicaux qui étaient en train de naître, ainsi que de leurs pratiques - dont l'héritage se prolonge jusqu'à aujourd'hui -, et qui, me semble-t-il, découlent directement de la mécanisation et l'industrialisation des processus de création et formalisation sonore.

¹¹¹ Instrument de percussion créé dans les années 1920.

¹¹² Russolo, Luigi, *L'arte dei rumori*, Edizioni Futuriste di Poesia, Milan, 1916 ; *L'art des bruits*, traduit de l'italien par N. Sparta, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1975, 2000.

¹¹³ Il suffit de souligner la manière avec laquelle, les compositeurs de l'époque, accueillirent les pièces sonores des futuristes, pour constater à quel point on se retrouvait face à une rupture radicale des paradigmes musicaux en place : « Ce qui n'est pas synthèse d'intelligence et de volonté est inorganique. Certains compositeurs n'ont en vue dans leur œuvre qu'une succession et un frôlement d'agrégats sonores – matière le plus souvent d'une effrayante indocilité – ne spéculant que sur la sensibilité extérieure ; d'autres étayaient leur pensée d'un fatras littéraire et cherchent par des agencements de phrases à justifier ou à commenter un titre. O la mentalité protestante de ceux qui suintent l'ennui et qui travaillent comme s'ils remplissaient un devoir ! Le triomphe de la sensibilité n'est pas une tragédie » (juin 1917), Edgar Varese cité par Denizeau, Gérard, *Musique & Arts Visuels*, éditions Honoré Champion, Paris, 2004, p. 259.

¹¹⁴ Qui comprend : 1/ *Etude imposée (Etude aux chemins de fer)*, 2/ *Etude déconcertante (Etude aux tourniquets)*, 3/ *Etude violette (Etude au piano ou Etude composée)*, 4/ *Etude noire (Etude pour orchestre ou Etude concertante)*, 5/ *Etude pathétique (Etudes aux casseroles)* ; Schaeffer, Pierre, *Cinq études de bruits/Diapason concertino*, INA GRM, 1990.

1.3.2

Des individualités choisies dans la continuité d'un son

Attardons-nous quelques instants sur l'une des premières pièces de Schaeffer faisant partie de l'ensemble précédemment cité : *Etude violette (Etude au piano ou Etude composée)*¹¹⁵.

Comme je le soulignais plus haut, Schaeffer réalise cette pièce en 1948, période dans laquelle sa théorie sur l'objet sonore n'en était qu'à ses débuts. L'étude a été construite à partir de plusieurs enregistrements de Pierre Boulez jouant du piano. Ce dernier exécute un même thème selon différents critères stylistiques : classique, romantique, impressionniste, atonal, etc.. À partir de ces matériaux pré-enregistrés, Schaeffer s'adonne à l'extraction de différents *moments* musicaux afin de les rendre autonomes. C'est l'une des premières fois qu'il utilisera sa technique du *sillon fermé*, qui consiste littéralement à *fermer* le sillon du disque en procédant à une coupure volontaire sur ce dernier, le but étant de produire un saut dans la continuité du flux sonore ce qui permet la mise en boucle d'une unité formelle pertinente – nous constatons que, avant tout limitation d'un événement sonore, on procède principalement par la délimitation d'une longueur spatiale, facilement mesurable. La pièce s'articule sur une succession de boucles sonores de courte durée. Chacune d'entre-elles constitue un ensemble sonore assez identifiable : groupe de notes, bruits mécaniques des touches, accords renversés, bruits parasites. À partir de ces unités, en procédant souvent à leur accumulation verticale, harmonique, il donnera lieu à quatre mouvements dont les traits principaux seront les suivants :

¹¹⁵ La pièce dure 3' 25''.

1° Mouvement composé de séquences rapides (groupe de notes, accords renversés, bruits parasites), le tout s'articulant de façon très rythmée ;

2° Partie débutant avec un accord plaqué suivi de plusieurs accords renversés, le tout ne répondant pas à une structure rythmique forte, mais étant principalement constitué de nappes harmoniques;

3° Ici, la structure rythmique présente dans le premier mouvement réapparaît et se mêle à une couche musicale similaire à celle du deuxième mouvement, celle-ci décrivant une structure de type mélodique - le rythme, après une phase d'adoucissement opérée dans le deuxième mouvement, s'accroît à nouveau ;

4° Enfin, un court passage, composé de quelques accords plaqués, vient conclure la pièce.

Nous retrouvons ici une caractéristique commune à l'acte de saisie opéré dans le *flux* sonore et le mouvement de sélection qui s'exerce dans des œuvres mettant en jeu la pratique du *found footage*, telle que je l'analysais plus haut. Pour reprendre les mots de Cécile Fontaine, démonter « la continuité temporelle de l'original »¹¹⁶ - ce dernier devant être entendu comme événement d'un *supra-ensemble* formel duquel sera extraite une séquence plus courte - semble représenter un acte générique d'isolement temporel applicable à la fois au domaine du visuel et à celui du sonore. Bien sûr, la pièce de Schaeffer emploie des matériaux extraits de sources qu'il a lui-même enregistrés (Pierre Boulez jouant du piano), en ce sens ce ne sont pas des « métrages trouvés » au même titre que les *films récupérés* de Cécile Fontaine – nous rappelons que les sources de cette dernière pouvaient provenir de films amateurs récupérés. Pour être plus complet, il nous faudrait en effet citer d'autres pratiques plus récentes comme le *DJing* (avec, par exemple, Grandmaster Flash, pionnier du genre

¹¹⁶ Cécile Fontaine dans *Monter/Sampler. L'échantillonnage généralisé*, op. cit., p. 27.

et père fondateur de la culture hip-hop) ou le *sampling* numérique (version digitale du séquençage analogique, mais axé d'avantage sur la récupération d'échantillons appartenant à des musiques déjà produites)¹¹⁷, dans lesquelles on assiste à un réel *recyclage* de sons préenregistrés. Toutefois, les deux pratiques précédentes témoignent d'un *devenir-objet-temporel* partagé qui passe par un *acte d'isolement intentionnel s'exerçant sur la continuité d'un flux temporel*, la spécificité de ce dernier résidant dans le fait d'être contenu dans un support physique (disque ou bande magnétique pour le son, pellicule cinématographique, plus tard la bande-vidéo, pour l'image – c'est en effet sur ceux-là que s'exerce, physiquement, l'acte d'isolement). Par l'attention une unité formelle cohérente est sélectionnée et extraite d'une continuité plus large, en devenant ainsi un *objet* au sens phénoménologique du terme : c'est alors « vers lui que se dirigent ces multiples vécus, autour de lui qu'ils s'ordonnent, si bien que je ne peux rendre compte de la structure de ma conscience qu'en la reconnaissant perpétuellement comme " conscience de quelque chose " »¹¹⁸. Et cette *chose* désignera, dans le cas des événements sonores que nous retrouvons dans *l'Étude violette*, chacune des unités formelles reconnaissables (mélodies, accords, suites de notes), visées et sélectionnées par le compositeur afin d'être isolées, par un processus de *décontextualisation* du support initial (isolement sur la bande magnétique des parties pertinentes de l'événement

¹¹⁷ Nous insistons sur le fait que, bien que les deux mots soient synonymes – *sample* veut dire *échantillon* en anglais –, le langage courant utilise le mot *sampling* pour désigner une pratique axée sur la *récupération*, par re-saisie, de séquences préenregistrées (ex. musiques de film, rythmes de musiques funk, etc.). En ce sens, il n'y a pas à proprement dire création de sons, comme le ferait le musicien de musique concrète, mais *récupération* et *recyclage* de matériaux préexistants qui seront dé-contextualisés de leur source (le rapport avec le *ready-made* duchampien serait donc tout à fait justifié ; il suffit de penser aux pseudo-*ready-mades* de Christian Marclay). L'aspect référentiel sera souvent mis en avant de telle sorte que l'on reconnaîtra le morceau d'origine, ce dernier faisant cependant l'objet de manipulations en tout genre. La citation sera alors l'occasion de porter un regard détaché, voire critique et iconoclaste, sur les musiques détournées.

¹¹⁸ Schaeffer, Pierre, *op. cit.*, p. 269.

musical), pour devenir des objets à potentiel compositionnel, des *objets sonores*. En d'autres termes, pour reprendre les mots d'Abraham Moles, « des individualités choisies dans la continuité d'un son. »¹¹⁹

Que ça soit dans le cas de l'image cinématographique, ou, comme nous venons de le constater, dans celui de la saisie et l'enregistrement d'un événement sonore, la pellicule et le disque représenteront les matrices à venir des futures temporalisations de l'image et du son. Or, ce processus de réduction de l'événement en un objet du monde physique, me semble être l'un des fondements d'une possible unification du sonore et du visuel. En effet, en induisant une mise à distance de l'événement formel (sonore et visuel), le support induira une homogénéisation des procédures de manipulations. *Découper, diviser, isoler*, seront autant d'actes génériques impliqués dans toute procédure de montage, que ça soit dans le cas de l'image en mouvement ou du son. C'est la *longueur* spatiale des fragments isolés, et cela avant toute prise en compte de leur potentiel temporel, qui déterminera la *longueur* effective, la *durée*, des événements actualisés. Il suffira donc de définir une *étendue* commune aux supports destinés au traitement du son et de l'image pour que ces derniers puissent se rencontrer dans un même temps d'effectuation. La synchronicité des leurs durées respectives – relatives à l'égalité métrique de leurs supports – sera à la base de leur unification perceptive. Nous verrons cependant que cette coextension à la fois spatiale et temporelle ne suffira pas pour qu'un tel processus soit déclenché – en effet, le cinéma sonore effectue déjà une telle synthèse autant matérielle que temporelle. Une *réduction* supplémentaire sera

¹¹⁹ Abraham Moles, *Les musiques expérimentales*, éditions du Cercle d'art contemporain, Paris-Zurich-Bruxelles, 1960, p. 60 ; cité dans Castant Alexandre, *Planètes Sonores. Radiophonie, Arts, Cinéma*, Monografik, 2007, p. 16

nécessaire : celle de la durée des événements actualisés. Dans les pages qui vont suivre, j'évoquerais ces différentes problématiques (*synchronisation* et *réduction temporelle*) à partir de *Gradiante* (2005), étude plastique abordant la question d'une imbrication des événements sonores et visuels au sein d'une même unité formelle (ou *objet imago-sonore*).

1.4

GRADIANTE :

DU COTÉ DU BANC DE (DÉ)MONTAGE NUMÉRIQUE

« Envisagés sur le plan de l'art, cinéma - vidéo - ordinateur appellent une opération de démontage très exactement inverse de ce processus de montage ou d'enchaînement qui a primitivement enfilé les images comme des perles et fait se succéder tel photogramme ou telle image à tel autre suivant un rythme précis, déterminé ou, tout au contraire strictement aléatoire. Montage et dé-montage sont ici à entendre doublement. »¹²⁰

Je rentre ici pour la première fois dans l'analyse de ma propre production plastique. Il me semblait nécessaire, en effet, de tisser la toile de fond conceptuelle, mais sur certains aspects également historique, qui m'a mené à elle. Bien sûr, les considérations précédemment avancées, s'appliquent également à la manière avec laquelle je conçois le rapport son-image à l'intérieur de ma pratique personnelle. Mais, pour en comprendre réellement les fondements il fallait en restituer l'héritage.

¹²⁰ Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels : Contribution à une théorie de l'art contemporain*, PUF, Paris, 2006, p. 100.

Comme je l'indiquais au début de ce chapitre, l'œuvre de Martin Arnold, et plus particulièrement *Passage à l'Acte*, a été un vrai *déclencheur*, que ce soit pour ma pratique, mais également pour une curiosité vis-à-vis de la création artistique contemporaine. *Gradiante*¹²¹, pièce que je vais décrire ici, s'inspire directement des procédés de décomposition métrique mis au point par Martin Arnold. En ce sens, j'en assume la filiation et l'emprunt procédural. Il m'importait avant tout d'expérimenter ici les principes d'évolution graduelle du matériau audiovisuel développés par Arnold (évolution en allers-retours, ou *palindromes*). À la différence des travaux de ce dernier, les séquences utilisées ne sont pas des « séquences trouvées », pas des *found-footages* donc, ni des images appartenant au champ de la production cinématographique hollywoodienne. Les matériaux ne sont donc pas récupérés, mais ont été réalisés de toute pièce afin d'être soumis au type d'agencement métrique mis en œuvre dans les films d'Arnold. Le but était d'en questionner les modalités de production par une réappropriation formelle et empirique, mais également de comprendre comment les outils d'édition numériques (principalement, le banc de montage utilisés dans des logiciels du type *Final Cut*, ou *Première*, dont nous retrouvons, nous le verrons, des caractéristiques similaires dans des logiciels de production sonore tels que *Pro Tools* et *Cubase*)¹²², pouvaient expliquer, en partie, une appréhension du matériau audiovisuel spécifique à la

¹²¹ *Gradiante* a été réalisée lors de ma participation au cycle d'études ARI (Atelier de Recherche Interactive), post-diplôme proposé par l'Ensad (Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs. Post-diplôme dirigé par Jean-Louis Boissier et Jean-François Depelsenaire, dédié aux recherches dans le champ des arts interactifs). D'abord pensée comme première étape dans la réalisation du projet de fin d'année - en ce sens, elle était conçue en tant qu'*étude* pour un futur projet interactif -, la pièce s'est fixée, au final, sous la forme d'une mono-bande non interactive (Le projet initial est décrit en détail à l'adresse : http://perso.ensad.fr/ari/archives/2004_05/ciciliato/PAGE4GRADIANTE_DETAILS.HTM)

¹²² *Final Cut* et *Première* sont deux logiciels professionnels de montage vidéo, le premier étant spécifique à la plateforme Macintosh, le deuxième fonctionnant sous Windows. *Pro Tools* et *Cubase*, quant à eux, sont destinés à l'édition et au mixage sonores.

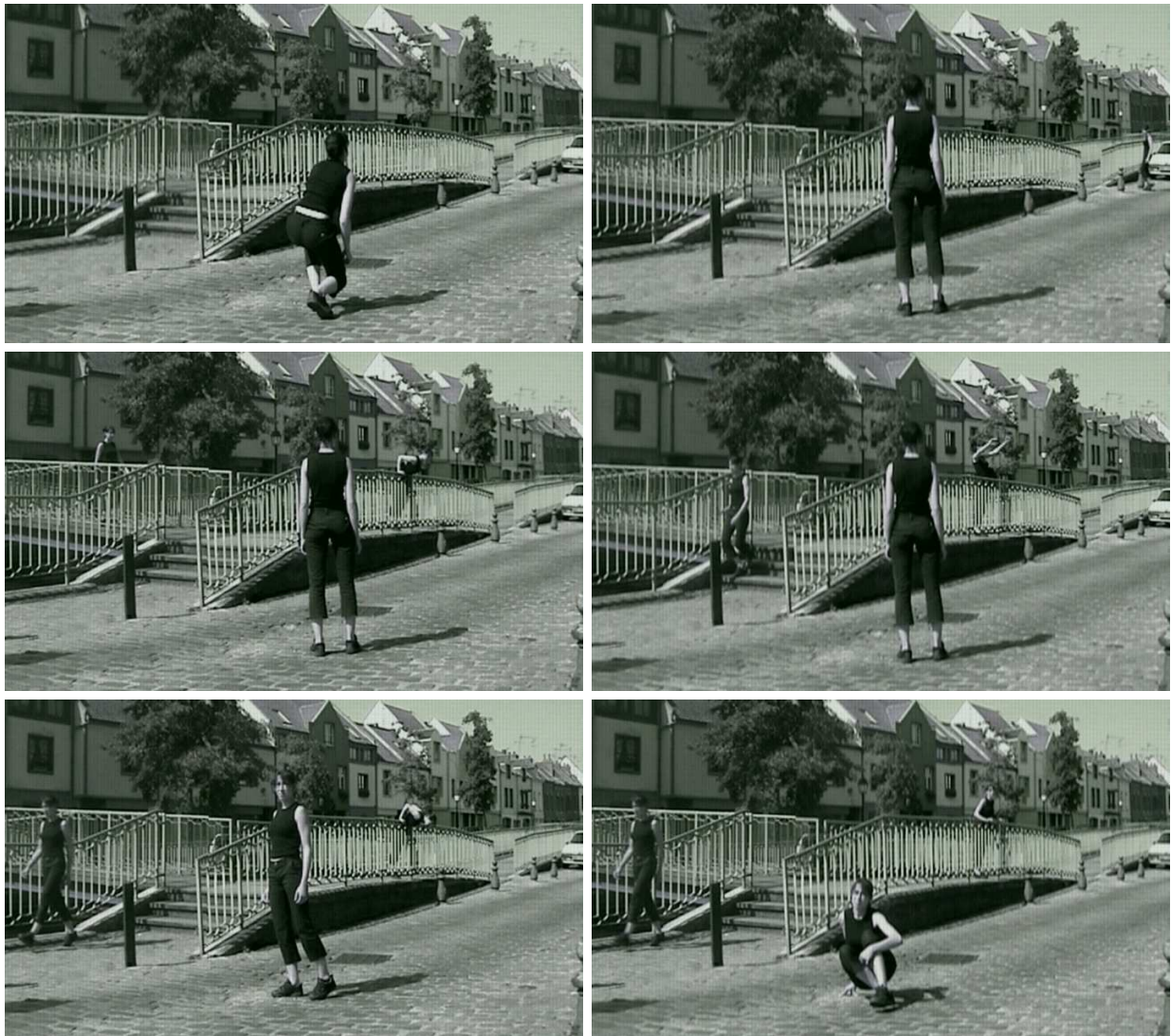
période contemporaine et dont les traits pertinents - les plus caractéristiques étant le *séquençage* et le « *dé-montage* » généralisé de la bande image-son *par la production d'objets temporels de courte durée* - se manifestaient avec évidence dans des travaux comme *Passage à l'Acte* ou *Pièce Touchée* d'Arnold.

1.4.1

Emprunt aux procédures d'aller-retour de Martin Arnold

Gradiente : Une scène d'extérieur. La séquence se compose autour de trois plans, du premier au dernier : une ruelle en pavés ; un pont avec quelques marches ; puis des bâtiments en arrière-plan, cachés en partie par quelques arbres. Le point de fuite dirige la perspective vers la limite droite du cadre, et incline légèrement le point de vue du spectateur.

Au premier plan on discerne une silhouette accroupie. Elle tourne le dos à l'objectif, animée par un mouvement répétitif décrivant des boucles de courtes durées. Le son, mécanique, suit de façon synchrone la rythmique gestuelle du premier personnage. La différenciation entre les deux niveaux d'expressions (sonore et visuel) est rendue difficile par leur déploiement commun dans un même temps d'effectuation : ils semblent en effet appartenir à une même « substance » temporelle.



Gradiante, 2005, vidéogrammes.

Un deuxième personnage est visible du côté droit de l'image. Comme le premier, il est quasi en stase, répétant inlassablement le même va-et-vient gestuel-sonore. Il nous est alors possible de remarquer un développement autonome des deux acteurs : les sons de chacun d'entre eux (à chaque personnage a été attribué un son qui lui est propre) se déploient de manière non-synchrone, ce qui souligne et accentue leur isolement et autonomie temporelle.

Après quelques secondes, le sujet central s'écarte de son mouvement initial en entamant une lente évolution vers la position debout. Son attitude est hésitante, le geste restant continuellement en suspens et en quête d'un équilibre dans lequel

s'installer. Plus tard, un troisième personnage rentrera en scène, depuis versant gauche de l'image. On comprendra que les trois sujets sont en réalité les mêmes (une jeune fille vêtue de noir), multipliés sur le champ de l'action et effectuant chacun des mouvements qui leur sont propres. Comparables, leurs déambulations se caractériseront par une incertitude constante, un tâtonnement se manifestant par une décomposition de la fluidité gestuelle et la parcellisation du flux son-image en d'innombrables micro-objets, chacun d'entre eux marquant un pas de plus dans l'évolution comportementale des personnages.



1.

2.

3.

Gradiente : attribution d'un espace individuel (1. 2 . 3.) pour chacun des personnages mis en scène.

Comme je l'indiquais plus haut, l'idée initiant la mise en œuvre de *Gradiente* a été d'emprunter la structure d'allers-retours développée par Martin Arnold. Cependant, à la différence de ce dernier les acteurs présents dans la scène ont été traités de façon autonome. En effet, alors que dans les pièces du cinéaste précédemment citées le *démembrement* de l'action assujettissait simultanément l'ensemble des acteurs représentés – dans ce cas, c'est la scène dans sa globalité qui était manipulée -, mon but était au contraire d'appliquer cette procédure à chacun des sujets

individuellement, afin d'obtenir une accumulation de plusieurs agencements rythmiques dans une même scène et une seule durée partagée.

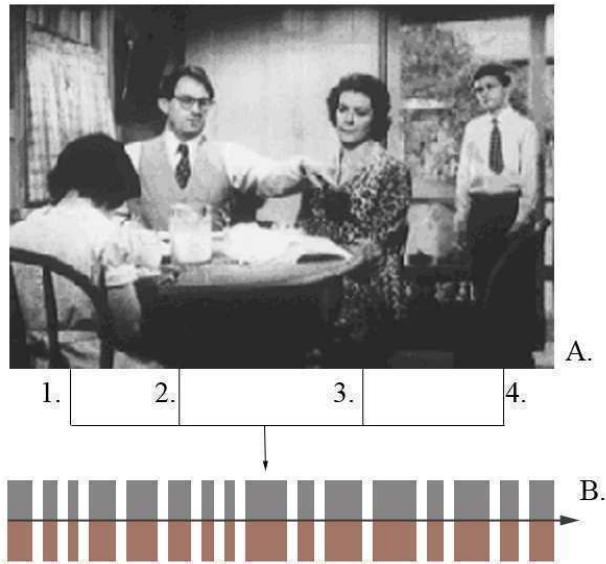


Schéma synthétique du système de découpe temporelle de *Passage à l'acte* : A. plan avec ses différents personnages (1., 2., 3., 4.); B. découpe globale du flux temporel (la partie grisâtre renvoie à l'image, la partie rouge au son).

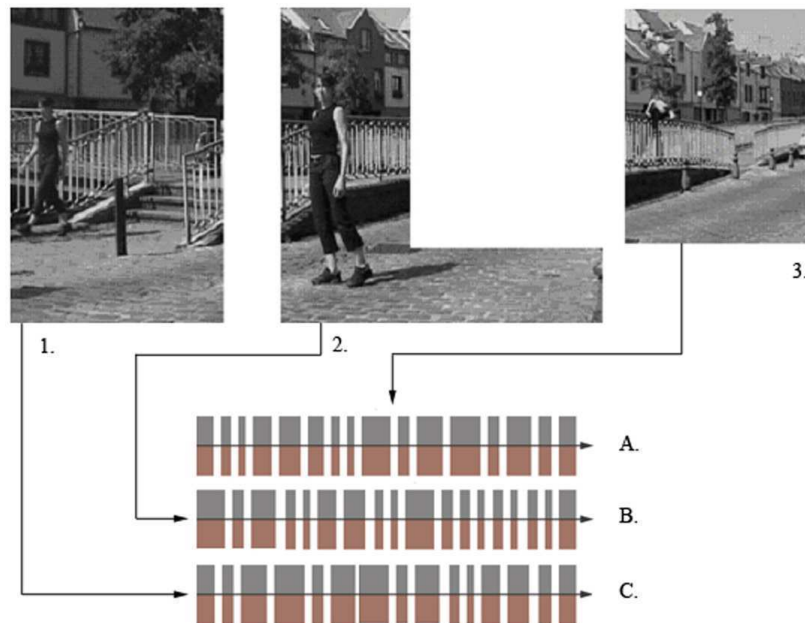


Schéma synthétique du système de découpe temporelle de *Gradiante*: 1. 2. et 3. correspondent aux personnages ; A., B. et C. renvoient au flux son-image de chacun des sujets mis en scène. Nous remarquons que les différentes découpes ont été faites de façon autonome.

Pour cela, j'ai réalisé trois prises de vue dans lesquelles la figurante s'adonnait à trois types de déambulations distinctes. Les directives étaient les suivantes :

1 – Premier personnage : sujet situé au milieu du plan ; en partant d'une position accroupie, se lever en tournant le dos à la caméra ; puis, lorsque la position debout est atteinte, entamer un mouvement circulaire dans le but de se retrouver en position frontale ; enfin, s'accroupir et s'asseoir ;

2 – Deuxième personnage : partir du côté droit du cadre pour atteindre la passerelle latérale du pont ; monter sur ce dernier et marquer un temps d'arrêt sur la rambarde ; avant de s'écarter de cette dernière, lever les bras ;

3 – Troisième personnage : débiter de l'arrière-plan, s'avancer sur le pont vers les marches situées au milieu gauche du cadre ; descendre celles-ci et sortir du champ.

Par la suite, j'attribuais à chacune des séquences produites une bande sonore composée de matériaux de nature multiple (bruits mécaniques, parasites, etc.). Trois séquences étaient alors obtenues. C'est à partir de ces trois objets que le principe d'aller-retour a été exécuté. Pour chacun d'entre eux, comme dans le travail de Martin Arnold, et à la différence des supports décrits dans les sous-chapitres précédents (bande son et pellicule), les activités de *découpe* et d'*isolement* des événements temporels ont été effectuées à partir d'un support contenant à la fois le son et l'image. Par conséquent, les micro-objets temporels obtenus et manipulés, ne seraient plus ou sonores, ou visuels, mais les deux à la fois : la manipulation s'effectuant sur de *objets imago-sonores*, saisis simultanément dans leur double nature.

Il me semble important, dès maintenant, de souligner l'importance de l'outil de montage numérique dans la mise en

place de ces procédures d'isolement parallèle des événements sonores et visuels. C'est par ailleurs ce que remarque Martin Arnold lorsqu'il parle du rôle joué par le médium informatique dans la réalisation de *Pièce Touchée* :

« Pour la mise au point de mes structures en défilement avant et arrière, l'ordinateur m'a rendu de grands services. À la différence de [la tireuse optique], on voit en effet tout de suite les résultats. De plus, je pouvais tester des scènes que je n'avais tout d'abord que sur vidéo. Je pouvais aussi, et ce n'est pas le moindre des avantages, monter la bande-son en défilement inversé au plan près, ce qui aurait été impossible sur la table de montage. »¹²³

Il est vrai, l'outil numérique, dans ce cas précis, ne semble porter avec lui aucune nouveauté et spécificité. En effet, le cinéma contient déjà les moyens de ce type de synchronisation son-image. Par exemple, mise à part la production d'une bande-son en défilement inversé « au plan près », la pellicule cinématographique était déjà en mesure de nous fournir de telles synchronisations entre événement sonore et événement visuel - il nous suffit pour cela de nous tourner, vers les *symphonies synesthésiques* de Norman Mc Laren (à titre d'exemple : *Dots*, de 1940). Il me semble, cependant, que le type de « dé-montage » effectué dans *Pièce touchée* ou dans *Gradiante*, procédé par lequel est assurée la cohésion temporelle des événements sonores et visuels, n'aurait pu être pensé et *expérimenté* aussi facilement sans, au préalable,

¹²³ Martin Arnold, « Le cinéma et le corps : un art du luxe », in *Monter/Sampler. L'échantillonnage généralisé, op. cit.*, p.79. Le cinéaste nous informe également sur les procédures de transfert des matériaux numérisés en objets analogiques : « on peut monter sur ordinateur une version en mode digital du matériau images et du matériau sonore » ; « à partir du son en digital, on peut directement fabriquer un négatif son et image, tandis que pour l'image on prépare simplement un descriptif du montage à l'aide duquel on adapte le négatif à la version digitale », *ibid.*

une encapsulation et formalisation commune sur le banc de montage numérique. En effet, la facilité d'exécution amenée par ce dernier (facilité de découpe, de déplacement et de duplication des sons et des images présentes sur le banc de montage numérique) semble être à l'origine d'une appréhension du matériau son-image en tant qu'objet unitaire et indissociable.

Dans les pages suivantes nous constaterons que c'est par la réduction du son et de l'image en une unité formelle partagée (ou *cellule*) que les deux événements correspondants ont pu être envisagés et visés en tant qu'une seule et même unité-objet.

1.4.2

La *cellule* : une figure partageable ou une idée figurée du temps

Comme l'indique Gwénola Wagon dans sa thèse *Utopies d'un cinéma interactif*, « virtuellement, les monteurs analogiques et numériques ont entre les mains un morceau d'espace-temps et voyagent à l'intérieur, pouvant à chaque instant couper, coller, ralentir et arrêter le temps. »¹²⁴ L'appréhension de la temporalité passe ici par son objectivation au travers d'objets médians, des « morceaux » de temps se condensant symboliquement au sein d'une figuration spatiale identifiable. Cela se vérifie principalement dans les représentations par « cellules » proposées par les logiciels de montage numérique. Jean-Yves Bosseur souligne également cette modification du processus de symbolisation de l'événement temporel, déjà présent dans le champ musical depuis le milieu du XX^{ème} siècle (voir, par exemple, la partition

¹²⁴ Wagon, Gwenola, *Utopies d'un cinéma interactif*, thèse de Doctorat, 2006, p. 190.

d'*Elektronische Studie II* de Karlheinz Stockhausen, p. 90) :

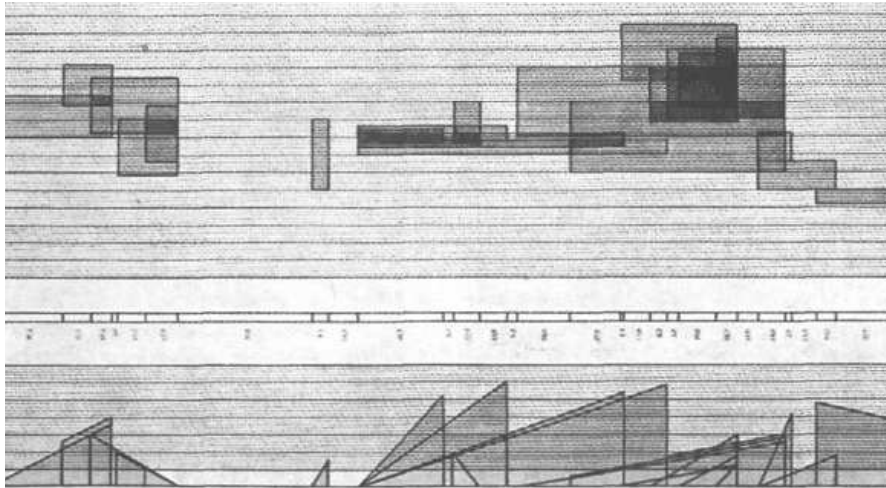
« La représentation graphique prend le pas sur le caractère symbolique des notations traditionnelles ; une correspondance analogique simple associe horizontalement la durée à l'espace [...]. Ces données, déjà présentes dans le système de notation classique, sont exploitées ici de manière beaucoup plus schématique et les éléments de notation apparaissent comme « concentrés » à l'extrême, jusqu'à ne plus traduire que les traits les plus évidents des éléments sonores visés »¹²⁵

Sans rentrer plus en détail dans le développement de cette homogénéisation des représentations graphiques dans les champs de la création sonore et visuelle, et leur implication dans la pratique du montage contemporain, il me semble important, dès maintenant, de souligner deux points majeurs apportés par ce modèle formel : d'une part, *la réduction des informations sonores et visuelles en une forme symbolique commune*, partagée (les « cellules » présentes sur le banc de montage) ; de l'autre, *la manipulation de chaque « cellule » comme une entité ayant des caractéristiques similaires aux objets du monde physique* (couper, coller, étendre, fixer, etc.).

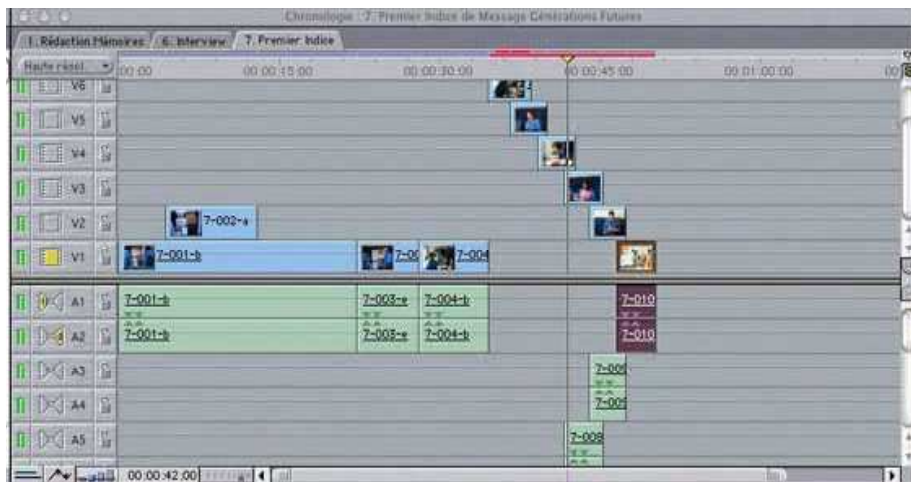
Dans *Gradiente*, en assemblant les matériaux préenregistrés (bande-vidéo et bande-son) par le logiciel d'édition numérique, j'obtenais sur le banc de montage un objet générique se présentant sous la forme d'une *double cellule* : la différenciation entre le son et l'image étant signifiée par la présence de deux « blocs » rectangulaires sur les deux pistes, vidéo et audio. En dépit de cette différenciation spatiale, l'adéquation entre les deux unités sur la barre du code temporel (*timeline*), ainsi que la possibilité de les

¹²⁵ Bosseur, Jean-Yves, *Le sonore et le visuel. Intersections musique/arts plastiques aujourd'hui*, Dis Voir, 1995, p. 11.

déplacer simultanément, en assurant la cohésion structurelle et perceptive.



Karlheinz Stockhausen, image de la partition d'*Elektronische Studie II*, 1954.



Final Cut, exemple de banc de montage numérique : les *cellules* renvoient aux séquences visuelles et sonores du projet (en bleu la vidéo, en vert le son).

Or, il faut souligner que cette cohésion visuelle et en quelque sorte « comportementale » (le déplacement et la manipulation des cellules sonores et visuelles se faisant de manière simultanée), n'implique pas nécessairement une adhérence parfaite des deux couches lors de leur actualisation. Bien que, visuellement, cela participe à une *réduction* du son et de l'image dans une unité visuelle partagée (la « cellule ») – dans ce sens on est bien en

présence d'« une opération de *clôture* d'un objet » (Vaggione) -, il n'en reste pas moins que l'actualisation des deux flux, implique une lecture « classique » de la bande-image et de la bande-son, nous conduisant à une perception « traditionnelle » des événements audiovisuels : partage d'une durée d'existence commune avec des croisements *ponctuels* (tel le claquement d'une porte dans une séquence cinématographique classique) et non *récurrents* des deux flux.

Parmi les procédures évoquées par Gwénola Wagon (« couper, coller, ralentir et arrêter le temps »), la première nous semble essentielle dans l'unification perceptive des événements sonores et visuels, et dans leur condensation phénoménologique en *objet temporel* hybride. C'est en effet par un acte de *découpe* – et, en cela, je m'inspire encore une fois des travaux de Martin Arnold -, qu'il m'a été possible de parcelliser le flux son-image en d'innombrables événements pluri-sensoriels, à l'intérieur desquels la hiérarchisation entre les différents champs perceptifs se voyait abolie.

Puis, c'est la brièveté des objets produits qui permettra, sauf effort volontaire de la part du spectateur, de ne plus appréhender l'une ou l'autre des informations actualisées (auditive ou visuelle) de manière séparée. Comme l'indique Pierre Schaeffer au sujet des sons de courte durée, « l'oreille ne peut saisir dans son détail ce qui lui est donné dans un temps trop court. »¹²⁶ Dans ce cas précis, cela laisse place à un « temps fractionné », « bref » et « discontinu ». Cette indifférenciation des détails propres à un objet temporel de courte durée permettra d'inclure l'ensemble des événements actualisés simultanément au sein du même processus. Dans le cas d'une simultanéité du son et de l'image, dans une durée brève, cela permettra leur *solidification* au sein d'un même objet phénoménologique. La représentation par cellules, permet

¹²⁶ Pierre Schaeffer, *op. cit.*, p. 253.

une « visée » globale de l'*objet imago-sonore* ; sa *désignation* et son *absorption* en sont alors plus aisés. Cela permettra la cohésion entre, d'une part, l'*objet représenté sur le banc de montage* – pour paraphraser encore une fois Husserl, il représente l' « unité dans le temps », *durée chosique* du « temps du monde » -, de l'autre, l'*objet en tant que temps apparaissant, temps immanent au cours de la conscience*, se déployant simultanément sur les deux versants, sonore et visuel.

Cette modification qualitative de l'événement apportée par la brièveté du message transmis, concomitante à la fusion perceptive du son et de l'image, pose en effet la limite en dessous de laquelle la durée devient en quelque sorte *synthétisante*. Bergson le souligne lorsqu'il affirme que « la durée pure est la forme que prend la succession de nos états de conscience quand notre moi se laisse vivre, quand il s'abstient d'établir une séparation entre l'état présent et les états antérieurs. »¹²⁷ Et c'est la mise hors circuit de la fonction mnémonique par la présentation de « fragments » de courte durée qui semble provoquer une rupture des fonctions séparatrices dans l'appréhension des différentes stimulations. Cette réduction temporelle, ajoutée à la synchronisation de l'image et du son, représentera une première étape dans la production de l'*objet imago-sonore*.

¹²⁷ Bergson, Henri, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, 1889, PUF, Paris, 1982, pp. 74-75.

Le « fenêtrage » comme première pratique constitutive de l'objet imago-sonore

Dans son article « On object-based composition », paru en 1991¹²⁸, Horacio Vaggione (1943) avance deux notions permettant de décrire les pratiques d'isolement de l'*objet sonore* : la notion de *fenêtrage* et celle d'*encapsulation*. J'emprunterai ces deux termes pour la désignation des deux procédures mises en avant dans les deux premiers « mouvements » de cette thèse. L'une porte donc sur la délimitation mécanisée d'une durée partagée par le son et l'image (thématique de ce premier chapitre) ; l'autre se focalise sur des fonctions spécifiques au numérique et à la programmation informatique dans le but de créer et simuler des objets ayant un double pôle d'expressivité, sonore et visuel (thématique que j'aborderai dans le deuxième chapitre).

En ce qui concerne le *fenêtrage* il s'agit, comme l'indique l'auteur, « d'extraire des saillances et de former ainsi des sous-objets et cette descente peut être conduite très loin du point d'origine, puisque chaque fenêtre peut être considérée comme objet-source d'où pourra dériver, par fragmentation et traitement, des nouveaux sous-objets, et ainsi de suite »¹²⁹. Différemment (bien que les deux procédés puissent être associés), nous verrons que, dans l'acte d'*encapsulation*, on procédera d'avantage, selon le

¹²⁸ Horacio Vaggione, « On object-based composition », , *Interface-Journal of new music research : Composition Theory*, n° 20, O. Laske editions, 1991, pp. 209-216 ; j'utilise ici une adaptation française, révisée et augmentée parue sous le titre « Objets, représentations, opérations », in *Ars Sonora*, n° 2, novembre 1995, <http://www.ars-sonora.org/html/numeros/numero02/02e.htm>

¹²⁹ *Ibid.*

jargon informatique, « à un *linkage*¹³⁰ d'un ensemble de propriétés et de comportements en vue de la création d'un objet » ; « l'encapsulation constitue donc une opération de *clôture* d'un objet »¹³¹.

Les deux notions sont applicables à celle d'objet et plus spécifiquement à celle d'*objet sonore* théorisé par Pierre Schaeffer. Mais bien plus. Dans son analyse l'auteur nous décrit également les bases qui lui permettent d'étendre la notion schaefferienne - qui porte, comme je le décrivais plus haut, sur des présupposés principalement phénoménologiques - à celle, pour lui spécifique, d'*objet sonore numérique*. Le passage entre les deux acceptions de l'objet sonore marque également le passage d'un paradigme technico-esthétique à un autre : le premier se réfère d'avantage à l'objet en tant que *phénomène de la perception*, ou « globalité perceptuelle » - c'est l'objet tel que le décrit Husserl ; le deuxième se focalise, quant à lui, sur ses modalités de production¹³² – ici il sera entendu par l'auteur en tant que « catégorie opératoire ». Les deux procédures qu'avance Vaggione (*fenêtrage* et *encapsulation*), bien que pouvant être appliquées toutes deux, comme je le disais, à la description de l'*objet sonore* dans son sens numérique, semblent également marquer ce mouvement qui s'étend du *phénoménologique* au *procédural*.

Je reviendrais, dans la fin du deuxième chapitre, sur la question spécifique de l'*encapsulation*. Elle permettra de décrire le

¹³⁰ Terme utilisé dans le jargon informatique pour décrire l'opération permettant de lier, au niveau programmatique, plusieurs informations entre-elles : par exemple, le son et l'image.

¹³¹ Vaggione, *ibid.*

¹³² « Le pas qui consiste à se détacher de l'objet sensible et à aller de la perception vers la production, l'informatique musicale le franchit avec la notion d'objet sonore numérique. Si la notion d'objet sonore de Schaeffer met en place une approche phénoménologique centrée sur la perception d'un son, un son écouté pour lui-même et coupé de sa source, l'objet sonore numérique déplace, lui, l'attention de la perception vers la production pour définir des structures de données qui ne produisent pas nécessairement un son mais un processus », Hervé Zénouda, *op. cit.*, p. 208.

mouvement de fusion entre le son et l'image opéré par les médias numériques. Arrêtons-nous donc sur celle de *fenêtrage*, plus à même, il me semble, pour décrire les procédures d'isolement parallèle des durées sonores et visuelles telles que j'ai pu les aborder dans le présent chapitre.

En se questionnant sur comment envisager la composition d'objets, Vaggione nous répond par l'affirmation suivante : « par un double mouvement de fragmentation et d'agglutination renouvelé un très grand nombre de fois, afin de créer des multiples, et travailler les *parties* de ces multiples pour en créer d'autres »¹³³. En laissant volontairement de côté l'acte spécifique d'*agglutination*, qui consiste d'avantage dans la fabrication d'objets composites par l'*imbrication* (ou « incrustation ») de *sous-objets* afin d'en créer de nouveaux, la notion de *fragmentation* pose indiscutablement le mouvement d'objectivation en tant que *procédure sélective*. Comme je l'indiquais dans ce premier chapitre, la création d'objets temporels médiatisés passe par une action d'isolement intentionnel d'événements visuels et sonores - la médiation du support transférant par la même occasion l'intentionnalité dans l'appareil de saisie. L'isolement représente le moyen à travers lequel le fractionnement du visible et de l'audible permet leur l'intégration et fixation au sein d'un *objet médian* (pellicule ou bande magnétique). Mais bien plus, le processus d'objectivation s'intensifie lorsque, à partir de ces événements saisis sur un support physique, l'on renouvelle leur fractionnement (c'est là toute l'importance du « temps déroulé » sur le support physique, car il en permet l'altération). En nous écartant de l'événement-source (par exemple, une action filmée et enregistrée sur la pellicule), par une « entaille » directe du support on s'écarte également de son rapport indiciel avec la réalité saisie pour une complexification vers des degrés d'abstraction de plus en plus

¹³³ Vaggione, *ibid.*

poussés. C'est là la nature spécifique de l'objet sonore schaefferien qui, en s'extrayant graduellement de sa fonction indicielle (initialement par un effort d'« écoute réduite »¹³⁴, puis par des procédés de défiguration du son capté : *découpe, ralentissement, accélération, etc.*) tend graduellement vers son autonomie formelle.

Le *fenêtrage* consiste à poser un *cadre* intentionnel sur un ensemble donné. Certes, il est isolement, mais également « ouverture » par la désignation d'une unité cohérente, et pouvant ainsi être appréciée en tant que donnée autonome. Ici, la notion de *fenêtrage* est par ailleurs concomitante à celle de *saillance*. En effet : « dans le cas de la fragmentation, il s'agira d'extraire des saillances et de former ainsi de sous-objets et cette descente peut-être conduite très loin du point d'origine, puisque chaque fenêtre peut à son tour être considérée comme objet-source. »¹³⁵

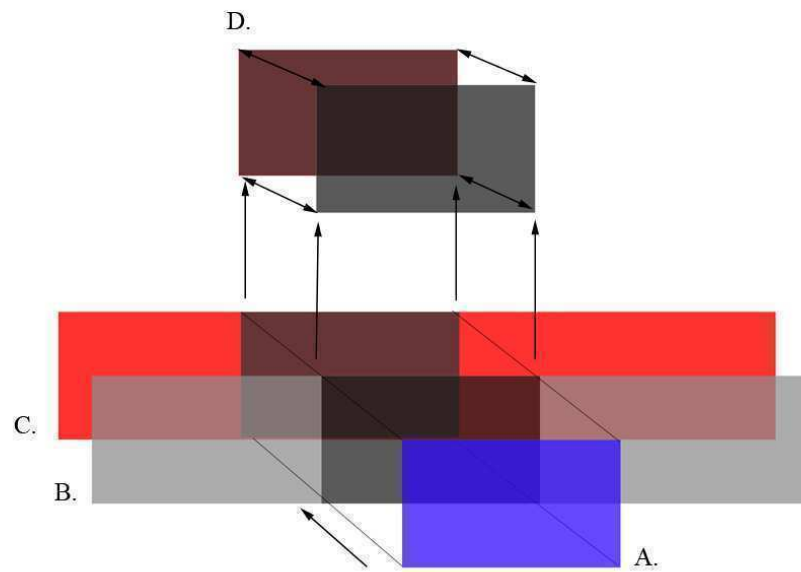
La désignation de l'*objet imago-sonore* passe donc par cette *première action de fenêtrage parallèle* des événements visuels et sonores. Délimitation pouvant être considérée comme focalisation vers une même durée partagée simultanément par le son et l'image. Ainsi le travail de Martin Arnold, cité plus haut, reposera sur la multiplication de « fenêtrages » appliqués à un même objet-source (un passage de *To Kill a Mockingbird* de Robert Mulligan, dans le cas de *Passage à l'Acte*) ayant comme résultat la constitution d'innombrables sous-objets imago-sonores reconnaissables par la coextension synchrone du son et de l'image. Le *fenêtrage* permet donc la « fragmentation » de l'objet initial, et c'est cela qui donne lieu à une certaine forme de « soudure » perceptive entre les événements visuels et sonores. Il fournit un

¹³⁴ Ecoute dirigée vers les qualités formelles et morphologiques du son en en abstrayant toute forme de causalité : j'entend le bruit d'un pas non parce qu'il me renvoie à l'image des pas qui en sont à l'origine, mais pour ses qualités purement esthétiques (textures, intensités, formes, etc.).

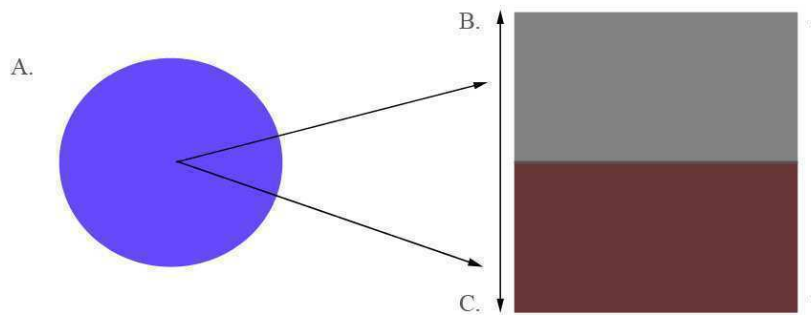
¹³⁵ Horacio Vaggione, *op. cit.*

point de fuite réunissant ces derniers dans un seul et même « pôle d'identité » perceptif. Il est *désignation*, mise en *alignement*, en *accord*, du son et de l'image.

Dans le prochain *mouvement* de cette thèse je montrerai comment le programme, entendu comme « enchainement d'actions », mais également dans son acception commune de programme informatique, permet de dépasser cette procédure de « cadrage », de « fenêtrage » externe des événements sonores et visuels en offrant à ces derniers de nouvelles modalités de fusion. Il ne s'agira plus seulement d'apposer de l'extérieur un cadre-durée partagé, mais plutôt d'établir des liaisons internes, moléculaires entre le son et l'image : un noyau programmé permettant leur « co-activation » (Mario Costa), leur événementialisation simultanée (schémas p. 98).



Principe de « fenêtrage » : A. « cadre » ou « fenêtre » temporelle ; B. et C. durées sonores et visuelles (en gris, partie « cadrée » par le fenêtrage ; D. *objet imago-sonore* obtenu.



Principe d'« encapsulation » : A. « noyau » programmatique ; B. et C. durées sonores et visuelles co-activées : *objet imago-sonore*.

Second

MOUVEMENT / OBJET 2 : LA FUSION PAR LE PROGRAMME

« Tout objet de surface du numérique, qu'il se révèle dans l'univers des images, du texte, du son ou d'un mélange de ces univers, est en lui même dynamique c'est à dire formé d'un ensemble fluctuant, et dont les rapports de fluctuation sont l'objet de calcul constants, de codes, de signes, de temps, de relations [...] »¹³⁶

Comme l'indique Hervé Zénouda, « la technologie numérique, par de nombreuses caractéristiques (codage numérique commun, représentation communes interactivité, synchronisation de l'image et du son par le geste), fusionne l'image et le son en un nouvel objet audiovisuel que l'on peut qualifier de complexe et qui repose sur un programme sous-jacent. »¹³⁷ Dans le chapitre précédent j'ai essayé de montrer que les principes d'une telle *fusion* n'étaient pas spécifiques au seul domaine du numérique. En effet, nous constaterons que la seule *synchronisation* du son et de l'image en une durée *courte* suffit à mettre en œuvre un tel principe. L'étude de Zénouda reste cependant capitale dans la *description* des modalités de fusion et de synthétisation entre le sonore et le visuel propre aux hypermédias. Si l'idée d'une nouveauté peut être contestée, il faut admettre que l'informatique a permis de généraliser cette donne. En effet, en *réduisant* et en *normalisant* le monde sensible par le langage binaire, les opérations d'échanges et de synchronisation entre son et image ont été facilitées et généralisées¹³⁸. De plus, la multiplication des dispositifs artistiques utilisant les technologies interactives et génératives a permis de

¹³⁶ Jean-Pierre Balpe, *Les contextes de l'art numérique*, Hermès, Paris, 2000, p. 139.

¹³⁷ Hervé Zénouda, *Images et sons dans les hypermédias*, *op. cit.*, p. 10.

¹³⁸ « Si le codage binaire a permis de normaliser les différents médias, il a surtout permis de soumettre ceux-ci aux calculs des processeurs d'un côté et aux manipulations interactives des utilisateurs de l'autre. Aujourd'hui le développement de l'approche métadonnées est au cœur de la fusion image/son », *ibid.*, p. 127.

renforcer cette sensation de cohésion perceptive entre les sons et les images.

Dans les développements du présent chapitre j'aborderai la question de l'*objet imago-sonore* à partir du principe de *programmation* et du processus de *numérisation* des données sonores et visuelles.

Je traiterai dans un premier temps la question spécifique de la *synesthésie* à partir des premiers appareils technologiques conçus dans le but de fusionner le son et l'image. Je soulignerai l'importance de la création d'*outils-instruments* de traitement partagés par les deux domaines dans le processus qui amènera à ce que Mario Costa nommera la *co-activation* d'événements sonores et visuels. En effet, avec la conception du premier *clavecin oculaire* (1725) par l'Abbé Castel (1688-1757) il sera possible d'envisager la manipulation du son et de l'image à partir des mêmes *appareils-interfaces*. Nous constaterons que ces derniers serviront de modèle opératoire aux outils informatique du XXe siècle où il s'agira de traiter les différentes formes sensibles à partir d'une machine partagée : l'ordinateur. Ce dernier permettra la co-activation du son et de l'image et ainsi la formalisation de l'*objet imago-sonore*.

La pratique du *mapping*, que j'aborderai principalement à partir de ma recherche plastique, me permettra d'analyser l'une des stratégies particulières utilisée pour la synchronisation des événements sonores et visuels à partir des outils informatiques.

Dans la fin de ce deuxième *mouvement* je ferai le point sur la notion d'*objet imago-sonore* traitée dans ce début de cette thèse (premier et deuxième chapitre). Je soulignerai par la même occasion son rapport privilégié avec une certaine forme de micro-événementialité.

APPAREILS SYNESTHÉSQUES

« Michael Watson goûte les formes. La première fois que le neurologue Richard Cytowic le remarqua, c'était au cours d'une soirée qui les réunissait pour un dîner. Après avoir goûté une sauce à laquelle il œuvrait pour accompagner un poulet rôti. Watson s'écria "il y a pas assez de points sur ce poulet". Lorsque Cytowic l'interrogera au sujet de cette étrange remarque, Watson répondit que pour lui, tous les goûts ont une forme. "Je voulais que ce poulet ait un gout en forme de pointillés, mais voilà qu'il est rond. En fait, je veux dire qu'il est quasiment sphérique. Je ne peux servir ce plat s'il ne comporte pas de points »¹³⁹.

La question de la *synesthésie* est l'une des préoccupations majeures de l'art de ces deux derniers siècles. Considérée comme une union (*syn*) involontaire des sensations (*aestesis*), et par ce fait une qualité – ou pathologie – neurologique permettant la synthèse perceptive entre plusieurs sens¹⁴⁰, elle fut, de façon souvent détournée, le sujet d'innombrables investigations formelles et techniques de la part d'artistes de toute provenance.

Richard Wagner (1813-1883) déjà, dès le milieu du XIX^{ème} siècle, avançait son idée d'une œuvre d'*art totale*¹⁴¹ (*gesamtkunstwerk*), dont l'incarnation parfaite se retrouvait, à ses yeux, dans le *drame* et plus spécifiquement dans l'*opéra*¹⁴² :

¹³⁹ Richard Cytowic cité par Bryan Kolb, Ian Q. Wishaw, *Cerveau et comportement*, De Boeck, Paris, 2008, p. 164.

¹⁴⁰ Ces questions, ainsi que les troubles qui lui sont associés ont été largement développés par Paul Schilder, in *L'image du corps* (1950), éditions Gallimard, 1968, mais également par Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, éditions Gallimard, 1945.

¹⁴¹ Cf. Richard Wagner, *L'œuvre d'art de l'avenir* (1849), trad. J. G. Prod'homme et F. Holl, Aujourd'hui, Paris, 1982.

¹⁴² Idée partagée par Charles Fourier. Pour Fourier l'opéra convoque un « sentier d'unité » car c'est « l'assemblage de tous les accords matériels

« l'originalité d'une œuvre dramatique consiste en ce qu'elle se présente comme un tout dont les parties s'enchaînent et non comme un assemblage d'éléments divers »¹⁴³. Il faut cependant reconnaître que, bien plus que de *synesthésie*, le projet wagnérien tenait d'avantage d'une volonté de *totalisation* de l'œuvre, que Baudelaire définissait en tant qu'« alliance de tous les arts concourant ensemble au même but, c'est-à-dire la production de l'œuvre artistique la plus parfaite et la seule vraie »¹⁴⁴. Dans ce sens, l'œuvre n'est pas unification des sens, mais *participation de ces derniers à un projet unifié*, portés par le mouvement d'une même visée, d'une fin à laquelle tous concourent - projet que s'attelleront par ailleurs à mettre en œuvre, vers le début du XX^e siècle¹⁴⁵, les futuristes, les dadaïstes, et plus tard les multiples protagonistes du *Happening* (Allan Kaprow¹⁴⁶, Merce Cunningham, John Cage, pour ne citer qu'eux)¹⁴⁷.

mesurés ». Dans l'alliance de la vue et de l'ouïe, il permet « l'éducation sociétaire » où l'individu assimile « l'esprit d'unité matérielle » ; cf. Pascal Rousseau, « Concordances. Synesthésie et conscience cosmique dans la *Color Music* », in *Sons & Lumières*, catalogue d'exposition, Centre Georges Pompidou, 2004, p. 28.

¹⁴³ Richard Wagner, « Lettre à Zigesar », cité par Émile Bedriomo, *Proust, Wagner et la coïncidence des arts*, éditions Gunter Narr/Place, Tübingen/Paris, 1984, p. 59.

¹⁴⁴ Charles Baudelaire, parlant de *Lettre sur la Musique* de Richard Wagner, *Œuvres Complètes*, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, 1964 p. 1218, cité par Anne-Simone Dufief, *Le théâtre au XIX^e siècle du Romantisme au Symbolisme*, Bréal, Paris, 2001, p. 144.

¹⁴⁵ Gérard Denizeau souligne le rôle important joué par Marcel Proust dans la modification de la pensée esthétique du début du XX^e siècle et voyant dans sa pensée les prémices de considérations modernistes sur la fusion du son et de l'image : « À la suite du roman capital de Proust, le XX^e siècle inaugurerait une fusion inédite du sonore et du visuel et œuvrerait à l'élaboration d'une grille de lecture commune de l'objet, dans l'espace comme dans la durée », in *Musique et Arts visuels*, *op. cit.* p. 249.

¹⁴⁶ Allan Kaprow utilisa pour la première fois le terme de Happening en 1957. Il réalisa en 1959 sa pièce *18 happenings in 6 parts*. Cependant, beaucoup s'accordent à dire que le premier Happening fut donné au Black Mountain College en 1952 par John Cage, Merce Cunningham, M. C. Richards et David Tudor, avec la pièce *Theater Piece No 1*.

¹⁴⁷ Le critique et historien Laurence Alloway identifiera par la suite ce mouvement sous le terme générique de *multi-media*. Voir Laurence Alloway, « The Collage Explosion », *The Listener and BBC Television Review*, London, Vol LXVII, n° 1723, Thursday 5 April, 1962, pp. 603-605 ; cité par Roberto Barbanti, « La scène de l'art face aux nouvelles techniques de mémorisation et de diffusion du son : les origines des arts multi-media », *Arts et Nouvelles*

Ici, cependant, il m'importera de questionner la synesthésie, non en tant que *phénomène*, mais plutôt comme *motivation* dans la production de ce que nous pourrions appeler des *appareils de la synesthésie*. En d'autres termes, pour suivre les propos de Mario Costa autour de la pensée de Moholy-Nagy, il s'agira, pour l'instant, « de passer de la synesthésie comme phénomène de la vie intérieure, subjectif, insondable et discutable, à des machines de la synesthésie qui, en utilisant comme conducteur commun les ondes électriques, soient capables de co-activer et de permuter les sons et les images »¹⁴⁸.

2.1.1

Le *Clavecin Oculaire* : une mécanique pour les yeux

En novembre 1725, dans la revue *Mercure de France*, l'Abbé Castel (1688-1757) publie le fameux article intitulé « Clavecin pour les yeux avec l'art de peindre pour les sons et toutes sortes de pièces de musique »¹⁴⁹. Il y expose une théorie des correspondances entre son et lumière inspirée de *Musurgia universalis, sive ars magna consoni et dissoni* de Kircher Athanasius¹⁵⁰ (1602-1680), et y décrit les bases pour la construction de ce qu'il nomme le *Clavecin pour les yeux*¹⁵¹ (ou *clavecin oculaire*) : « mis au point vers 1725, [son

Technologies, sous la direction de Jean-Marc Lachaud et Olivier Lussac, L'Harmattan, Paris, 2007, p. 19.

¹⁴⁸ Mario Costa, *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et la philosophie à l'époque des réseaux*, traduit par Giordano Di Nicola, L'Harmattan, Paris, 2003, p. 15.

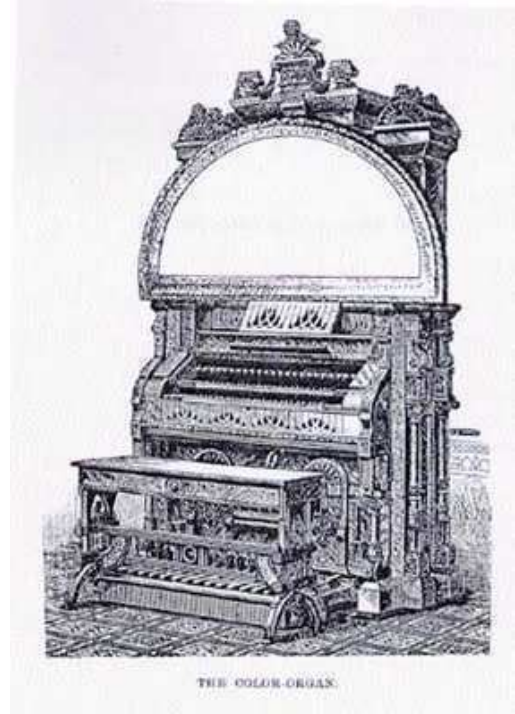
¹⁴⁹ Louis-Bertrand Castel, « Clavecin pour les yeux avec l'art de peindre pour les sons et toutes sortes de pièces de musique. Lettre écrite à M. D.[ecourt] le 20 février 1725 », in *Mercure de France*, novembre 1725, pp. 2552-2577.

¹⁵⁰ Jésuite allemand, l'un des scientifiques des plus influents de l'époque baroque.

¹⁵¹ En voici le projet : « il ne s'agit pas de réveiller simplement l'idée de parole et de son par des caractères arbitraires et imaginés, tels que sont les lettres

clavecin oculaire] est doté d'un clavier de touches activant de fines lamelles de tissus imprégnées de différentes teintes qui, à l'appel de la note, vont passer devant une flamme, laquelle, sur le principe de la lanterne magique, active une projection spectrale de lumière colorée »¹⁵².

Son article fut souvent controversé quant à aux argumentations, jugées trop subjectives, relatives à la mise en correspondance des sensations auditives et visuelles – critique que l'on retrouvera par ailleurs au sujet des spéculations spiritualistes de Kandinsky et Itten, au début du XXe siècle¹⁵³. Son clavecin oculaire marque cependant le début d'une vague d'expérimentations autour de l'extériorisation du processus de création du phénomène synesthésique qui verra son essor à la fin du XIXe siècle avec la



Exemple d'orgue à couleur, Brainbridge Bishop, « Colour Organ », vers 1885.

de l'alphabet ou les notes de musique ; mais de peindre ce son et toute la musique dont il est capable ; de les peindre, dis-je réellement, ce qui s'appelle peindre, avec des couleurs, et avec leurs propres couleurs ; en un mot, de les rendre sensibles et présents aux yeux, comme ils le sont aux oreilles de manière qu'un sourd puisse jouir et juger de la beauté d'une musique [...] et qu'un aveugle puisse juger par les oreilles de la beauté des couleurs » ; *ibid.*, cité par Jean-Marc Warszawski, in « Le clavecin pour les yeux du Père Castel », 1999, publié dans la revue électronique *musicologie.org* : <http://www.musicologie.org/publirem/castel.html>.

¹⁵² Pascal Rousseau, *op. cit.*, p. 31.

¹⁵³ « La synesthésie constituait, au Bauhaus, un point d'appui dans les théories de Kandinsky et de Itten, qui en tiraient des suggestions et des implications mystiques de différente nature », Mario Cosata, *op. cit.*, pp. 13-14. ; dans un article paru en 1999, Jean-Marc Warszawski, critique la méthode de Castel et en souligne le peu de connaissance des théories de son temps sur les relations entre le son et l'image, cf. Jean-Marc Warszawski, « Le clavecin pour les yeux du père Castel », <http://www.musicologie.org/publirem/castel.html>, 1999.

naissance de ce que l'on appelle communément la *Colour Music*¹⁵⁴. Pour cela, je considère que son clavecin en constituait le point de *genèse technologique*. Il nous faut bien sûr remarquer que la machine de Castel fut conçue principalement pour la seule perception optique en se faisant en quelque sorte héritière des machines pyrotechniques déjà utilisées dans le théâtre de la Commedia dell'Arte au XVI siècle - bien que lui-même en refusa le rapprochement¹⁵⁵ -, cependant, c'est elle qui, plus tard, sembla servir d'inspiration pour la conceptualisation et la création de machines imaginées dans le but d'opérer une synchronisation directe des événements sonores et visuels – la rencontre entre l'ouïe et la vue restant en effet le champ privilégié des recherches sur le dialogue des sens.

2.1.2

Nombre, mesures, rapports

Ce processus de synchronisation instrumentalisé s'effectua par la jonction corrélée de deux procédures imitatives : d'une part, l'application au système visuel d'appareils liés au monde de production musicale en utilisant des claviers pour le contrôle de la production des images (en cela cette pratique se différençait du cinématographe, car il permettait la modification, en temps réel, du flux lumineux) ; de l'autre, l'application du principe

¹⁵⁴ Courant post-romantique axé sur la fabrication d'instruments permettant de jouer des variations lumineuses et colorées, cf. Alexander Wallace Rimington, *Colour-music. The art of mobile colour* (1912), édition originale publiée par Hutchinson & Co., réédition Elibron Classics, London, 2005.

¹⁵⁵ En parlant du divertissement populaire, comme pourrait l'être un spectacle pyrotechnique, Castel dit : « laissons ce plaisir au peuple ignorant ; je vous parle ici d'un plaisir qui ne laissera pas d'être fort sensible pour l'ignorant, mais qui sera plein d'intelligence et d'instruction pour l'esprit le plus savant et le plus profond », Louis-Bertrand Castel, op. cit., p. 2558, cité par Marcella Lista, « Prométhée électrique ou « le tableau lancé dans l'espace » », in *1895, n°39, Pyrotechnies. Une histoire du cinéma incendiaire*, 2003, pour la version en ligne : <http://1895.revues.org/document2992.html>.

d' « enchaînement »¹⁵⁶ (Castel) propre au musical, car, comme l'indiquait l'Abée lui-même, l' « harmonie n'a jamais été après tout que nombre, mesure, rapports. »¹⁵⁷

Et c'est cette politique de la *mesure* et du *rapport* qui permettra d' « établir tout un jeu eurythmique de pondération des couleurs sur l'écran »¹⁵⁸, et qui se retrouvera en tant qu'organicité structurelle dans les appareillages de la synchronisation du *son* et de l'*image*. L'électricité, en tant que nouvelle donne médiatique, constituera l'énergie première dans ce processus d'unification : son universalité ne fera qu'annoncer le principe de réduction binaire qu'effectuera l'informatique du XXe siècle.

Bien sûr, c'est le cinéma qui permit en premier la synchronisation effective et mécanisée du son et de l'image vers la fin du XIXe siècle¹⁵⁹. Cependant l'application d'instruments provenant du champ musical au mode de production visuel permit d'envisager une vraie et propre « musicalisation » de ce dernier. Comme je l'indiquais plus haut, le clavier (inspiré du piano, du clavecin et de l'orgue) devint un objet générique de manipulation de l'image.

Ainsi Louis Favre, pionnier de la « musique des couleurs » en France, construisit en 1885 son « clavier de couleurs »¹⁶⁰, en s'inspirant des instruments de transcription sonore de la lumière

¹⁵⁶ Castel cité par Pascal Rousseau, *op. cit.*, p. 31

¹⁵⁷ *Ibid.*

¹⁵⁸ *Ibid.*, p.32.

¹⁵⁹ C'est Edison qui effectua les premières expérimentations autour du cinéma sonore. En 1894, un an après la présentation de son Kinétoscope à l'Exposition universelle de Chicago, il propose un nouvel appareil, le Kinétophone. La jonction des deux dispositifs permettait d'entendre et de voir une chanteuse. La synchronisation y était cependant absente, et l'existence du Kinétophone fut assez brève. C'est le Français Auguste Baron qui breveta le premier, en 1896, un appareil destiné à l'enregistrement et la diffusion synchrone du son et de l'image. Plusieurs recherches s'ensuivirent, mais c'est en 1926 que la Warner présente le premier film sonore, *Don Juan* de Alan Crosland, qui sera suivi un an plus tard par le premier film parlant, *Le Chanteur de Jazz*, du même auteur.

¹⁶⁰ Cf. Louis Favre, *La vérité. Pensées*, Cayer, Marseille, 1889, pp. 66-67, cité par Pascal Rousseau, *op. cit.*, p. 32.

qui virent le jour à son époque (notamment les recherches sur le « photophone »¹⁶¹ d'Alexander Graham Bell). Le principe de son clavier reposait sur un système de touches, à chacune d'entre-elles étant associée une teinte particulière. À cela s'ajoutait un dispositif de diaphragme relié à un variateur électrique qui permettait de moduler en temps réel l'intensité lumineuse et de contrôler les apparitions chromatiques des couleurs¹⁶². Favre



Alexander Rimington et son *Colour Organ*, 1893.

donne naissance à un vrai et propre *synthétiseur* lumineux qui, par son approche (modulation en temps réel du signal), n'est pas si loin des synthétiseurs sonores analogiques qui commencent à voir le jour à cette époque, comme le *télégraphe musical* (1874) de Elisha Gray ou le *Telharmonium* (1897) de Thaddeus Cahill, ancêtres des futurs synthétiseurs du milieu du XXe siècle (à titre d'exemples : le *Clavioline* crée en 1947, le *Clavivox* de 1950, ou la gamme des synthétiseurs *Moog* qui voit le jour à la fin des années 1960). Parallèlement au clavier de Favre, et reposant sur les mêmes

¹⁶¹ Le « photophone » est l'une des premières conceptualisations du téléphone optique. Son principe consiste en la production et reproduction du son en faisant appel aux propriétés du sélénium. Le principe de cet appareil est qu'un rayon lumineux projeté à distance sur une substance impressionnable à la lumière peut, étant modifié dans son intensité sous l'influence des vibrations de la voix, impressionner suffisamment cette substance (en l'occurrence le sélénium) pour que celle-ci puisse reproduire la parole avec l'aide d'un téléphone, même sans liaison par fil téléphonique. L'idée de Bell n'était pas tout à fait originale puisqu'on la trouvait déjà évoquée, dans la lettre d'un certain J.F.W., publiée dans *Nature* le 13 juin 1878, cf. André Lange, « Les contributions indirectes d'Alexandre Graham Bell au développement des recherches sur la vision à distance », <http://histv2.free.fr/bell/bellnotice.htm>, 2003.

¹⁶² « Louis Favre établit, pour ce faire, tout un système de gammes chromatiques, avec hauteur, intensité et timbre, commençant par le rouge (une couleur dont la fréquence correspond aux notes sonores basses) pour culminer au violet, avec tout un ensemble de variations rendues possibles par le jeu des saturations de couleurs (une teinte claire étant considérée comme plus haute qu'une teinte sombre), cf. Pascal Rousseau, *op. cit.* p. 32.

principes, est créé, toujours en 1885, le « Colour Organ » des Anglo-Saxons Bainbridge Bishop et Alexander Wallace Rimington. Sans rentrer dans l'énumération exhaustive, nous pouvons citer enfin le *clavier à lumière* de Scriabine, avec lequel il donnera le premier concert en 1911.

Au-delà d'une conception technique souvent étonnante, l'une des caractéristiques principales de tels « instruments » de couleur a été le changement d'attitude induit du côté de l'exécutant. Il était désormais possible de littéralement « jouer » des couleurs, au sens musical du terme. Avant une réelle mécanisation du processus de synchronisation entre le son et l'image, la création de tels instruments optico-cinétiques, rendit possible la mise en place effective d'un *espace performatif commun* entre les exécutants des deux domaines, musicien et plasticien. Enfin, la complexification de ces appareils rendait réalisable l'idée d'un « jouer ensemble » : à partir de bases rythmiques partageables entre les deux domaines, événements sonores et événements visuels pouvaient faire l'objet de concordances temporelles. Cela de façon souvent intuitive : la maniabilité de ces instruments de lumière permettait d'envisager la production des formes visuelles de façon assez libre, de la même manière que le ferait un instrumentiste sonore dans l'exécution d'un thème improvisé.

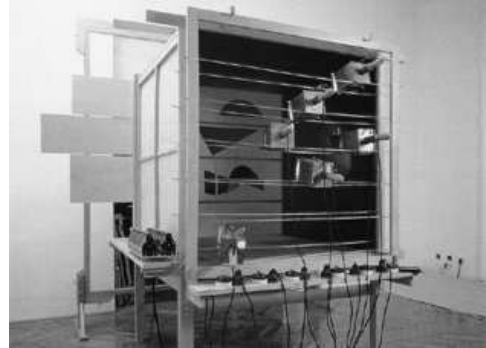
Comme l'indique Elodie Vitale, au sujet du travail de Ludwig Hirschfeld-Mack et de ses « spectacles de lumière colorée »¹⁶³ :

« Ces spectacles ressemblaient à un film abstrait en couleur, à ceci près que les jeux n'étaient pas fixés mécaniquement et étaient créés à chaque représentation, laissant donc place à l'improvisation. Néanmoins, une « partition » indiquait le plan de déroulement de la projection. Hirschfeld avait complété son spectacle par une musique rythmique qui accompagnait et

¹⁶³ L'expression est de Mario Costa, *op. cit.*, p. 14.

soulignait les mouvements optiques. »¹⁶⁴

L'artiste, qui s'inspirait volontairement des théories de Kandinsky et Itten, soulignait lui-même cette *imbrication* optico-acoustique en indiquant que « les mélanges et les superpositions de formes et de couleurs s'unissent aux éléments musicaux nés avec eux et en eux »¹⁶⁵. Bien qu'une



Ludwig Hirschfeld-Mack, *Farbenlicht-Spiel*, 1921, dispositif permettant de combiner des sons et des projections colorées.

union *matérielle* entre les deux événements ne soit pas effective – en effet, les deux d'exécutants désignés pour la manipulation des événements picturaux et musicaux, restent séparés –, le dispositif mis en place par Hirschfeld s'avérait précieux, non seulement dans la mise en place d'un système de correspondances du sonore et du visuel, mais surtout dans l'effectuation d'un processus d'adéquation temporel entre les deux domaines (par synchronisation de l'exécution). Cela passait par la conjonction de trois processus parallèles :

1° fabrication d'un instrument permettant une réelle « jouabilité » de l'événement visuel ;

2° mise en commun d'une « partition » (ou *programme*) partagée entre les exécutants ;

3° synchronisation optico-acoustique lors de l'exécution de l'œuvre. Il faudra cependant attendre l'avènement des machines digitales pour qu'une réelle *coactivation* performée du son et de l'image, telle que l'entend Mario Costa, soit rendue possible.

¹⁶⁴ Elodie Vitale, *Le Bauhaus de Weimar. 1919-1925*, éditions Mardaga, Paris, 1989, p. 140.

¹⁶⁵ Ludwig Hirschfeld-Mack cité par Mario Costa, *op. cit.*, p. 14.

Les dérivés actuels de la machine de Turing (1912-1954)¹⁶⁶, grâce à une sophistication matérielle de plus en plus poussée, vont permettre de faciliter la jonction procédurale entre ces trois facteurs. C'est ce que j'analyserais dans les prochains développements.

2.2

DE LA *DIGITALISATION* A LA *CO-ACTIVATION* DU SON ET DE L'IMAGE

« Nous voyons se préciser ici une approche mécaniste et moniste du monde. Mécaniste quand tout reposerait sur des machines, moniste quand le monde ne serait composé que d'une seule substance, que cette substance se trouverait en toutes choses et que même serait toutes choses »¹⁶⁷.

Dans les développements qui vont suivre, il sera avant tout question de réduire le *digital* à son sens étymologique strict (*digit* : « doigt » en latin). Le *digital*, en tant qu'extension de nos fonctions manuelles, sera entendu comme variante technologique de l'acte de *monstration*, d'*indication*. Le nombre de la matrice informatique - que j'aborderai en tant que forme altérée de la comptabilisation manuelle - gardera avec lui un lien avec l'acte de *monstration-indication*. Comme l'appareil ostéo-musculaire de la

¹⁶⁶ Alan Mathison Turing (1912-1954), mathématicien britannique et fondateur de la science informatique, est à l'origine de la conception de l'ordinateur programmable.

¹⁶⁷ Michaël La Chance, « Une fiction biopolitique : le corps larvaire », in *Art et biotechnologies*, sous la direction de Louise Poissant et Ernestine Daubner, Presses Universitaires du Québec, Québec, 2005, p.183.

main, le nombre (le couple 0 et 1 de la matrice numérique) assumera une double fonction de *saisie-présentation* du monde sensible. Pour cela j'emprunterai le trinôme *saisir-transporter-présenter* que André Leroi-Gourhan (1911-1986) développe dans son livre *Le geste et la parole II*¹⁶⁸. Ici, l'anthropologue décrit le processus opératoire de la main par ces trois fonctions : saisir *l'objet*, le *transporter*, le *présenter*. J'aborderai ce principe dynamique en le rapprochant de plusieurs processus de formalisation numériques. Comme la main qui, en indiquant le monde, le reconnaît et se l'approprie en quelque sorte, le numérique permettra également d'en *saisir* les traits formels, de les réduire, de le retenir¹⁶⁹. Puis, suite au calcul programmatique, il lui sera possible de le présenter à nouveau, de le simuler à partir de ses traits pertinents. La *saisie* est un point commun à la main et au calcul informatique, tout comme l'acte de *présentation*. Le *transport* sera ici assumé par le calcul interne de l'ordinateur : il reposera sur le principe de sa *réduction*.

C'est par cet ensemble d'actions que le son et l'image pourront trouver de nouvelles modalités de jonctions. Le numérique constituera la *clef de voute* pour une accentuation des liens entre son et image, surtout par une *monstration(-actualisation) synchrone* des deux événements. L'ordinateur, en réduisant ces informations au travers des données purement numériques, permettra des liaisons directes entre le sonore et le visuel. La matrice numérique servira de *liant* interne, structurel, de *l'objet imago-sonore*.

¹⁶⁸ André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole II : La mémoire et les rythmes*, Albin Michel, Paris, 1964.

¹⁶⁹ Cf. Jean-Louis Boissier, « De la saisie à l'esthétique du potentiel », in *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Mamco, Genève, 2004.

2.2.1

Digitalisation : saisir, transporter, présenter

En nous attardant sur le mot anglais *digit* (« chiffre » en français), nous constatons que celui-ci renvoie directement à l'une de nos premières interfaces naturelles avec le monde : le doigt (*digiti* en latin). Premier *outil* pour la préhension du monde, mais également premier *appareil* d'analyse et de comptabilisation de notre environnement proche, la main, en se saisissant de l'objet, entame également le début d'un processus d'abstraction et de *virtualisation* par la pensée (surtout au travers de ses facultés de représentation), qui semble se résoudre aujourd'hui dans son extériorisation au travers de la machine informatique – le terme anglais *digital* servira en effet à désigner l'environnement de traitement numérique, informatique.

Comme l'indique André Leroi-Gourhan dans *La mémoire et les rythmes*, « les traits essentiels de la gesticulation technique propre à l'homme sont liés [...] à la préhension »¹⁷⁰. On pourrait alors envisager cette dernière comme la première forme de *technicisation* du processus de saisie – la *saisie informatique*, en serait qu'une *complexification*. Le doigt, en tant qu'outil de comptabilisation des l'objet dans leur intégralité, mais également dans leur structure interne, moléculaire (en quelque sorte, par *dépiéçage*), garde cependant un lien direct avec un *acte de préhension*. En indiquant un objet je l'appréhende comme objet isolé, autonome, je l'identifie au milieu d'autres objets. De la même façon, je peux comptabiliser les différentes parties qui le constituent. *Toucher*, puis *indiquer*, sont en quelque sorte les deux versants d'un premier geste d'*indexation* du monde physique.

¹⁷⁰ André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole II*, op. cit., p.37.

Cette dynamique de *saisie* et d'*indexation*, tend en deuxième lieu à une aptitude toute aussi importante : la *modification du monde* et la *création de nouveaux objets et formes*. Les doigts, ainsi que la motricité manuelle, s'étendent à un deuxième processus qui est celui du *façonnage* et de la *formalisation du visible et de l'audible*, qui sera rapidement relayé par la création de l'outil en transformant le geste en *énergie motrice indirecte*, en *impulsion* :

« Au cours de l'évolution humaine, la main enrichit ses modes d'action dans le processus opératoire. L'*action manipulatrice* des Primates, dans laquelle geste et outils se confondent, est suivie avec les premiers Anthropiens par celle de la *main en motricité directe* où l'outil manuel est devenu séparable du geste moteur. À l'étape suivante, franchie peut-être avant le Néolithique, les machines manuelles annexent le geste et la *main en motricité indirecte* n'apporte que son impulsion motrice. »¹⁷¹

Se dessinent ici deux attitudes opérationnelles fondamentales, archaïques, dérivées, dans le cas présent, du même système mécanique : le système ostéo-musculaire humain. Ces deux attitudes sont respectivement : la *saisie* (par le doigt je *saisis* le monde ; en l'indiquant, je me l'approprie à distance) et la *présentation* (en indiquant, je *présente* l'objet de mon attention) - cette dernière pouvant être précédée, comme nous venons de le voir, par une action d'*altération*, de *modification*.

Comme le montre Leroi-Gourhan, la chaîne gestuelle primitive, dont nous héritons encore aujourd'hui, pourrait au final se résoudre dans ces trois opérations : *saisir-transporter-présenter*¹⁷². La deuxième opération (*transporter*) pouvant donc

¹⁷¹ *Ibid.*, p. 41.

¹⁷² *Ibid.*, p. 43.

être comprise : d'une part, comme un réel transfert de l'objet appréhendé – dans ce cas, il en constitue un simple *déplacement* - ; mais également en tant que lieu d'un « au-delà » (*trans* : « au-delà » en latin) de l'objet saisi, lieu de sa modification et altération formelle en l'impliquant dans la création d'un nouveau statut objectif, d'un potentiellement *autre*. *Indiquer*, en tant qu'acte organiquement lié au système osteo-musculaire de la main, marquerait la synthèse de cette trilogie opérationnelle : indiquer, c'est avant tout *saisir* à distance l'objet, mais également, et de façon simultanée, le *présenter(-actualiser)*, le rendre objet du monde partageable ; le mouvement allant de l'un à l'autre en représenterait le *transport*, le déplacement entre un sujet percevant et un autre.

Le nombre (*digit*), en tant que dérivé direct de la comptabilisation manuelle, marquerait un premier mouvement vers la *virtualisation* du monde, tout en en gardant un lien direct. Compter c'est avant tout *réduire* le visible, saisir son objectivité afin de pouvoir le restituer, le présenter, le partager. En *numérisant* et *comptabilisant* le visible on adoptait au final un *outil* de description et de compréhension du monde et de sa complexité.

En partant de ce que Leroi-Gourhan appelle les « appareils à saisir, transporter et présenter [...] apparus qu'avec la haute industrialisation dans les chaînes de montage ou les manipulateurs automatiques »¹⁷³, jusqu'à la *digitalisation informatique* de l'époque contemporaine, résonne un seul et même dénominateur commun : le *doigt*. Comme pour les automates de l'ère industrielle – pure extériorisation de la force motrice corporelle -, la *numérisation informatique* répondra également à cette triple fonctionnalité du *saisir-transporter-présenter* en partant d'une réduction indicielle encore plus rigoureuse : le nombre n'indiquera plus seulement l'objet dans sa totalité et unité, mais également ses

¹⁷³ *Ibid.*, p. 43.

constituants *atomiques, moléculaires*. Le nombre du codage binaire deviendra en quelque sorte l'*indicateur* des structures interne de l'objet saisi.

En tant que *transporteur* du monde physique, l'ordinateur, par la création d'objets numériques, tentera d'en mimer les attributs : la synchronisation entre les différents modes d'expression (sonores, visuels) des objets programmés en constituera une des solutions. Comme pour les objets du monde physique qui s'expriment sur le mode d'une complexité sensorielle, l'objet programmé tentera de répondre aux mêmes mécanismes en en simulant l'inertie optico-acoustique. C'est la double réduction du son et de l'image en une *matrice commune*, qui permettra, au travers d'une procédure de *transport* dans laquelle ils pourront être liés *organiquement*, qu'une *monstration*, ou *présentation*, synchrone sera rendue possible.

Contrairement au premier chapitre, ce n'est pas l'acte de découpe, d'*isolement*, qui permettra les liaisons entre le son et l'image, mais la fabrication de lois structurelles communes par leur *digitalisation* et *réduction* parallèle.

2.2.2

Réduction numérique du son et de l'image

« La place centrale des langages de programmation instaure les ordinateurs comme des machines-langages plutôt que comme simples machines à calcul, où chaque couche-langage joue le rôle d'interface pour d'autres couches-langages. Ainsi, derrière les

diverses représentations d'images et de sons, œuvre le flot dynamique des données numériques. »¹⁷⁴

« Le réel est produit à partir de cellules miniaturisées, de matrices et de mémoires, de modèles de commandement – et il peut être reproduit un nombre indéfini de fois à partir de là. Il n'a plus à être rationnel, puisqu'il ne se mesure plus à quelque instance, idéale ou négative. Il n'est plus qu'opérationnel. En fait, ce n'est plus du réel, puisqu'aucun imaginaire ne l'enveloppe plus. C'est un hyperréel, produit de synthèse irradiant de modèles combinatoires dans un hyperspace sans atmosphère. »¹⁷⁵

Dans son article « Les concepts du numérique », Jean-Pierre Balpe caractérise ce qu'il appelle l'« âge de la communication » à partir de deux axes, ou *plans*, principaux. Le premier, qu'il définit comme *plan symbolique*, consiste « à considérer que toutes les classes d'informations, y compris les plus complexes, peuvent être représentées à partir d'un ensemble de N-articulations dont la plus élémentaire est réduite à l'opposition binaire 0-1. »¹⁷⁶ Le deuxième, qu'il nomme le *plan technique*, concerne quant à lui l'« invention de l'électronique et de ses dérivés » ; ceux-ci, caractérisés par la rapidité de traitement des informations, influeraient « sur le mode de mémorisation et de transmission, sur leur médiation, voire sur leur production elle-même »¹⁷⁷.

Ces deux principes, *réduction de l'information*, et *rapidité de transfert*, dont les développements techniques, encore actuels, ne font qu'accroître leur puissance et leur champ d'action, semblent avoir fourni un milieu favorable pour que le projet synesthésique

¹⁷⁴ Hervé Zénouda, *op. cit.*, p. 116.

¹⁷⁵ Jean Baudrillard, *Simulacre et simulation*, Galilée, Paris, 1981, p. 11.

¹⁷⁶ Jean-Pierre Balpe, « Les concepts du numérique », in *Les cahiers du numérique*, n°1, « L'art et le numérique », sous la direction de Jean-Pierre Balpe, Hermes, 2000, p. 15.

¹⁷⁷ *Ibid.*

du XIXe siècle puisse se concrétiser. En effet, la numérisation de *tout ce qui est* et de ses données par la « machine univers » (Pierre Levy)¹⁷⁸, en présupposant le partage des informations, qu'elles soient sonores, visuelles, kinesthésiques, textuelles, au niveau d'une matrice¹⁷⁹ commune (les machines synesthésiques aspiraient à une telle réduction), a permis « une circulation transversale des données que portent ces divers médias. »¹⁸⁰ Ici, dans la matrice, « les médias convoqués ne sont distincts qu'à un niveau donné » (niveau de présentation), « à un autre niveau, ils sont identiques et interchangeable »¹⁸¹ (niveau de codification).

C'est cette identification à une même symbolisation codifiante qui permettra la jonction structurelle, en quelque sorte organique, moléculaire - et non plus seulement métaphorisée - de *l'image* et du *son*. On s'écartera alors des simples correspondances des systèmes synesthésiques, en opérant une réduction bien plus profonde, par la *mise en commun* des informations au niveau de leur codification. Celle-ci en est certes une *symbolisation*¹⁸² – de ce point de vue les informations sont présentes dans la matrice en tant qu'abstractions de formes en puissance (par ce fait, nous ne

¹⁷⁸ Il la caractérise à partir de trois points essentiels : « c'est une puissance de tous les possibles, elle a vocation à embrasser et récapituler le tout, y compris ce qui n'est encore jamais manifesté » ; « elle effectue un travail formel (ou syntaxique, ou purement opératoire) sur des signes » ; « les symboles élémentaires sur lesquels travaille la machine universelle sont très en dessous du seuil de perception immédiats ». Pierre Lévy, *La machine univers*, La Découverte, Paris, 1987, p.77.

¹⁷⁹ Le mot *matrice* (du latin *matrix* ou *matricis*, dérivé de *mater* qui signifie « mère »), est ici à entendre dans son acception mathématique et informatique. Il correspond à un ensemble de données constituant une unité opérationnelle close. Dans le cas de la matrice binaire, les données seront réduites aux valeurs 0 et 1 ; leur nombre et combinaisons pourront définir un objet donné qui, dans la mémoire de l'ordinateur se présentera le plus souvent sous la forme d'un fichier (texte, audio, vidéo, etc.). Lors de sa lecture et actualisation, il assumera alors sa fonction d'entité génératrice.

¹⁸⁰ Jean-Pierre Balpe, *op. cit.*, p.18.

¹⁸¹ *Ibid.*

¹⁸² Les symboles 0 et 1, seules composantes de l'alphabet de la machine de Turing, ne sont que des conventions. Cependant, à la différence des codifications des systèmes de correspondances synesthésiques, ils permettront une réelle *émulation* des données sensibles du réel.

sommes pas très loin de la partition de Hirschfeld-Mack¹⁸³) -, mais cette symbolisation trouvera son pendant dans le monde du sensible lors de son actualisation, de sa *présentation* (pour reprendre la terminologie empruntée à Leroi-Gourhan).

Au-delà des systèmes de rapprochements des sens tels qu'on a pu les percevoir plus haut (Hirschfeld-Mack), au-delà, donc, d'une présentation *simultanée* et *coordonnée* d'événements sonores et visuels indépendants, l'ordinateur opérera une réelle *fusion* et *interopérabilité* des différents niveaux sensitifs. Ainsi, nous pouvons dire avec Balpe : « parce que ces manifestations sensorielles diversifiées ne sont rien de plus que des codifications différentes de données digitales uniformes, " *le son [...] est le texte est l'image est la musique est le mouvement est le son est l'image est la matière...* " et bientôt peut-être l'odeur. »¹⁸⁴

Nébuleuse de possibles qui n'est pas sans évoquer le rapport de réciprocité entre *actuel* et *virtuel* tel que l'entend Gilles Deleuze, dans lequel le dernier terme se présente en tant que possibilité de modes d'existences multiples :

« Tout actuel s'entoure d'un brouillard d'images virtuelles. Ce brouillard élève de circuits coexistants plus ou moins étendus, sur lesquels les images virtuelles se distribuent et courent. C'est ainsi qu'une particule actuelle émet et absorbe des virtuels plus ou moins proches, de différents ordres. Ils sont dits virtuels en tant que leur émission et absorption, leur création et destruction se font en un temps plus petit que le minimum de temps continu pensable, et que cette brièveté les maintient dès lors sous un principe d'incertitude ou d'indétermination. »¹⁸⁵

¹⁸³ Voir plus haut p. 109.

¹⁸⁴ Jean-Pierre Balpe, *op. cit.*, p. 19.

¹⁸⁵ Gilles Deleuze, « L'actuel et le virtuel » (1995), in *Dialogues*, Flammarion, Paris, 1996, p.179.

La matrice numérique constituera le noyau d'actualisations possibles porté par l'objet convoqué. Qu'il soit *image*, *événement sonore* ou *texte*, son apparence ne sera que l'une des formalisations possibles parmi de multiples types d'actualisations en puissance. Le *transfert*, voir la *transmutation*, d'un mode formel à un autre ne reposera plus sur l'établissement d'un système de *correspondances externes* au noyau informationnel, mais d'avantage sur le choix de *l'algorithme*, du *programme*, sensé déchiffrer le fichier numérique et son code.

Bien sûr, on pourrait rappeler les recherches faites dans ce sens au moyen des médias analogiques ; le principe de transmutation directe d'un régime sensoriel à un autre se retrouve déjà dans des travaux tels que *Participation TV*¹⁸⁶ (1963-66) de Nam Jun Paik, ou *Soundings*¹⁸⁷ (1979) de Gary Hill (bien sûr, l'énumération d'une liste exhaustive serait trop longue et nous écarterait de notre propos) ; le signal électrique, ou encore la vibration de l'air, jouant le rôle de force impulsive directe pour le passage d'un niveau sensoriel à un autre.

La matrice numérique semble cependant en radicaliser le principe d'interopérabilité en mettant en place un espace symbolique partageable (le code) par toutes les catégories d'informations, dans lequel pourront s'opérer les modifications de

¹⁸⁶ Pièce composée d'un écran de télévision et d'un microphone. En soufflant ou en chantonnant dans ce dernier, le spectateur module l'image abstraite produite sur l'écran. Celle-ci représente une visualisation graphique de l'impulsion sonore produite par le spectateur. Le signal électrique généré par le microphone est converti, de façon analogique, en impulsion pour la production de l'image.

¹⁸⁷ Dispositif composé d'un haut-parleur relié à un microphone. En parlant dans ce dernier, l'artiste fait vibrer la membrane du haut-parleur sur lequel il pose peu à peu du sable. Ce dernier vibre, stimulé par l'activité du son retransmis. Il en donne une visualisation. La parole s'introduit dans la matière et lui donne vie. Il y a transfert d'énergie. Puis, l'action se renverse. Au fur et à mesure que le haut-parleur est recouvert de sable, la voix diffusée se modifie jusqu'à s'éteindre complètement. L'image a remplacé définitivement le son.

substance et de *nature* des sens (son et image) convoqués lors de leur actualisation.

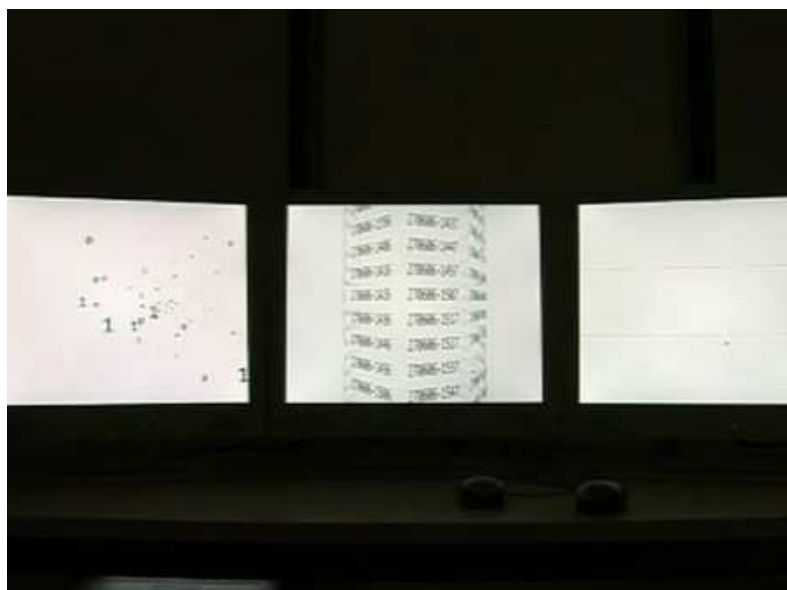


Gary Hill, *Soundings*, 1979.



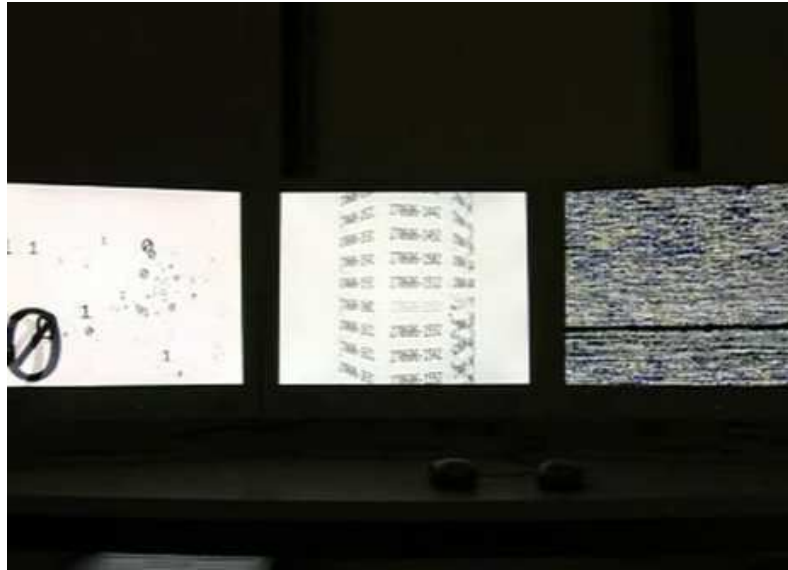
Nam June Paik, *Participation TV*, 1963-66.

C'est ce principe d'échange de statut informationnel, propre aux médias numériques, que semble illustrer le travail des jeunes chercheurs Dominique Cunin et Mayoumi Okura, plus spécifiquement la pièce *Collectionisme*¹⁸⁸. Réalisé en 2006, dans le cadre du projet In-Out¹⁸⁹ organisé par le laboratoire Citu de l'Université Paris VIII, le dispositif se compose : d'une part, d'un système de *collecte* et d'*archivage* automatique d'informations visuelles et sonores hétérogènes ; de l'autre, d'une table de montage à deux niveaux (son et image) permettant l'agencement, par le spectateur, des objets archivés (le montage étant par la suite actualisé par la machine).



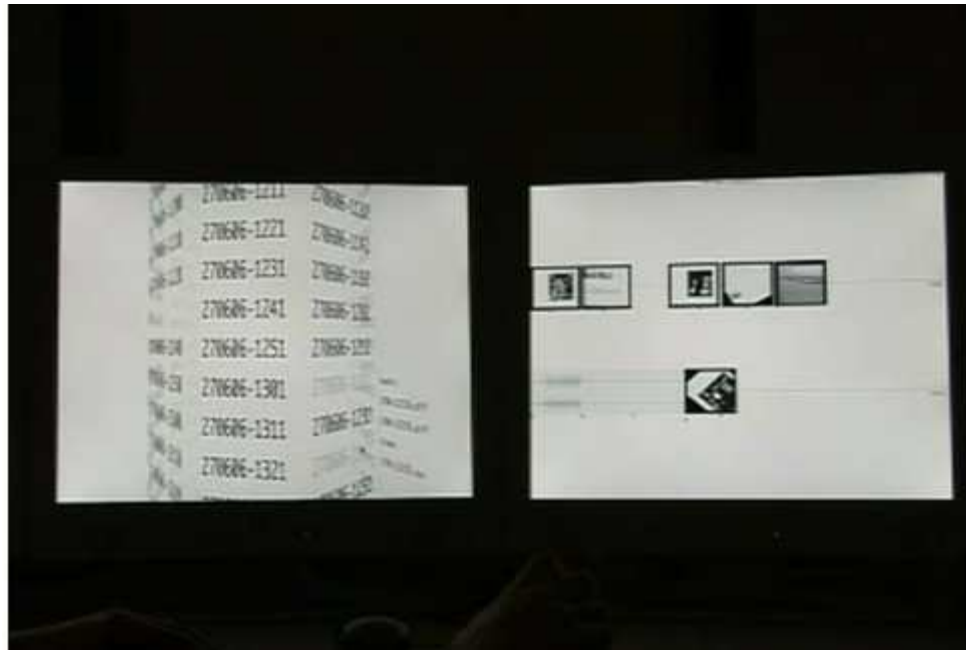
¹⁸⁸ Voir http://mayoumi.okura.free.fr/wordpress/?page_id=86.

¹⁸⁹ Nous aurons l'occasion de voir plus en profondeur le dispositif mis en place par ce dernier, mais dès maintenant nous pouvons en souligner deux traits essentiels : 1° In-Out, comme son nom l'indique, était avant tout un projet d'œuvre *connective* dans lequel chaque artiste connecté au dispositif pouvait utiliser l'ensemble des informations (audio, vidéo, données brutes) des œuvres environnantes afin de nourrir son propre projet (à titre d'exemple, le son envoyé par le projet A (Out) était en mesure, après analyse, d'influer les données visuelles du projet B (In) – le nombre de combinaison étant multiples) ; 2° le choix sur l'utilisation des données reçues n'était pas imposé, de sorte que chaque artiste pouvait utiliser un nombre de sources indéfinies afin de nourrir son propre projet, ce dernier répondant aux choix esthétiques et conceptuels du concepteur.



Dominique Cunin, Mayumi Okura, *Collectionnisme*, plusieurs vues de l'installation lors de l'exposition *Outlab*, 2006.

L'une des particularités de la table de montage est la possibilité de permuter les *objets* présents sur le banc de montage virtuel d'un niveau à un autre (du son à l'image et vice-versa) : par exemple, en glissant une vignette appartenant à la catégorie *audio* (se présentant sous la forme d'une courbe sinusoïdale) vers la zone de traitement *vidéo*, l'on obtenait un nouveau fichier pouvant être lu par le décodeur visuel du programme informatique. Dans ce cas précis, ce n'est pas la nature des informations qui change – en effet, la structure du fichier reste intacte et l'organisation des informations numériques (séquences ordonnées de 0 et 1) est préservée -, mais plutôt la *compréhension* de ces données par la machine et son programme.

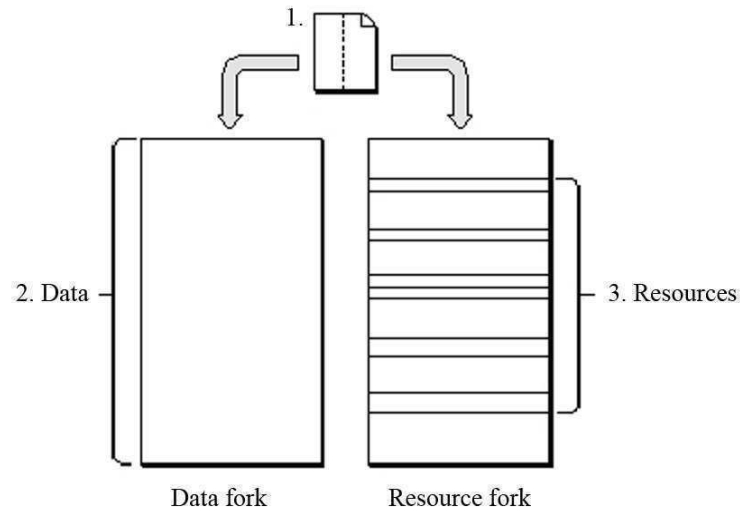


Collectionnisme : sur l'écran de gauche est visible une classification des différents fichiers archivés par le système (ils sont représentés sous formes de numéros ; sur l'écran de droite on peut apercevoir les deux pistes du montage (en haut la piste destinée aux matériaux visuels, en bas celle des objets sonores).

L'œuvre de Cunin et Okura permet d'éviter tout processus de *discrimination* de la part du programme en le forçant à traduire tout type de liste de données numériques dans le mode formel qui lui est propre. Peu importe donc, le type d'informations qui lui sont envoyées, le « décodeur » en tentera une traduction dans son propre champ d'opérabilité.

Ce processus de *transmutation* s'appuie sur l'une des caractéristiques structurelles de tout fichier informatique. Ce dernier est composé de deux parties principales : la *plage de donnée* (Data Fork) et la *plage de ressources* (Resource Fork) (voir schémas ci-dessous). La première regroupe l'ensemble des données créées par l'utilisateur (images, sons, textes) regroupées en un ordre défini de séquences numériques. La deuxième, quant à elle, est directement créée par le programme et regroupera un ensemble d'instructions permettant au système de reconnaître la nature du fichier enregistré (ainsi, automatiquement, un fichier texte sera reconnu comme tel par le système et ouvert par le

logiciel approprié). La *plage de ressources*, constituera l'ensemble de balises et indicateurs permettant au programme de *comprendre* la nature du fichier et d'en permettre le *décodage*.



Représentation de l'architecture des données d'un fichier numérique : 1. fichier numérique ; 2. ensemble de données contenues dans le fichier (*plage de données* ou *data fork*) ; *plage de ressources* (resource fork) permettant au programme de reconnaître et de décoder de façon appropriée le type de fichier qu'il est en train de traiter.

Collectionisme, joue directement sur cette dernière partie en la manipulant de sorte à pouvoir en changer la nomenclature. Le passage d'un ordre de formalisation à un autre (du son, à l'image, au texte, etc.) consistera, en quelque sorte, dans la modification des *balises* de reconnaissance du fichier, tout en en maintenant la *plage de donnée* intacte.

L'horloge universelle

Comme je l'indiquais plus haut, à ce *plan symbolique*, caractérisé ici par le *partage* et l'*interopérabilité* d'une *plage de donnée* commune, s'ajoute, pour reprendre le développement de Jean-Pierre Balpe, un deuxième plan : le plan *technique*. Ce dernier est caractérisé, je le rappelle, par la *rapidité de traitement des informations*. Cette rapidité amènera la possibilité d'actualiser, dans un temps proche de l'instantanéité, tout type d'informations.

C'est donc la rapidité d'actualisation qui permettra, nous le verrons, l'union temporelle entre actualisation de l'événement sonore et de l'événement visuel, ainsi que le partage d'un temps d'effectuation commun. En passant d'un *plan* à un autre, du *plan symbolique* au *plan technique*, nous passons d'une *substantialisation commune d'ordre génétique* (le partage d'une même unité *codifiante*) à une *genèse* et un *développement temporel commun* (la synchronisation d'actualisation).

Nous avons précédemment constaté qu'avec les appareils de la synesthésie une grande importance était accordée spécifiquement à leur statut d'*appareillage*, celui-ci fonctionnant sur le mode de la *distribution temporelle* : les claviers, nous l'avons vu, en tant qu'interfaces modulables en temps réel, permettaient de littéralement *jouer* les chromatismes colorés ; le *jeu* pouvait ainsi être *synchronisé*, de façon performative, avec l'exécution musicale (par exemple, dans les *spectacles de lumière colorée* de Ludwig Hirschfeld-Mack). Le *nombre*, dont l'équivalent temporel sera donné par la *mesure* et le *rythme*, constituera le *milieu de coexistence* effective des événements *optiques* et *acoustiques*. Au-delà des systèmes de correspondances synesthésiques, reposant, pour la plupart, sur des présupposés arbitraires (Castel, Kandinsky,

Itten, Moholy-Nagy), l'organisation et codification temporelle, rythmique, servira de base commune au processus de jonction entre le son et l'image : il en constituera le *programme*¹⁹⁰.

La constitution d'un objet hybride (*imago-sonore*) reposera alors sur cette synchronisation codifiée : du côté *phénoménologique*, elle se manifestera par l'exécution synchrone des événements sonores et des événements visuels de la part des exécutants (la partition de Hirschfeld, précédemment citée, assurant la planification temporelle de telles jonctions et synchronisations temporelles); du côté de la *production*, elle passera par la mise en place d'une vraie et propre *horlogerie* commune qui permettra le *partage d'un même temps d'actualisation* ainsi que la *synthétisation* de cette procédure au sein d'un seul et même dispositif, *l'ordinateur*. Car ne l'oublions pas, la machine de Turing est avant tout une horloge. Le *digital*, considéré principalement comme processus de comptabilisation temporel, nécessite la synchronisation interne avec une régularité chrono-métrique (horloge de l'ordinateur). Sans cela, aucune comparaison entre les termes successifs ne serait en effet possible (précisons que, à l'intérieur du dispositif informatique, les données numériques sont envoyées par *paquets* selon une fréquence normée et régulière). Pour qu'une évaluation entre deux états successifs soit efficace (par exemple le transfert d'un flux selon les deux termes génériques du codage binaire, 0 et 1), cela nécessite une instance qui en assure la stabilité temporelle à partir d'intervalles réguliers. L'impulsion électrique cadencée du *bus*

¹⁹⁰ Pierre Levy insiste sur cette ligne directe qui lie la « machine » et sa nature séquentielle, avec le programme (à entendre comme enchaînement opératoire) : « En informatique, les mots « machine » ou « automate » désignent moins le dispositif physique qui effectue la transformation d'un message d'entrée en message de sortie que la structure logique de ce dispositif. La même « machine » (à faire des additions, par exemple) peut s'incarner aussi bien dans une calculatrice à roues dentées, que dans un microprocesseur ou une liste d'instructions que devrait suivre à la lettre un esclave humain parfaitement obéissant. En fait, une « machine » est un algorithme, un programme » ; Pierre Levy, *La machine univers*, op. cit., p. 75.

*informatique*¹⁹¹ permettra de vérifier constamment l'état de transfert des données. Il fera office d'*indicateur* temporel permettant l'actualisation des informations prédéfinies. L'horloge est l'élément constituant de toute programmation - et par cela la base des jonctions programmées entre les sons et l'image. Leroi-Gourhan en arrivera même à définir l'horlogerie en tant que premier art programmatique :

« Le milieu favorable à l'innovation est en effet réalisé par un corps technique spécialisé dans la matérialisation d'une image du temps. Spécialiste du déroulement et de l'animation, l'horloger, par le jeu des pignons et des cames, en combinant le mouvement circulaire avec le mouvement rectiligne tiré du jeu de billes, réalise, dès le moyen âge les programmes simples des premières horloges animées et des automates »¹⁹².

A partir des deux principes que je viens de soulever (*plan symbolique* et *plan technique*), l'ordinateur, en tant que « méta-machine » (Edmond Couchot), sera capable, comme l'indique Hervé Zénouda, « de simuler tous types de processus de représentation »¹⁹³. Or, ces processus de *re-présentation*, dans le cas qui nous intéresse (à savoir celui de la formation d'un *objet imago-sonore*), consistera à *présenter* le son et l'image

¹⁹¹ Ensemble de liaisons physiques (câbles, pistes de circuits imprimés, etc.) pouvant être exploitées en commun par plusieurs éléments matériels afin de communiquer. Les bus ont pour but de réduire le nombre de « voies » nécessaires à la communication des différents composants, en mutualisant les communications sur une seule voie de données. C'est la raison pour laquelle la métaphore d'« autoroute de données » est parfois utilisée.

¹⁹² Leroi-Gourhan, *Matière et mémoire II*, *op. cit.*, p. 53.

¹⁹³ Hervé Zénouda, *op. cit.*, p. 117. Selon Zénouda trois caractéristiques peuvent définir son concept de « méta-machine » : « La première se révèle dans le codage numérique binaire, en amont de toute représentation, qui unifie au niveau le plus bas l'ensemble des objets numérisés. La deuxième s'exprime par l'existence d'un langage formel comme langage de programmation au cœur du processus qui traite et met en forme ces données binaires. Et la troisième est la conséquence des deux premières, l'ordinateur est capable de simuler tous types de processus de représentation », *ibid.*

simultanément. Bien sûr, on peut se demander s'il s'agit réellement de *re-présentation*, à savoir, présenter à nouveau des objets préexistants ? L'*image* et le *son* pourraient en effet n'avoir de rapports indiciels avec le réel (tel serait le cas dans une situation utilisant des sons et des images abstraits) ou, si tel est le cas, ils pourraient avoir fait l'objet d'une saisie dans des temps et lieux différents – dans *Gradiante* par exemple les bruits utilisés ont été ajoutés ultérieurement, ce qui abolit un quelconque rapport de causalité et de réciprocité entre ces derniers et les gestes effectués par les personnages). Dans ce cas précis, il y aurait, par conséquent, *co-habitation* d'événements hétérogènes. La *re-présentation*, laissera donc le pas à la *simulation*, c'est-à-dire *simuler* un objet dans la sphère du symbolique qui aurait les mêmes caractéristiques qu'un objet réel (dont l'une des caractéristiques principales est la pluri-expressivité sensorielle). Dans le cas d'un *objet imago-sonore*, on ne *re-présente* donc pas un objet réel, mais on en mime le mode d'existence phénoménologique. Ainsi, comme un objet du monde physique s'exprimant à la fois dans les sphères du visible et du sonore (auxquelles il faudrait rajouter celle kinesthésique), il devra être à même de *présenter* simultanément des informations visuelles et sonores. L'horloge informatique servira d'*indicateur temporel* dans la constitution de leur actualisation commune. *Indiquer* le temps, c'est indiquer le temps de leur existence, mais ici, c'est *indiquer* aussi un temps double, de synchronisation événementielle. *Indiquer* ce temps partagé, c'est permettre d'unifier les deux événements présentés en tant qu'un seul et même objet, que ça soit au niveau structurel, mais aussi perceptif.

Au final, nous passons d'un processus de *dématérialisation* opéré par la réduction numérique du son et de l'image, à une matérialisation nouvelle et synchronisée. Le *saisir-transporter-présenter* de Leroi-Gourhan, en sera le principe dynamique. Le

présenter, en tant que construction et reconfiguration temporelle des formes sonores et visuelles, constituera l'acte à travers lequel nous passerons du régime de la *représentation* à celui de la *simulation*, du *simulacre*. Car, comme l'indique Jean-Pierre Balpe :

« La dématérialisation de l'art numérique signifie essentiellement que, dans ses fondations, toute création d'art numérique est d'abord pensée sans rapport pragmatique à la matière. En ce sens, il ne prend définitivement forme que dans un simulacre : toute manifestation d'art numérique est le moment simulé d'une matière absente. »¹⁹⁴

Tout travail sur une liaison du sonore et du visuel participera donc du *simulacre*, de la *simulation* en tant que présentation d'un monde composé et fabriqué. Le procédé de *mapping* que je vais aborder dans les prochaines pages rendra compte de cette nature *composée* de l'*objet imago-sonore*.

2.3

« MAPPER » : SIMULER LA COHESION PERCEPTIVE

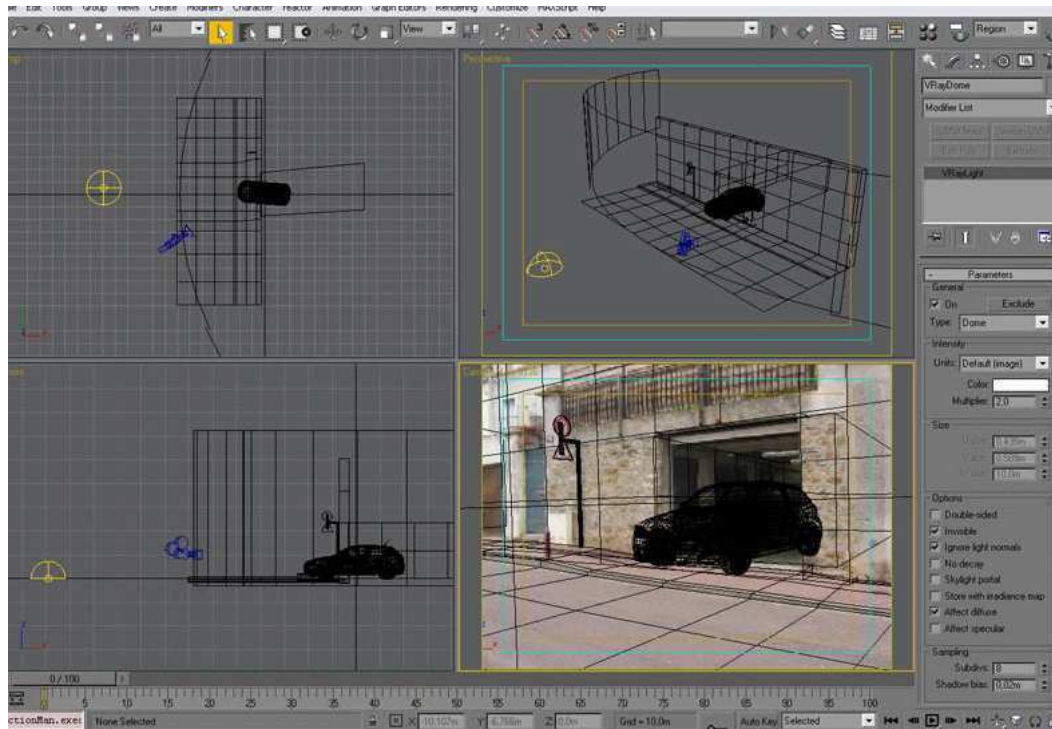
« C'est ainsi que nous avons recours à l'hypothèse de la Matrice, non pas par fièvre de l'imagination, mais parce que ce serait la seule rationalisation qui nous reste lorsqu'il n'y aurait de réalité que les signaux électriques dans le cerveau, tels qu'acheminés au cerveau non par des sens mais par des machines.

¹⁹⁴ Jean-Pierre Balpe, *op. cit.*, p. 18.

Il n'y aurait du corps que la localisation du corps que le cerveau parvient à "mapper" »¹⁹⁵.

Dans le jargon informatique, le *mapping* désigne communément la *mise en relation* entre plusieurs types d'informations distinctes (*data mapping*) : sons, images, données kinesthésiques, etc. Dans le domaine de l'image de synthèse il sera synonyme de *texturage*, dont l'opération principale consistera à appliquer une image de remplissage sur la représentation filaire d'un objet 3D. Par cet acte de *recouvrement*, il assume son sens étymologique premier : « mappe », du latin *mappa*, qui désigne originairement une « nappe ». Le *texturage* consistera à littéralement *recouvrir* la structure filiforme de l'objet de synthèse, à faire *correspondre*, *coïncider*, les deux éléments : image de remplissage et objet 3D. Son sens étendu, dans le domaine informatique, indiquera alors tout processus de *mise en relation directe*, en *coïncidence* des différentes couches opérationnelles d'un programme. Ainsi, la procédure de *mise en rapport* entre deux programmes, l'un générateur de sons et l'autre d'images, répondra à cette action de *mappage* ; l'un de ses traits essentiels étant l'établissement de *correspondances* structurelles liant des éléments de nature différentes, mais possédant des caractéristiques formelles pouvant être mises en commun (valeurs intensives, rapports rythmiques, etc.). C'est cette action donc qui, dans le domaine de la programmation, sera l'un des fondements de la construction d'un objet synthétique en permettant la cohésion formelle et perceptive des événements sonores et visuels.

¹⁹⁵ Michaël La Chance, « Une fiction biopolitique : le corps larvaire », in *Art et biotechnologie*, Presses de l'Université du Québec, Québec, 2005, p. 183.



Exemple de mappage 3D réalisé avec un logiciel de modélisation 3D de type *3D Studio Max*. Les trois premières vignettes représentent trois vues, sous différents angles, d'un même plan modélisé. Dans ce dernier nous distinguons : d'une part, la représentation schématique d'une voiture ; de l'autre, celle de la structure architecturale qui l'abrite. La dernière vignette, en bas à droite de l'image, nous montre la façon avec laquelle une texture photographique est appliquée, par *recouvrement*, au « grillage » 3D.

Il faudra bien sûr distinguer la *correspondance de type synesthésique*, telle qu'on a pu la rencontrer au début de ce chapitre, de la *correspondance interne et structurelle* établie pour la production d'un objet synthétique se déployant simultanément dans les sphères du sonore et du visuel. Dans le premier cas les procédures de mise en rapport entre les sens (vue et ouïe) est externalisé (partition), chaque domaine possédant sa marge d'autonomie temporelle ; dans le deuxième, cela passe par l'établissement de correspondances internes, *matricielles*, entre les mécanismes de production des sons et des images. La première pourra être dite *exogène*, car externe aux deux processus de production sonore et visuel (il n'y en effet aucune liaison interne entre la mécanique d'un *orgue à couleurs* et celle d'un instrument de musique destiné à accompagner le *spectacle de lumière*

colorée) ; le deuxième, quant à lui, sera dit *endogène*, car faisant usage de systèmes de *correspondances internes au processus de production*. Dans ce dernier, la mise en rapport entre données numériques de deux applications différentes (l'une destinée à la production de sons, et l'autre d'images) sera à la base du mouvement de synthétisation perceptive entre les différents sens.

Hervé Zénouda, en considérant un aspect particulier du *mapping*, celui mis en œuvre dans l'interfaçage entre machine et *interacteur* (Jean-Louis Weisberg), déplace également l'acceptation du concept de correspondance de la sphère du simple rapprochement entre les sens, à un mouvement portant vers *leur fusion procédurale et phénoménologique* – même si ce mouvement ne semble pas abouti à son sens - : « la question des correspondances entre médias est traitée dans les systèmes numériques dans la problématique du mapping : c'est-à-dire la transcription d'informations captées dans un registre, le mouvement ou la manipulation graphique, sur un autre registre ici le musical »¹⁹⁶. Certes, le système de correspondances kinesthésiques entre geste et objet simulé, qui repose essentiellement sur la rapidité d'exécution entre le geste et la réaction comportementale de l'objet manipulé (qu'il soit sonore, visuel, ou les deux à la fois) tend à maintenir une certaine distance entre les deux systèmes mappés. En restreignant l'acte de *mappage* à la seule mise en correspondance kinesthésique – le titre de son texte le souligne par ailleurs -, l'auteur tend à l'englober d'avantage comme l'une des procédures participant à un mouvement *vers* la fusion entre les sens qu'un réel acte de synthétisation entre ces derniers. Un mouvement entamé, mais non abouti.

¹⁹⁶ Hervé Zénouda, « Mapping, de la correspondance kinesthésique », *op. cit.*, p. 135.

Or, le *mapping* dont il sera question ici, devra être considéré dans son acception stricte de *liaison interne* des données pour la *production d'un acte de synthétisation des événements sonores et visuels*. Cet *acte*, ou procédure, s'articulera autour de deux principes correspondant chacun aux deux sources étymologiques du mot « mappage » : le premier, consistera à littéralement *tracer* des réseaux de communication entre des données de différente nature, il sera en quelque sorte question d'établir une *cartographie*, une *mappe*, entre les différents objets mis en jeu (dans le cas présent : la part du programme destiné à générer le flux visuel, et celle attribuée à la génération du signal audio) ; le deuxième, qui touche son sens premier (« mappe », je le rappelle, vient du terme « nappe »), consistera en cette action de *recouvrement*, ici temporel, des événements sonores et visuels, de sorte à opérer une *coïncidence* formelle entre ces derniers.

Dans les pages qui vont suivre, je vais me consacrer à l'étayement de cette double dynamique, par l'analyse des stratégies de *mapping* mises en œuvre dans *Ulysse and Granular Echoes*, pièce que j'ai réalisé en 2007. Il sera question d'en souligner les approches multiples et de comprendre, par la même occasion, leur rôle joué dans l'unification structurelle du son et de l'image. Il ne faudra bien sûr pas oublier que, même si l'*objet imago-sonore* dont il est question dans cette étude porte avec lui une certaine effectivité des liaisons phénoménologiques entre le son et l'image, il n'en reste pas moins que sa conception ne peut s'extraire du *simulacre* et de la *simulation*. Car, comme l'indique Edmond Couchot dans *L'art numérique* : « ces innombrables modèles ont ceci de particulier qu'ils ne visent pas à représenter le réel sous son aspect phénoménal, mais à le reconstruire, à le synthétiser, à partir des lois internes et des processus qui le

structurent et l'animent - bref, à le simuler »¹⁹⁷. La programmation d'un *objet imago-sonore*, tient effectivement de la modélisation et de la simulation.

2.3.1

Mise en commun d'un « moteur temporel » dans *Ulysse and Granulars Echoes*

Ulysse and Granulars Echoes : Dans une pièce, une projection, celle-ci étant subdivisée en deux écrans. Face à l'espace de projection est posé un micro. Les deux images projetées représentent une vue panoramique d'un bord de mer. La ligne d'horizon des deux images coïncide sur un axe horizontal de sorte que l'intégralité de la projection soit divisée en deux parts égales : en haut de l'image la mer avec au-dessus le ciel en surplomb ; en bas de l'image le sable. Au début de la pièce on peut entendre un bruit récursif, mécanique, qui semble pourtant effectuer de multiples variations : la texture du son toujours reconnaissable, se déploie en effet de façon sérielle, mais évolutive. Après quelques secondes de ce préambule sonore l'on commence à discerner, au fond de l'image de droite, une « figure corporelle » en synchronisation parfaite avec la bande son. Chaque phrase auditive est doublée de son mouvement visuel et gestuel. La figure évoluera graduellement, par un jeu continu d'allers-retours en palindrome jusqu'à atteindre le premier plan de l'image. Sur l'écran de gauche, inversement, le mouvement est continu. Une silhouette, située au premier plan, déambule de façon très lente. La temporalité de l'image est ici traitée de façon fluide et suspendue. Le temps de

¹⁹⁷ Edmond Couchot & Norbert Hilaire, *L'art numérique*, Champs-Flammarion, Paris, 2003, p.26.

l'action est étendu en se réduisant à son mouvement le plus restreint, quasi imperceptible. Le son est lui aussi suspendu : une superposition de bruits synthétiques continus et modulés de façon très lente. Les deux temporalités se confrontent pourtant : cette dernière, propice à la contemplation du geste minimal ; la deuxième (écran de droite), saccadée, en rupture continue. Une double acception temporelle : le temps comme passage continu, d'une part ; puis, comme une accumulation d'instant, de l'autre.



Ulysse and granulars echoses, 2007, écran gauche et droit : le personnage de gauche parcourt très lentement le bord de la mer, puis entre dans ce dernier, pour enfin sortir du champ par la partie gauche du cadre ; le personnage de droite s'avance vers l'avant-plan en décrivant des mouvements très courts et saccadés, il foule le sol par à-coups.

Bien sûr, présupposer une unification effective des médias au travers d'une seule et même codification n'exclut pas que ces mêmes médias s'expriment dans des champs sensoriels différents. On a beau fantasmer sur la réduction substantielle, en quelque sorte organique, de tous les sens au travers d'une « machine universelle », on ne peut que constater que la production d'un objet qui s'exprimerait à la fois dans le champ du visible et de l'audible ne va pas de soi. Il faudra en effet en établir les modalités de production, de fabrication, afin de lui permettre une telle cohésion. Comme nous avons pu le voir plus haut, c'est la

concordance temporelle qui en permettra l'effectivité. Le *mapping* devra alors répondre à cette exigence.

L'une des stratégies adoptée dans plusieurs de mes travaux plastiques (*Incremento*, 2003 ; *Huis-Clos*, 2006), a été la conception de ce que l'on pourrait appeler un « moteur temporel » partageable, dont la fonction première sera le contrôle simultané des programmes de génération sonores et visuels. Dans *Ulysse and Granulars Echoes*, l'utilisation du « moteur temporel » permettra :

- 1) l'établissement programmé de « points de synchronisation », générés en temps réel, entre événements sonores et visuels, grâce à un « mappage » de leurs structures internes ;

- 2) la production de boucles et d'effets de palindrome de ces mêmes événements, cela dans le but d'en assurer une cohésion temporelle, de « recouvrement » au sens évoqué plus haut.

Au début deux séquences autonomes de même durée ont été produites : l'une sonore et l'autre visuelle. Leur lecture étant assumée respectivement par un lecteur audio et un lecteur vidéo, tous deux internes au logiciel. Pour cela j'ai fait appel à la programmation au travers du logiciel Max/msp¹⁹⁸ et son module de traitement vidéo Jitter. A partir de ces deux médias, n'excédant pas dans une lecture normale une durée d'une minute, il me fallait produire un troisième module qui en permettrait la lecture

¹⁹⁸ Dans les années 1980 Miller Puckette crée le logiciel Max à l'Ircam (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique, crée à Paris en 1969 par Pierre Boulez). Il sera développé par la suite par David Zicarelli du groupe Cycling '74 sous le nom de Max/msp. Il est initialement dédié à la synthèse et analyse sonore, et axé principalement sur le temps-réel. Grâce à Jitter, bibliothèque supplémentaire venant s'ajouter aux fonctionnalités de traitement sonore, il sera possible de traiter également l'information vidéo. Cf. <http://cycling74.com/>.

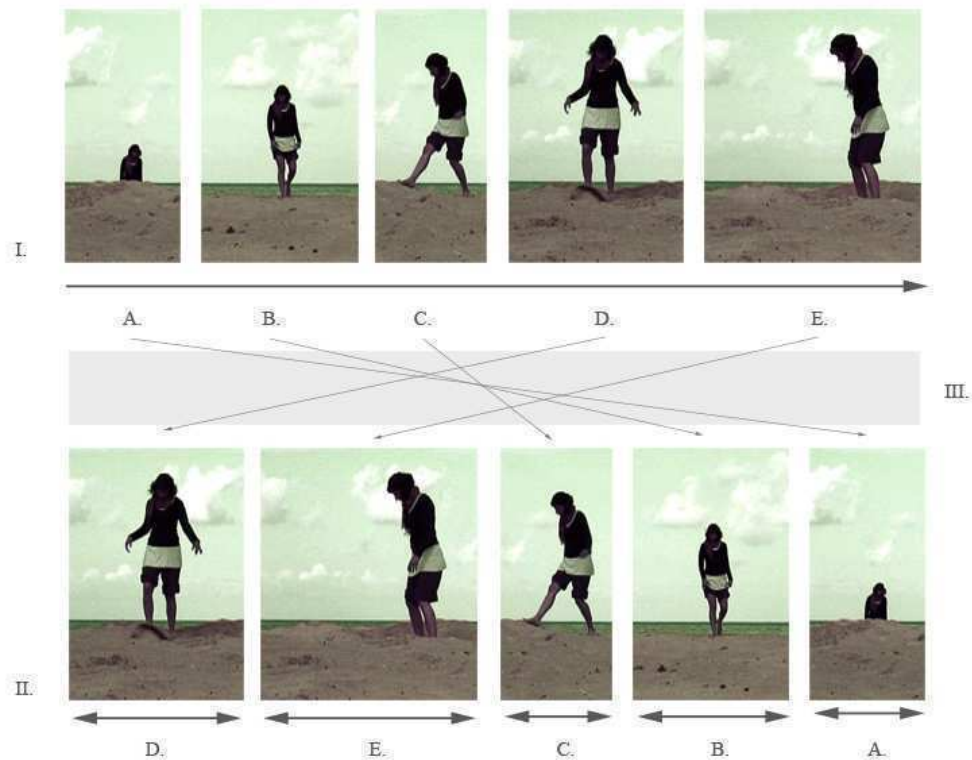
synchrone. Non seulement, ce dernier devait en effet en assurer la possibilité de sauter d'un point à un autre des deux médias, de sorte à produire des *points de cohésion* entre les deux événements.

Les deux objets de lecture vidéo et sonore sont assez simples, et reprennent l'ensemble des fonctionnalités des lecteurs numériques classiques (*Quick Time, Windows Media Player, VLC*) : *play, stop, reverse*, navigation au sein de la tête de lecture et donc du média chargé (s'ajoute à ça, également, la vitesse de lecture). L'une des particularités cependant de ces deux modules est la possibilité de pouvoir atteindre directement un point particulier dans le flux temporel du son et dans celui de la vidéo. Dans le cas du lecteur vidéo, par exemple, le fichier sera compris en tant qu'une suite d'images compilées au sein d'un même fichier : un fichier d'une durée x sera retraduit en une suite de n images (une seconde du film correspondant la plupart des cas à 25 images¹⁹⁹). Une séquence d'une minute (60 secondes) donnera exactement mille cinq cents images (60 X 25). Du côté du lecteur audio, cela procédera d'une façon assez similaire, sauf qu'ici ce ne seront pas les images qui serviront de point de référence, mais la chronologie même de l'objet sonore chargé : une seconde (1s) correspondant à un total de mille millisecondes (1000ms), un fichier de une minute sera décomposé en soixante mille millisecondes (1000ms X 60s = 60000ms).

Nous comprenons alors que cette conception du déroulement temporel sonore et visuel nous fournit une très grande liberté de manipulation des médias convoqués. Il n'est pas en effet nécessaire de suivre la linéarité du fichier pour que celui-ci soit lu correctement. Il sera en effet possible de spécifier aux modules, de façon numérique, le point précis que l'on veut atteindre dans le

¹⁹⁹ Standard d'une vidéo PAL ; pour la compression NTSF, cela correspondra à environ 29/s.

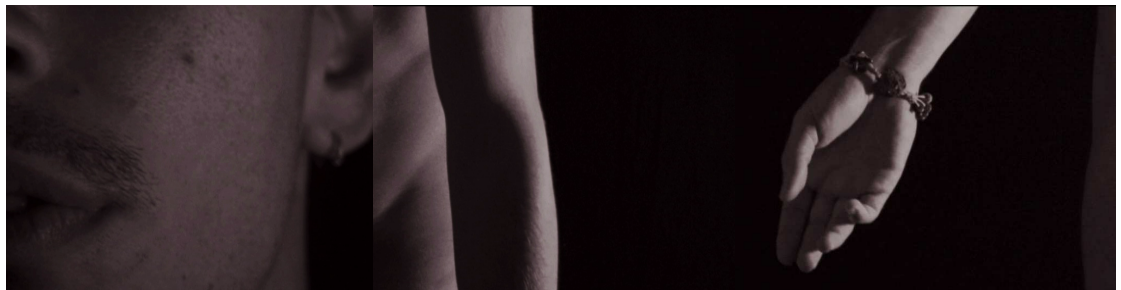
média, pour que ceux là l'atteignent sans forcément passer par les images intermédiaires.



Action du « moteur temporel » sur la linéarité temporelle du flux image dans *Ulysse* : I. suite du déroulement de l'action dans sa linéarité (A. B. C. D. E. sont plusieurs points définis arbitrairement) ; II. les points sont recombinaés par le « moteur temporel » (en III.).

Dans la partie dite *interactive* de la pièce cela est assez flagrant. Après que le spectateur a littéralement *insufflé* son impulsion vocale par l'intermédiaire du microphone, la lecture d'un ensemble de fragments sons-images hétérogènes est déclenchée. Le souffle permet au dispositif de passer à un deuxième niveau narratif structuré à partir de micromodules son-images de courte durée. Du côté visuel plusieurs médias de diverses natures sont actualisés (images fixes, images corporelles, textes) composant un enchevêtrement d'unités iconiques multiples. Pour cela j'ai compilé deux fichiers vidéos autonomes : le premier, composé d'une suite de plans de corps en vue rapprochée ; le deuxième,

correspondant à une suite de données textuelles et d'images mythologiques. Pour chaque catégorie d'images (fragments corporels, textes et images mythologiques), j'ai donc préféré ne pas utiliser une multitude de fichiers autonomes (ce qui aurait d'ailleurs saturé le système informatique), mais d'avantage un assemblage de documents à la suite afin d'obtenir des vidéos précompilée. Le but était par la suite d'aller chercher, de façon automatisée, chaque point particuliers au sein de ces dernières.



Ulysse and Granulars Echoes, extraits de la vidéo 1 (corps).

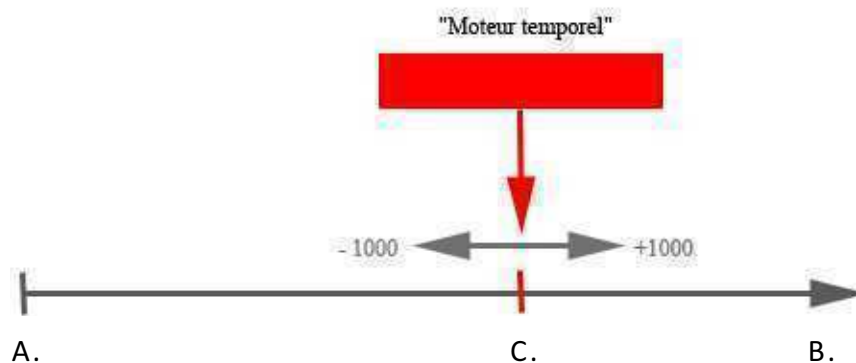


Ulysse and Granulars Echoes, extraits de la vidéo 2 (textes et images fixes).

Le « moteur temporel » a ici trois fonctionnalités distinctes. Premièrement, il assure l'avancement des séquences visuelles et sonores de façon linéaire. Il joue en quelques sorte le rôle de métronome - ou tête de lecture - général pour l'ensemble des médias en procédant à un décompte global des différents lecteurs : lecture du début à la fin des fichiers. La deuxième fonction sera celle de générer un ensemble de valeurs numériques, cela de

manière aléatoire, qui viendront s'ajouter ou se soustraire aux valeurs du métronome général : imaginons, par exemple, que le métronome affiche, comme chiffre du code temporel, une minute (à savoir 60000ms), nous en déduisons alors que tous les médias sont synchronisés à cette valeur ; or, le « moteur temporel » génère parallèlement d'autres valeurs numériques dans une fourchette comprise entre 1000 et -1000 ; le numéro obtenu est par la suite additionné ou soustrait de la valeur du compteur général (si la valeur générée aléatoirement est 120, cela donnera $60000 \text{ [métronome général]} + 120 \text{ [numéro généré de façon aléatoire]}$, ce qui fait au final 60120. Cette somme est alors envoyée aux différents lecteurs simultanément.

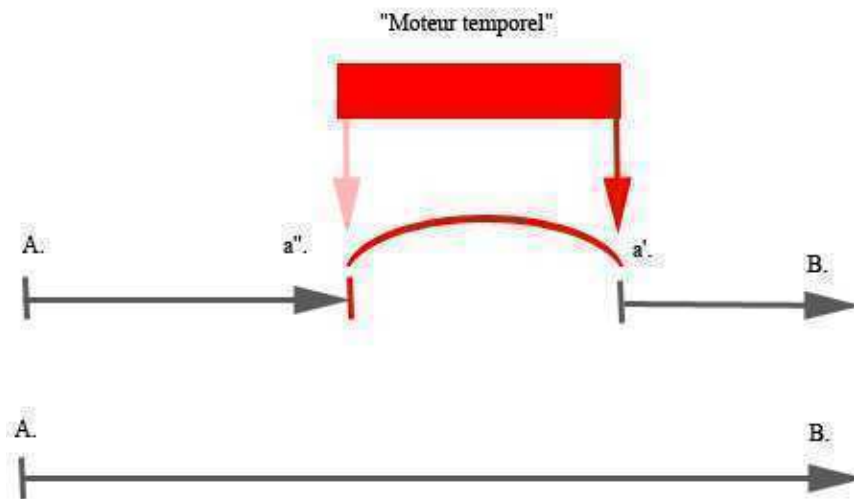
Cette procédure permet : d'une part, de rester dans une certaine linéarité de l'avancement du scénario mis en place (le récit avance, cela de façon continue) ; de l'autre, de fournir une certaine marge de liberté temporelle aux événements visuels et sonores actualisés, de telle sorte que des variations au sein du cadre de lecture chronologique puissent être appliquées. Dans l'exemple que je viens de citer, la chronologie de l'ensemble des informations visuelles et sonores avance bien, mais avec une marge de plus au moins 1000 (images, ou millisecondes) ; cette marge étant obtenue de façon aléatoire et automatisée.



Système d'avancement de la tête de lecture du « moteur temporel » : A. -> B. correspond au flux son-image initial ; la tête de lecture (C.) parcourt l'ensemble de la durée des fichiers lus et

en établit une position x ; à partir de cette position il additionne ou soustrait une valeur comprise entre -1000 et 1000 et l'additionne à x , on obtient une valeur x' ($= +/- 1000$) ; or, seule la position x' est actualisée simultanément du côté de l'image et du son.

La dernière fonction du « moteur temporel », qui est directement liée à la précédente, est de permettre la synchronisation des différents événements lors de leur actualisation. Lorsque un *point* x est choisi par ce *méta-système* il est distribué automatiquement, et parallèlement, aux deux types de modules (sonore et visuel). L'actualisation de l'un et de l'autre se fait dans un même temps d'effectuation qui en simule par conséquent, la liaison phénoménale. L'impression de cohésion entre les informations visuelles et sonores sera directement lié à cette double actualisation. Bien sûr, la synchronisation s'effectue seulement au niveau des « points d'entrée » des différents événements ; cela ne joue directement, ni sur leur durée, ni sur leur terme. Cependant, indirectement, par le passage d'un point à un autre dans la temporalité des sons et des images on peut en déduire chacune des durées. Par exemple, prenons un plan-séquence dont la durée est comprise entre A et B ; la séquence est lue à partir de A ; le moteur, alors, sélectionne un point a' compris entre A et B ; la lecture de la première séquence s'arrête, et la tête de lecture va directement au point a' ; alors, l'intervalle compris entre A et son arrêt (que je nomme a'') sera identifiée comme une unité autonome.



Sélection de point d'entrée par le « moteur temporel » : A. -> B. temporalité des flux (son et image, les deux étant dissociés) ; le « moteur temporel » lit les fichiers dès le début A. ; à un certain point il « saute » vers le point a' ; par défaut, le moment du saut correspond également au point d'arrêt a'' ; par conséquent A. a'' se « solidifie » et est appréhendé comme unité autonome ; ce *marquage* indirect permet par la même occasion de fournir un point d'arrêt partagé au son et à l'image qui deviennent au niveau de la perception un seul et même objet temporel.

Dans ce cas précis le « moteur temporel » répond à la première fonction du *mapping* soulevée plus haut : il crée une sorte de *cartographie*, de *mappe*, conjonctive des différents sous-programmes destinés à la lecture des informations visuelles et sonores. Il est le pont, l'axe communiquant, qui assure les liaisons structurelles entre leurs différentes chronologies.

Au niveau du long plan-séquence dans le début de *Ulysse and Granulars Echoes* (jeune femme en train de fouler le sable, dans l'image de droite) le mouvement est continuellement interrompu. Le moteur temporel passe très rapidement d'un point à un autre du code temporel propre à chacun des fichiers son et image. Des *micro-unités* sont extraites au sein du mouvement qui accidentent la continuité du comportement du personnage. La coïncidence entre les durées sonores et visuelles nous permettent de les appréhender comme un seul et même événement. Un événement

qui se situe à l'origine au sein du calcul informatique : la génération aléatoire d'un point x dans le continuum du flux temporel. Or cet événement s'exprime simultanément dans le champ de l'image et du son.

2.4

SYNTHESE SUR L'OBJET IMAGO-SONORE

Depuis le début de mon développement je me suis permis d'imposer, de façon quelque fois abrupte, le terme, ou concept, d'*objet imago-sonore* sans en avancer une réelle définition. L'enjeu d'un tel néologisme réside avant tout dans la volonté de désigner un objet formel original impliquant à la fois le son et l'image dans un rapport de *synthétisation*. Le terme d'*audiovisuel*²⁰⁰ a été volontairement écarté pour diriger le propos vers ce qui était produit à savoir des *images* et des *sons* (je développerais ce point plus précisément plus bas). J'ai donc avancé régulièrement le double terme d'*imago-sonore* pour caractériser des objets formels composés à la fois de son et d'images dans un rapport de réciprocité dont nous entrevoyions déjà la visée : l'*hybridation perceptive des deux sens*. Pour cela, il me semblait important de ne pas en aborder une définition de front afin de permettre au lecteur de suivre le cours de sa fabrication et de comprendre le mouvement intellectuel qui m'a amené à un tel questionnement.

²⁰⁰ Le terme d'*audiovisuel* semble voir son origine dans l'industrie publicitaire des années 50. C'est par la suite que le terme rejoignit la sphère esthétique avec par exemple la création du New York Audiovisual Group qui rassemblait des artistes tels que Dick Higgins, Jackson Mac Low, George Brecht et Al Ansen. A ce sujet voir la très riche analyse de Roberto Barbanti, « La scène de l'art face aux nouvelles techniques de mémorisation et de diffusion du son. Les origines des arts *multi-media* », in *Arts et Nouvelles Technologies*, sous la dir. de Jean-Marc Lachaud et Olivier Lussac, Harmattan, Paris, 2007, p. 20.

Le moment est venu d'en clarifier les attributs et d'en fournir une définition exhaustive. Pour cela, l'argumentation qui occupera les prochaines pages s'appuiera principalement sur trois points : 1) dans le premier l'*objet imago-sonore* sera débattu dans son aspect terminologique ; 2) le deuxième confrontera deux notions, celle de « fenêtrage » abordée dans le premier chapitre de cette thèse, et celle d'« encapsulation » ; toutes deux permettront d'identifier deux modalités de production de l'*objet imago-sonore* ; 3) enfin, il sera question de soulever les interrogations relatives au rapport qu'entretient notre objet avec la notion d'*instant* ; la notion de *synchrèse* développée par Michel Chion²⁰¹, étant à mon sens capitale pour son élucidation.

2.4.1

Quelques précisions terminologiques sur le néologisme *imago-sonore*

Nous l'aurons compris, l'utilisation du néologisme *imago-sonore* n'est pas fortuite. J'aurais en effet pu me restreindre à des terminologies acceptées par le langage commun : ainsi, il m'aurait été sûrement plus facile de parler d'*objet audiovisuel*, cela aurait certainement suffi pour désigner et comprendre certains aspects de l'objet de mes recherches. Par ailleurs, Hervé Zénouda évite d'en questionner l'étymologie en en assumant d'une certaine façon l'emprunt au sens commun²⁰². Pourtant il me semble qu'un tel détour est essentiel pour saisir la *nature* de l'objet convoqué. *Nommer* c'est avant tout *décrire*, *désigner* les caractéristiques structurelles de la chose nommée. C'est en *définir le dessein*, la

²⁰¹ Cf. Michel Chion, *L'audio-vision*, *op. cit.*

²⁰² Je le rappelle, dans sa thèse *Images et sons dans les hypermédias. De la correspondance à la fusion* (*op. cit.*), Hervé Zénouda décrit les attributs de ce qu'il appelle un *nouvel objet audiovisuel complexe et multimodal*.

logique de fonctionnement, mais également sa vocation en tant qu'objet perçu : dans ce cas le mot doit contenir les attributs qui en décrivent les rapports privilégiés avec le sujet percevant. D'où l'importance d'une terminologie qui réponde au mieux à sa vocation *descriptive* et de *désignation*. En ce qui concerne le terme d'*objet*, je ne vais pas y revenir, car il a été abordé dans le premier chapitre. Je tiens seulement à souligner à nouveau sa filiation avec le concept d'*objet sonore* de Pierre Schaeffer. L'*objet imago-sonore* en est un dérivé, dont les traits formels ne se répercutent pas seulement dans la sphère du sonore mais également dans le champ de l'*image* et dans de nombreux cas de la figuration. Le terme d'*objet* sera entendu également dans son acception informatique en tant qu'unité programmée (Zénouda) ayant différents pôles d'expressivité : sonore, visuel, mais également kinesthésique²⁰³.

2.4.1.1

Les trois couples :

optique/acoustique, vision/audition, son/image

« [...] ce que l'oreille entend, ce n'est ni la source, ni le son, mais véritablement des *objets sonores*, tout comme ce que l'œil voit, ce n'est pas directement la source, ou même sa " lumière ", mais des objets lumineux »²⁰⁴.

Nous pouvons retenir trois couples principaux dans lesquels les sens de la vue et de l'ouïe sont convoqués : *optique/acoustique* ;

²⁰³ Dans le langage informatique on parlera de programmation orientée objet (POO). Type de programmation développé par Alan Kay dans les années 1970, qui consiste en la définition de « briques » logiciels nommés *objets*.

²⁰⁴ Pierre Schaeffer, *op. cit.*, p.76.

vision/audition ; et enfin le couple *son/image*. Chacun d'entre-aux met en jeu deux termes qui marquent un rapport de cohérence lexicale et catégorielle. Or, trop souvent l'on constate une confusion entre ces différentes catégories et l'on voit s'apposer dans le même discours des termes sensés montrer un parallélisme entre les deux sens, mais qui en réalité s'aventurent dans des domaines qui ne se correspondent pas. Ainsi l'on parle communément du *visuel* et du *sonore* en présupposant que les deux mots sont dans un rapport d'équivalence : le *visuel* serait à *l'image* ce que le *sonore* est au *son*. Or, cela ne va pas de soit. Le langage commun a su faire abstraction de ces contradictions - Le livre *Le sonore et le visuel*²⁰⁵ de Jean-Yves Bosseur et *Le visuel et le sonore*²⁰⁶ du musicologue Gérard Denizéau, pour ne citer qu'eux, le prouvent. Bien sûr, je ne suis pas ici pour mettre en cause la validité de leurs propositions et la rigueur intellectuelle de leurs recherches. Ce détail ne peut effacer l'importance fondamentale de leurs réflexions sur les rapport entre *arts sonores* et *arts de l'image*.

Cela montre pourtant un glissement considérable de l'étymologie première des concepts employés vers un *sensus communis* qui en a modifié la donne. Ainsi, pour le couple auditif/visuel (ou encore audition/vision) : si l'on peut aisément parler d'*arts visuels*, on trouvera incorrecte, ou du moins saugrenue, la formulation *arts auditifs*. Il en va de même avec le couple son/image : si l'on cerne sans trop de difficulté le sens de l'expression *arts sonores*, l'on trouvera aussi incorrecte celle d'*art « imaginaire »*. Ainsi, aujourd'hui les substantifs *sonore* et *visuel*, dont le rapport de réciprocité sémantique semble être acquis, se différencient, dans leur usage - du moins pour le deuxième terme -, de leurs nominatifs respectifs : le *son* désigne un *objet*, sa propre

²⁰⁵ Jean-Yves Bosseur, *Le sonore et le visuel*, Dis Voir, Paris, 1992.

²⁰⁶ Gérard Denizéau, *Le visuel et le sonore. Peinture et musique au XXe siècle. Pour une approche épistémologique* Honoré Champion, Paris, 1998.

émanation en tant que *sujet phénoménal*, alors que la *vision* caractérise plutôt un *sens*, un *système de perception*.

Cependant, il fallait bien faire un choix et désigner un couple terminologique qui définirait l'orientation conceptuelle de l'objet dont je proposais la description.

Le couple optique/acoustique s'écarta rapidement de mon attention. En tant que disciplines relatives à la *physique* des objets, les deux mots me semblaient inadéquats pour une réflexion esthétique. Qu'est ce en effet l'optique ? Du mot grec *optikos*, il prend son origine dans la racine *op* qui peut être traduit « œil » en français (en latin, l'équivalent sera donné par la racine *oc*, d'où le terme « oculaire »). Par extension l'optique sera « l'art, ou technique de la vision ». Ainsi elle sera entendue comme *science de la vision* et de ses relations avec la *lumière*. Dans ce sens elle traite des lois physiques de transmission du spectre lumineux ainsi que son traitement par le système oculaire animal. C'est avant tout une géométrie qui a comme sujet la mécanique régissant la propagation de la lumière, son comportement dans l'espace, ainsi que la physique de l'œil en tant que principal système de réception et de filtrage. Vu sous cet angle, l'optique ne traite pas réellement de la perception, ni même de la sensation – d'ailleurs Merleau-Ponty nous l'a très bien montré, l'optique écarte tout propos sur le perçu en tant que complexe organo-psychologique, il néglige le rôle fondamental de l'*attention*, ou encore de la *motivation*, comme moteurs de la vision et du saisissement face au monde²⁰⁷. Il en va de même pour l'acoustique (du grec *akusticos* « qui concerne l'ouïe ») qui, en tant qu'étude physique des mécaniques ondulatoires du son, se révèle être l'homologue, dans la sphère auditive, des sciences optiques. Tout comme cette dernière elle s'attache à l'étude mécanique des phénomènes, dans ce cas précis

²⁰⁷ Cf. Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, pp. 52-53 et p. 76.

celle des sons, de leur production, ainsi que de leur propagation et réflexion dans l'espace et dans les corps physiques²⁰⁸.

En ce qui concerne le couple *audition/vision*, mes motivations relatives aux oppositions que je viens de formuler concernant le précédent couple. Bien que dans le monde du spectacle l'audiovisuel concerne également les systèmes de production qui lui sont liés - en ce sens la création mécanisée du son et de l'image appartient à cette catégorie -, les termes audition et vision renvoient d'avantage aux systèmes mécaniques destinés à leur réception physique et organique (oreille et œil) ou à leur transmission. Elles désignent donc les interfaces de traitement destinées à analyser les ondes, visuelles ou sonores, pour leur retransmission dans le système neuronal. En tant que systèmes de réception, il me ne sont pas aptes à décrire des objets qui se situent avant tout dans la sphère de l'émanation et, dans une certaine mesure, dans une distanciation avec le sujet percevant. Les sons et les images sont avant tout des formes objectives, « concrètes », avant de participer aux jeux de l'écoute et du regard²⁰⁹.

2.4.1.2

Du coté de l'émanation : le couple *image/son*

²⁰⁸ Cf. Pierre Shaeffer, *op. cit.*, p.76.

²⁰⁹ Bien sûr, la distinction n'est pas catégorique. Si l'objectivation est difficilement justifiable dans le cas de l'audition (en effet la question d'un objet *auditif* pourrait sembler problématique), il en va pas de même en ce qui concerne la vision. Un objet visuel est plus que concevable, et même tombe sous le sens ; comme l'indique Pierre Shaeffer, qui avait déjà pointé cette ambigüité il y a presque un demi-siècle, « dans l'expérience courante, l'objet visuel [...] se présente tout armé, tout cerné d'autres perceptions ; il fait plus et mieux que répondre à la définition de l'objet il la fournit au langage commun », Pierre Shaeffer, *op. cit.*, p. 160.

Et c'est bien cette particularité que signale Pierre Schaeffer dans son projet de réduction de l'objet sonore et de la création de ce qu'il appellera la « musique concrète », il s'agit « de recueillir le concret sonore, d'où qu'il vienne, et d'en abstraire les valeurs musicales qu'il contenait en puissance »²¹⁰. Comme je l'indiquais plus haut, l'utilisation de l'appellation d'*objet imago-sonore*, tente de souligner cet héritage avec le concept schaefferien, et d'en définir le champ d'existence : celui de l'objet, bien sur en tant qu'objet de la perception, mais également en tant qu'*unité concrète du monde*, objet extérieur au sujet percevant.

Dans le cas du son réifié au travers des technologies de saisie analogiques ou numériques, il est le résultat d'une concrétisation par ce que Stiegler nomme la *réduction tertiaire*²¹¹. L'acoustique et l'audition restent des complexes tournés vers la propagation et l'analyse des informations ; le son, quant à lui, est leur sujet, leur information, leur objet. Ce dernier se situe avant tout du côté de la forme, il est *apparence, émanation, objet apparaissant* au champ du perçu, et en cela, il en est l'acteur principal.

L'un des couples les plus pertinent, à mon sens, avancés par Schaeffer dans son analyse des correspondances entre auditif et visuel, me semble être celui formé par les mots *sonore* et *lumineux*. Le sonore serait, dans la sphère auditive, ce qu'est la lumière à la vision ; Schaeffer établit une réduction supplémentaire qui est liée au fonctionnement de la perception en parlant plus particulièrement d'*objet sonore*, d'une part, et d'*objet lumineux* de l'autre. Il souligne ainsi l'autonomie des deux individualités du monde objectif. De plus, dans le cas qui nous intéresse ici – les sons et lumières issus des médias post-industriels) - ce rapprochement de nature entre les deux objets est d'avantage justifié : tous deux (le son du haut parleur, et le scintillement

²¹⁰ *Ibid.*, p. 23.

²¹¹ Voir premier *mouvement*.

vidéographique, par exemple), sont des émanations informatives directes – il faut en effet différencier l'objet lumineux diffusé (image vidéo, ou cinématographique²¹²), de l'image d'un objet physique, qui est déduite de la réflexion de la lumière sur l'objet²¹³. L'*objet-son* et l'*objet-lumière* issus de la réduction mécanisée sont tous deux de l'ordre de l'*émanation sensible*.

Dans ce nouveau couple (*son-lumière*) je préférerais remplacer le terme de *lumière* par celui d'*image* – ou plus précisément par *imago* (« image » en latin). En effet, si le son représente une forme structurée (elle se différencie par ce fait du *bruit*), la lumière, en tant que diffusion indifférenciée ne peut répondre à la même exigence. Si l'on reconnaît un son, on ne reconnaît ni identifie de la même façon une lumière. Comme le son, qui peut être compris en tant que bruit organisé, l'image pourra être entendue comme lumière structurée, cadrée, mise en forme. Dans un objet on ne voit pas la lumière, on reconnaît son *image*, sa *forme*, son *empreinte* prolongée par la lumière et assimilée, identifiée par notre intellect : l'*imago* comme « prolongement sensible du sensible. »²¹⁴ Il en désigne l'*émanation* (cela se justifie d'avantage dans le dispositif vidéographique où l'image surgit directement de l'écran).

²¹² Bien que l'on pourrait effectuer une différenciation supplémentaire entre le système de *diffusion* cinématographique, et la *diffusion* du vidéographique.

²¹³ Pierre Schaeffer, pointe cette distinction : « Deux grandes différences séparent l'expérience des phénomènes lumineux de celle des phénomènes sonores. La première de ces différences tient au fait que la plupart des objets visuels ne sont pas des sources de lumière, mais simplement des objets, au sens usuel du terme, que la lumière éclaire. Les physiciens sont donc très habitués à distinguer celle-ci des objets qui la renvoient. Si l'objet émet par lui-même de la lumière, on dit alors qu'on a affaire à une "source" lumineuse » [ce qui est le cas, par exemple, avec la vidéo et le cinéma] ; *op. cit.*, p. 75.

²¹⁴ Pierre-Damien Huyghe, *Le devenir peinture*, *op. cit.*, p. 43.

De plus le terme d'*imago* permet d'appuyer le rapport de réciprocité entre le son et l'image. En effet l'*imago* est une *empreinte*²¹⁵ :

« Chez les latin, l'image pouvait être le portrait en cire d'un défunt [...] En son *imago*, le défunt, qui ne paraît plus de lui-même à proprement parler, paraît cependant encore. En son image, en effet, et non seulement par son image (il s'agirait alors d'une évocation, [...] d'une perspective), car la facture de l'image (il s'agit d'une cire moulée sur, ou à même le visage) est telle que le visage y est empreint. Il y est. L'*imago* est une modalité du "y être". C'est "l'être encore là" d'un disparu. »²¹⁶

Il y a rapport de réciprocité entre l'*imago* et le visage duquel il émane. De la même façon, la coextension de l'événement sonore et l'événement visuel, par le partage d'une même durée, pourra renvoyer à ce modèle de réciprocité. On pourrait alors dire : le *son* et son-image, l'*image* et son-image. Le son et l'image sont chacun l'empreinte de l'autre. Par le rapport de co-existence temporel chacun se vérifie et se prolonge dans l'autre, continuellement. Comme le son, l'image « forme du temps [...] elle pointe du temps en l'esprit. »²¹⁷ Et ce temps sera celui du partage du sensible à travers une même unité-objet : l'*objet imago-sonore*.

²¹⁵ Sur cet aspect spécifique du terme *imago*, cf. : Pierre-Damien Huyghe, « Art, *imago*, idole », in *Le devenir peinture, op. cit.*, pp. 43-61 ; Régis Debray, *Vie et mort des images*, Gallimard, Paris, 1995 ; Giorgio Agamben, *Image et mémoire*, Hoëbeke, 1998.

²¹⁶ Pierre-Damien Huyghe, *ibid.*, p.43.

²¹⁷ *Ibid*, p. 51.

L'« encapsulation » comme deuxième pratique constitutive de l'*objet imago-sonore*

« A l'intérieur d'un réseau commun, les noms des objets sont manipulés d'une telle manière que des objets recevant des messages identiques peuvent produire des résultats tout à fait différents (puisque ces mêmes messages activeront, pour chaque objet, des propriétés et des méthodes spécifiques. »²¹⁸

Dans le premier *mouvement* de cette étude, j'ai avancé le terme de « fenêtrage » pour désigner cette dynamique d'isolement des événements sonores et visuels au sein de l'*objet imago-sonore*. Il s'agissait de *cadrer*, de *circonscrire*, par une découpe parallèle, simultanée, les durées sonores et visuelles afin d'en assurer la cohésion et la solidification en un objet autonome. Dans, le présent chapitre, j'abordais une deuxième modalité de traitement pouvant permettre une telle jonction. Il s'agissait d'établir des liens internes et structurels à l'objet, pouvant s'exprimer simultanément dans le champ du visuel et celui du sonore. Cette opération sera appelée « encapsulation. »

Ce terme a déjà été utilisé dans le premier chapitre pour définir la dynamique de fusion des objets sonores et visuels au sein d'un objet hybride : dans ce cas son sens était entendu de façon assez large et me permettait d'en métaphoriser les principes de synthèse et d'inclusion des données sonores et visuelles, même si de façon assez grossière (l'encapsulation pouvait alors être associée au terme de fenêtrage). C'est une toute autre acception qui nous en est donnée par Vaggione (même si le principe d'inclusion est maintenu). Comme l'indique l'auteur dans les

²¹⁸ Horacio Vaggione, *op. cit.*

propos précédemment cités, « l'encapsulation correspond à un *linkage* d'un ensemble de propriétés et de comportements en vue de la création d'un objet ». ²¹⁹ En ce sens, cette action de *linkage* (anglicisme dérivé de l'anglais *link*, « lien » en français) peut être considérée comme synonyme de *mapping*, opération déjà décrite plus haut.

A la différence de l'acte de *fenêtrage*, qui consiste d'avantage en une *extraction* d'informations (sonores, visuelles, textuelles, alphanumériques, etc.), le *linkage* fonctionne principalement par l'établissement de chemins d'accès entre deux ou plusieurs types d'informations. Il permet leur structuration interne en participant à la formation d'une *charpente*, ou *ossature*, dont la *multiplicité* et *complexité* des parties mises en jeu participent à la cohésion de l'objet formé.

En parlant des dispositifs informatiques mis en jeu dans la représentation musicale Vaggione dira : « les plus performants d'entre eux supportent une stratégie consistant à séparer la représentation musicale en plusieurs étages différents : données-machines, données paramétriques indépendantes (traitement des hauteurs, traitement des durées, etc...), puis fusion des sous-processus dans une représentation musicale d'ensemble (« mixage » de symboles musicaux) et finalement synchronisation des données graphiques et des données sonores » ²²⁰.

Bien sûr l'*encapsulation* - qui consiste, nous l'aurons compris, dans l'intégration dans un même programme-capsule de l'ensemble des différents « sous-processus » - permet de définir les *limites* de l'objet en en permettant une certaine « cohésion » conceptuelle et formelle ; ce type de liaisons permet à l'objet de se constituer en tant qu'entité et comme tout corps physique et organique, il obtient en quelque sorte une « "peau" qui le sépare

²¹⁹ *Ibid.*

²²⁰ *Ibid.*

du monde extérieur et lui donne une identité, même provisoire »²²¹. Cependant, ce principe de *fermeture*, à la différence de celui convoqué par le *fenêtrage*, se déroule au sein même de l'objet constitué. Dans le cas de l'*objet imago-sonore*, il ne s'agit plus de fournir un cadre extérieur qui viendra se poser sur les événements sonores et visuels pour en délimiter un milieu de coextension, mais au contraire d'établir une organisation interne, moléculaire, de l'objet.

Opposition que Vaggione identifie en convoquant les notions de *micro-temps* et *macro-temps*. Dans le cas du *fenêtrage*, en effet, ce sera la durée inhérente à une macro-structure (macro-temps) qui jouera le rôle de système englobant : la durée totale du son et de l'image sera fondée sur la totalité de la durée du *cadre* qui viendra les englober. Dans le cas de l'*encapsulation*, au contraire, en procédant principalement par *la gestion et l'organisation de données textuelles et alphanumériques* (algorithmes, codes, etc.), le phénomène de fusion perceptive entre le son et l'image n'est que le résultat d'une suite de calculs, plus ou moins complexes, s'effectuant à des *niveaux temporels en dessous du seuil perceptif (micro-temps)*. Pour reprendre l'auteur : « le code numérique permet de décrire et d'inscrire, puisqu'il s'agit d'un support d'écriture des opérations concernant la structure interne de l'objet »²²². Et ces opérations se réalisent en dessous du temps d'effectuation de ce dernier. Les différents codes structurant l'ensemble de l'objet pourront alors être considérés en tant que « micro-objets », renvoyant à des processus fonctionnant au sein de micro-temporalités et microstructures dans lesquelles s'effectueront les échanges de données. Dans le cas d'une transduction analogique, au contraire, cela sera tout-à-fait différent « dû au manque [comme nous renseigne Vaggione], dans

²²¹ *Ibid.*

²²² *Ibid.*

les supports magnétiques, d'une étape intermédiaire de notation symbolique de discréditation du signal enregistré »²²³. Ainsi les champs relationnels mis en œuvre dans la fabrication de l'*objet imago-sonore*, découlant de cette procédure d'*encapsulation*, pourront être dits « actifs » (ou « directs), car participant d'une mise en relation *dynamique* entre les événements sonores et visuels : cette mise en relation est *interne* à l'objet et passe par « une étape intermédiaire de notation symbolique. »²²⁴

Cette gestion du son et de l'image par des opérations se situant en dessous du seuil perceptible (*micro-temps*), permettront une réduction du temps d'actualisation de l'*objet imago-sonore* vers des formes de plus en plus proches de l'instantanéité. Bien que cette réduction soit entamée avec la pratique du « fenêtrage », c'est avec la molécularisation des données sonores et visuelles, accentuée par le processus d'« encapsulation », qu'un rapport intime avec une certaine forme de *micro-événementialité* pourra être établie. C'est ce rapport particulier entre *objet imago-sonore* et *micro-événementialité* que j'aborderai dans les pages suivantes.

2.4.3

Un objet synchrétique :

Une ébauche sur la *micro-événementialité*

« Dans ce lieu même et dans ce moment même, voilà où la simultanéité est claire, évidente, précise. »²²⁵

²²³ *Ibid.*

²²⁴ *Ibid.*

²²⁵ Gaston Bachelard, *L'intuition de l'instant*, [1932], Livre de Poche, Paris, 1994, p. 31.

Maintenant j'aimerais aborder un dernier point qui va clore par la même occasion la présentation de l'*objet imago-sonore*. Il sera question ici de montrer, de façon générale, de quelle manière la rencontre entre le son et l'image, au sein d'un objet hybride, peut-elle entretenir un rapport privilégié avec la notion d'*Instant* et engager une réflexion autour de ce que nous pourrions définir comme « micro-événementialité ». Comment, en d'autres termes, la perception simultanée de phénomènes appartenant à des domaines sensoriels différents ouvre-t-elle dans l'âme un entretien direct avec cette réalité unique du temps dont parle Bachelard : le temps comme « réalité resserrée sur l'instant et suspendue entre deux néants »²²⁶. Un instant visé par la réciprocité perceptive du son et de l'image qui, bien plus que le simple fait d'une simultanéité de leurs temps d'existence, sera la nature de leur coïncidence entendue dans son sens « géométrique » : au-delà d'une simple simultanéité temporelle, il s'agit, en effet, de faire se recouvrir, telles deux lignes se rencontrant et se confondant dans un seul point de l'espace, leur réalité formelle. La simultanéité ne suffit pas à défaire leur autonomie, il faut bien plus, un lieu de coexistence, même imaginaire, mais à l'intérieur duquel leurs réalités respectives puissent se confondre.

Dans ce sens, les prochains développements vont être essentiels dans la compréhension des réflexions qui vont occuper la suite de cette thèse, dans lesquelles il sera question des notions de « micro-mouvement » et de « glitch ». Afin de cerner au mieux ce qui se joue ici, la notion de *synchrétisme* développée par Anton Ehrenzweig (1908-1966), ainsi que celle de *synchrèse* empruntée à Michel Chion, vont être primordiales. Cette dernière naîtra de la cohabitation des mots « synchronisme » et « synthèse », et pourra être définie comme « soudure irrésistible et spontanée qui se produit entre un phénomène sonore et un

²²⁶ *Ibid.*, p. 13.

phénomène visuel ponctuel lorsque ceux-ci tombent en même temps, cela indépendamment de toute logique rationnelle. »²²⁷

2.4.1.1

Synchrétisme : une attention suspendue

Avant cela, un détour rapide par la notion de « synchrétisme » me semble nécessaire. Bien que les deux termes se veulent de nature différente (*synchrétisme* et *synchrèse*), force est de constater que des rapprochements autant étymologiques que conceptuels s'imposent à nous. En interrogeant le *Littré* à l'index « synchrétisme », voici ce qui nous est donné : « système de philosophie grecque qui consistait à fondre ensemble divers systèmes ». Dérivé du grec ancien « sugkrêtismos » il sera compris littéralement comme « union (syn) des crétois ». Le terme naissait donc, d'une part du constat d'une multiplicité de points de vue philosophiques et religieux au sein de la cité crétoise, de l'autre de la volonté de faire cohabiter et dialoguer entre ces différents systèmes - volonté initialement motivée par la nécessité d'unifier le peuple face à des ennemis communs²²⁸. Erasme reprit ce modèle au XVIe siècle²²⁹, pour tenter de réconcilier le rigorisme doctrinal des institutions catholiques de l'époque et l'essor de la pensée humaniste. Rapidement le terme devint synonyme de *synthèse*

²²⁷ Michel Chion, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, [1990], Armand Colin, Paris, 2005, p. 55.

²²⁸ Cf. Christian Godin, *La Totalité*, Champ Vallon, Seyssel, 1998: « Le mot *synchrétisme* [...] se trouve pour la première fois chez Plutarque qui, dans son traité *De fraterno amore*, fait remarquer que même s'ils se sont querellés durement, des frères et des amis préféreraient encore s'associer les uns aux autres et faire la paix face à un ennemi commun plutôt que de pactiser avec celui-ci. Ainsi agissaient les Crétois [...] les cités de Crète, engagées dans de perpétuelles guerres mutuelles, parvenaient à conclure un accord lorsqu'elles devaient affronter un ennemi extérieur », p. 277.

²²⁹ Cf. Herasme, « Lettre à Melanchton », in *Corpus Reformatorum*, 78.

entre courants disciplinaires hétérogènes. Le syncrétisme religieux en est un des exemples les plus manifestes, présent encore aujourd'hui dans de nombreuses cultures : en Inde avec la cohabitation, le dialogue et la synthèse entre sectes d'origines spirituelles différentes, telles l'hindouisme et le bouddhisme, l'hindouisme et le catholicisme, etc. ; ou plus récemment, la vague « new-age » apparue dans les années 1960 dans les pays occidentaux et tentant de concilier orientalisme et chrétienté. Bien sûr, il est nécessaire de rappeler également l'impact radical de ces courants syncrétiques au sein de l'histoire de l'art occidental avec par exemple une vraie et propre fusion stylistique opérée à la Renaissance entre hellénisme et christianisme. Enfin, comme l'indique Christian Godin, cette signification première d'accord et de concorde « laissa de plus en plus la place à celle de fusion » ; qui plus est, « la négativité impliquée dans le « premier » syncrétisme – celui de l'alliance politique contre un ennemi commun – disparaît au profit d'une tolérance englobante »²³⁰.

Et c'est bien à partir de cette « tolérance englobante » et d'une volonté de réhabiliter ce qu'il appellera la « vision syncrétique » dans le processus artistique, qu'Anton Ehrenzweig formulera sa théorie sur le principe créateur. Déjà dès le premier chapitre de son emblématique *L'ordre caché de l'art*²³¹ l'auteur nous informe sur son projet : en reconsidérant la distinction entre *processus primaire* (qui désigne dans le jargon psychologique l'ensemble des fantasmatiques inconscientes, à première vue désorganisées) et *processus secondaire* (la conscience comme « surface » perceptive sujette à l'ordonnement analytique), l'auteur nous montre l'effectivité d'un ordre subjacent à la conscience, un « ordre dans le chaos », que la création artistique

²³⁰ Christian Godin, *op. cit.*, p. 277. Je vous renvoie par ailleurs au chapitre « le Syncrétisme » dans son intégralité.

²³¹ Anton Ehrenzweig, *L'ordre caché de l'art*, Gallimard, Paris, 1982.

ne cesse d'interroger. Comme il le souligne, « l'artiste, comme le savant, doit affronter le chaos dans son œuvre avant que le *scanning*²³² inconscient vienne à la fois réaliser l'intégration de son œuvre et de sa propre personnalité »²³³. Le *scanning*, tirant parti de ce qu'il appelle la « vision indifférenciée » – type de vision propre à l'enfant, qui, en évitant la focalisation sur le détail, s'intéresse à la perception globale de l'objet -, loin d'être une approche superficielle et imprécise du monde, constituera le moteur d'une vérité propre à l'acte créateur, dans lequel, par exemple, la ressemblance entre le sujet et sa représentation ne sera plus le seul fait d'une exactitude photographique, mais plutôt de la compréhension et la saisie des généralités physiologiques propres à l'objet décrit. Ainsi, l'auteur nous fera remarquer comment un portrait de Picasso, bien que procédant à des distorsions stylistiques insurmontables pour un esprit purement analytique, réussit-il à nous en restituer une vérité expressive souvent plus juste qu'une représentation de type photographique. Il en sera de même pour la caricature qui, en faisant appel aux seuls traits caractéristiques du sujet représenté, sera souvent plus fidèle à la réalité qu'une reconstitution à partir d'une vision purement analytique²³⁴. L'auteur le souligne, « le *scanning* inconscient tire partie des modes de vision indifférenciés qui paraîtraient

²³² « Balayage » en français.

²³³ Anton Ehrenzweig, *Ibid*, p. 39.

²³⁴ « Dans *l'Art et l'illusion*, Gombrich étudie les propriétés de la caricature. Il est évident que le réalisme de la caricature ne se fonde pas sur une correspondance analytique. Chacune des distorsions, prise en elle-même, est à coup sûr irréaliste et il est parfois impossible d'y reconnaître une partie du visage humain. Mais leur somme donne facilement une vue globale bien plus ressemblante au modèle qu'un portrait plus conventionnel [...]. Nous n'avons aucune norme rationnelle pour serrer la ressemblance analytiquement. Le spectateur doit faire appel en lui-même à la vision syncrétique enfantine qui ne différenciait pas l'identité d'une forme en confrontant un à un ses détails, mais allait droit à l'ensemble. La vision syncrétique peut surpasser dans le détail l'exactitude photographique en se bornant à focaliser sur la vue globale. Elle se montre bien plus souple que la vision analytique. Nous pourrions à ce compte retourner le jugement habituel, et considérer que la vision analytique est plus fruste et moins sensible que les modes indifférenciés (syncrétiquement) de la vision, propres aux niveaux primitifs (infantiles) de l'attention », *ibid.*, p. 43.

chaotiques au regard normal », « aussi limite-t-on souvent le rôle du processus primaire à la production d'un matériel de fantasmes chaotiques que les processus secondaires du moi devraient ensuite ordonner et façonner. »²³⁵

Or, c'est bien au sein de cette masse apparemment chaotique du processus primaire qu'un ordonnancement peut être déjà décelable, avant que le principe analytique du processus secondaire puisse prendre le dessus. La précision du *scanning* inconscient s'avèrera alors, dans le cas de tout processus créateur, « bien supérieur à la raison et à la logique discursive »²³⁶

Or, cette « vue globale » synchrétique et indifférenciée me semble être l'un des principes pour qu'une « soudure perceptive » entre différents phénomènes, aussi éloignés qu'ils soient, puisse devenir effective. En effet comment concilier des différenciations propres aux sens (le son n'est pas une image et vice-versa) afin qu'une impression d'unification et totalisation soit rendue possible. La mise en échec du processus secondaire me semble dans ce cas être essentielle. Et cela passe bien sûr par des stratégies, des méthodes stylistiques, formelles et matérielles, voulues ou pas, qui permettent de rendre permanente cette « attention flottante » propre au processus primaire, sans que la part analytique puisse être amorcée. Il faut donc que l'indifférenciation entre son et image soit gardée pour que la vision et l'écoute soient intégrées dans le même processus synchrétique.

Et c'est là le rôle primordial que joue la durée de l'évènement actualisé par l'*objet imago-sonore* : c'est en fonction d'une durée plus ou moins longue de l'évènement que l'on sera en mesure d'amorcer ou non la logique comparative propre au processus secondaire ; en nous situant en dessous de cette durée, la différenciation peut être désamorcée en laissant place à une

²³⁵ *Ibid.*

²³⁶ *Ibid.*

continuation de la vision (dans ce cas également audition) synchrétique. En perdurant en dessous d'un certain seuil temporel il nous est en effet difficile (sauf par un jeu de reconnaissance rétroactif - ou mécanisé dans le cas d'une boucle réalisée à l'aide d'un système analogique ou numérique) de différencier objectivement ce qui relève du visuel et ce qui relève du sonore (c'est le cas d'une séquence audiovisuelle classique dans laquelle la bande-son et l'évènement figuré sont facilement différenciables : l'on peut en effet se souvenir de l'action et du thème musical séparément). L'on rejoint ici l'idée de « micro-molécule » avancée par le compositeur Russe Alexander Raskatov (1954), qui désigne ce seuil à partir duquel l'évènement musical se dissout et laisse place au sonore, c'est à dire en dessous de trois secondes environ ; le musical nécessitant en effet d'un minimum d'éléments sonores comparatifs : suite de notes ou changements harmoniques ; mais également dans le cas d'un accord ou d'une note soutenue lorsque son temps d'exécution permet de discerner des variations d'intensités à l'intérieur du son émis. Ainsi, en ce qui concerne un projet de soudure perceptive des événements sonores et visuels, plus leur temps d'exécution sera bref, plus leur cohésion et indifférenciation sera forte. Pour reprendre les termes de Bachelard :

« La coïncidence est le minimum nécessaire à fixer notre esprit. Nous ne pourrions faire attention à un processus de déroulement où la durée serait le seul principe d'ordination et de différenciation des événements. »²³⁷

C'est par la brièveté temporelle dans laquelle la coïncidence entre le son et l'image s'effectue, et par son principe

²³⁷ Gaston Bachelard, *op. cit.*, p. 37.

d'indétermination, que notre attention peut les viser en tant qu'un seul et même objet.

2.4.1.2

Synchrèse : à la recherche de l'instant

« Le synchronisme apparaît donc toujours dans une numérotation concordante des instants efficaces, il n'apparaît jamais comme une mesure en quelque sorte géométrique d'une durée continue. »²³⁸

Du 26 février au 25 Avril 2010, s'est déroulé, au *Studio National des Arts Contemporains du Fresnoy*, l'exposition *Thierry Kuntzel/Bill Viola, Deux éternités proches*. L'événement réunissait, au sein de la grande galerie d'exposition du *Fresnoy*, un ensemble d'œuvres choisies selon leurs points de convergences autant théoriques que formelles²³⁹.

Prenons *He Weeps for You* (1979) de Bill Viola (1951), dont le Fresnoy nous donne ici une reconstitution assez fidèle. Déjà de loin, de très loin même, avant de rentrer dans l'espace d'exposition de l'œuvre, on entend un bruit sourd retentissant de façon régulière. Un appel cérémonial qui intrigue par sa puissance acoustique, et qui ne peut laisser indemne l'attention du spectateur. Tout au fond de la grande salle principale, se trouve un espace clos, une boîte noire telle qu'on peut en voir dans nombre de lieux d'expositions dédiés à l'art vidéo. En nous approchant, on

²³⁸ *Ibid*, p . 42.

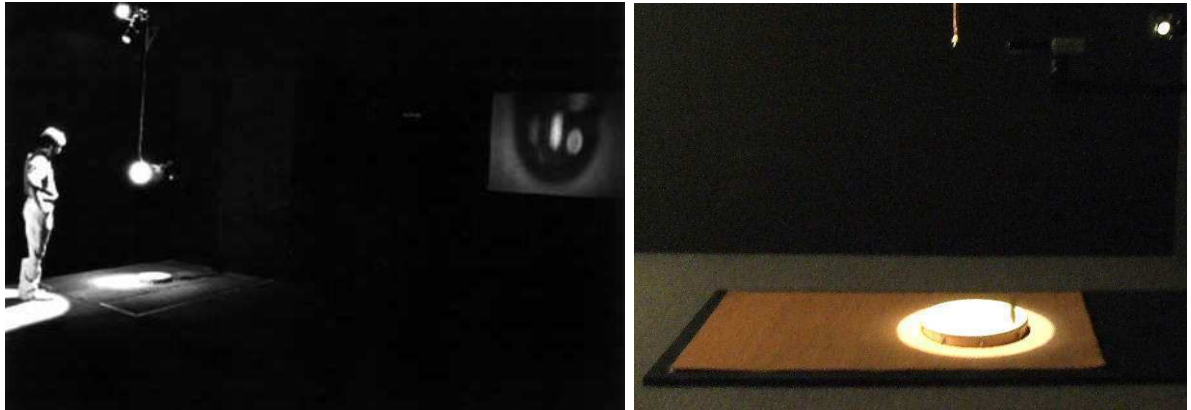
²³⁹ Pour les oeuvres de Bill Viola : *The Reflecting Pool* (1977-79), *He Weps for You* (1976), *Reasons for Knocking at an Empty House* (1979-1983). Pour les oeuvres de Thierry Kuntzel (1948-2007) : *Echolalia* (1980), *Time Smoking a Picture* (1980), *Hiver (la mort de Robert Walser)* (1990) , *La peau* (2007).

arrive enfin à cerner et à voir les pièces et composantes du dispositif. Celui-ci s'articule autour de deux parties disposées chacune dans un endroits distincts de la pièce. D'un côté, un espace assez confiné, intimiste presque, dont le volume est souligné par une douce lumière tamisée et chaleureuse ; on y voit un tambour posé au sol, avec au-dessus un tuyau en métal duquel sort, à un rythme régulier, une goutte d'eau, qui viendra percuter, au même rythme, la membrane sous-jacente ; le bruit de cette répercussion entre les deux objets est amplifié ; enfin, derrière ce tuyau est installée une petite caméra (macro) de surveillance, sa position est frontale et est dirigée vers le spectateur. A notre droite, se trouve la deuxième composante du dispositif : une projection vidéo en couleurs, assez imposante, mais dont l'agencement ne relève pas de la même complexité que le premier module.

Assez rapidement, et de façon très intuitive on comprend dans quel type de « poétique de l'espace-temps »²⁴⁰ semble vouloir nous introduire Viola. Il est question de *transfert*, d'un passage procédural entre les deux unités du dispositif : l'image que l'on voit sur la surface de projection résulte de celle captée par le premier module. Un transfert iconique qui joue sur le direct de l'action de saisie/diffusion²⁴¹.

²⁴⁰ Je reprends ici le titre de l'article de Anne-Marie Duguet, « Une poétique de l'espace-temps. Les vidéos de Bill Viola », *op. cit.* p. 43

²⁴¹ Cela n'est pas sans rappeler les expériences vidéographique de Dan Graham (1942) (*Time Delay Room*, de 1974) et de Bruce Nauman (1941) (*Live-taped Video Corridor*, 1969-1970).



Bill Viola, *He Weeps for You*, 1979.

Bien sûr, cela serait d'une très grande simplicité si l'artiste s'arrêtait là. L'hybridation du dispositif de Viola, va bien au-delà de la restitution purement indicielle de l'image de soi. Entre le spectateur et l'appareil de capture l'artiste instaure un processus de poétisation qui dépasse la simple représentation : l'image saisie est en réalité celle de la goutte d'eau dans laquelle se reflète la silhouette du spectateur. On est du côté de la naissance de sa propre représentation ; reflet fantasmatique et fuyant de sa propre corporéité dont le saisissement suivra le cours rapide d'un l'effacement inévitable. La goutte tombe, et emporte avec elle l'espoir narcissique d'un soi magnifié par le processus de théâtralisation visuel. La goutte joue le rôle de filtre, de matière molle pour la transformation iconique, dans laquelle la mimesis entre sujet et reflet de soi est peu à peu déconstruite. Mais, voici qu'un dernier appel, une dernière matérialisation du visible se fait *entendre* dans sa répercussion du tambour sur lequel la goutte se désagrège. Alors, comme l'indique Stéphanie Kantz « le reflet-flux est condamné à basculer du règne du visible dans celui de l'audible, désignant dans ce glissement les fibres qui nouent la figure à l'infigurable. »²⁴²

²⁴² Stéphanie Kantz, *L'écran, de l'icone au virtuel : la résistance de l'infigurable*, L'Harmattan, Paris, 2004, p. 243.

De toute évidence la puissance de la pièce de Viola tient moins à l'altération de l'image, que d'un mécanisme assez fin de transformation symbolique de cette dernière en énergie sonore. La goutte emporte avec elle la trace visible du spectateur pour la rendre présente, à nouveau, dans sa collision avec le tambour. Cependant, avant cet effacement irréversible les deux objets (le son et l'image) semblent se trouver dans un état intermédiaire de coïncidence. Alors que le bruit retentit, l'image que l'on était en train de voir perdure dans le champ de notre conscience. Le temps d'un instant, l'image (du moins son souvenir immédiat) est encore présente comme trace. Une durée très brève, un « noyau d'instant » (Bachelard) dans lequel l'événement sonore et l'événement visuel *fusionnent* et se *crystallisent* dans un point d'indiscernabilité. De façon paradoxale, le son donne à l'image de la *consistance*, de la *présence* : en d'autres termes, une « valeur ajoutée. »²⁴³ Il événementialise l'instant où l'image assumait sa forme pleine et reconnaissable. Un « point de synchronisation »²⁴⁴ dans lequel l'image se concrétise et se soude irrésistiblement au son. Par ce dernier elle devient *saillante*.

Pour qualifier ce phénomène Michel Chion parle de *synchrèse*. Comme je l'écrivais plus haut, cette dernière se caractérise par « la soudure irrésistible et spontanée qui se produit entre un phénomène sonore et un phénomène visuel ponctuel lorsque ceux-ci tombent en même temps. »²⁴⁵ C'est par le *synchronisme* que les deux événements se *synthétisent*. Il permet un sentiment de réciprocité immédiat entre le sonore et le visuel

²⁴³ « Par valeur ajoutée, nous désignons la valeur expressive et informative dont un son enrichit une image donnée, jusqu'à donner à croire, dans l'impression immédiate qu'on en a ou le souvenir qu'on en garde, que cette information ou cette expression se dégage « naturellement » de ce qu'on voit, et est déjà contenue dans l'image seule », Michel Chion, *L'audio-Vision, op. cit.*, p. 8.

²⁴⁴ « Un point de synchronisation, c'est, dans la chaîne audio-visuelle, un moment saillant de rencontre synchrone entre un moment sonore et un moment visuel », *ibid.*, p. 52.

²⁴⁵ *ibid.*, p. 55.

où l'un et l'autre se renvoient mutuellement. Or, il ne suffit pas que deux durées, l'une sonore et l'autre visuelle, coexistent pour que ce phénomène se concrétise. Comme le fait remarquer Michel Chion, c'est la *punctualité*, l'aspect sporadique et isolé de leur synchronisation qui en permet la cohésion. Comme je l'indiquais dans le premier chapitre, c'est par la réduction du plan son-image en une durée très courte que la sensation de fusion était possible : « un synchronisme très serré tend plus fortement la toile audiovisuelle. »²⁴⁶ Par cette réduction des événements sonores et visuels dans leur forme temporelle la plus courte, le processus de différenciation entre ce qui appartient au son et ce qui est de l'image est déjoué. Une « vue globale », telle que la définit Ehrenzweig, qui permet d'englober simultanément le sonore et le visuel comme indivisibles. C'est là la spécificité de l'*objet imago-sonore* : un objet de la *micro-événementialité*.

C'est cette qualité particulière qui sera mise en avant dans le reste de mon développement. Il s'agira de montrer que l'utilisation de l'*objet imago-sonore*, dans un processus de formalisation artistique, tendra à mettre en œuvre une esthétique du *parcellaire*, de la *micro-temporalité* et de la *discontinuité* (une esthétique du *glitch*²⁴⁷). L'*objet imago-sonore* n'est donc pas une fin en soit, mais un moyen privilégié pour la mise en forme d'œuvres dirigées vers la micro-événementialité, et plus spécifiquement, dans le cas particulier de la représentation du corps, vers ce que je désignerais sous le terme de *micromouvement* (thématique générale du dernier chapitre).

Le prochain *mouvement* s'interrogera principalement sur différentes stratégies de *mise en récit* (ou *composition*) par *objets imago-sonores*.

²⁴⁶ *Ibid.* p. 57.

²⁴⁷ Voir dernier chapitre.

Troisième

MOUVEMENT / COMPOSITION ET RÉCITS
PAR « SEGMENTS AUTONOMES »

« Lorsque Aristote, substituant le définissement au défini, dira que le *muthos* est « l'agencement des faits en système » (è *ton pragmatôn sustansis*), il faudra entendre par *sustansis* [...], non le système [...], mais l'agencement (si l'on veut, en système) des faits, afin de marquer le caractère opératoire de tous les concepts de la *Poétique*. C'est bien pourquoi, dès les premières lignes, le *muthos* est posé comme complément d'un verbe qui veut dire composer. La poétique est ainsi identifiée, sans autre forme de procès, à l'art de « composer les intrigues » »²⁴⁸.

Dans le premier chapitre, j'ai essayé d'identifier deux modalités d'existence de l'*objet imago-sonore*. Nous l'avons vu, sa description s'articulait principalement autour de deux propositions. La première, tentait de l'identifier en tant que résultant d'un acte de saisie intentionnel, commun et mécanisé, des événements sonores et visuels, ayant comme conséquence la production d'un *objet* (physique, mais également phénoménologique), pouvant permettre le déploiement *synchrone* du son et de l'image. La deuxième proposition faisait état de divers mécanismes propres au médium informatique, qui permettaient un déplacement de ses modalités de production : d'une production *indirecte* des liaisons son-image par une découpe parallèle des deux événements (*fenêtrage*) à la structuration interne et informatisée de lois partagées (*encapsulation*) permettant leur double actualisation (co-activation) dans une même durée d'effectuation. Les deux modèles partageaient une même caractéristique : la double actualisation, synchrone, du son et de l'image, et l'appréhension, au niveau phénoménologique, d'une cohésion perceptive entre le son et l'image. Le moment est venu désormais, de nous intéresser plus spécifiquement aux stratégies d'*agencement* et d'*organisation* dans le temps de cet objet. Il

²⁴⁸ Paul Ricoeur, *Temps et récit. Tome I : L'intrigue et le récit historique*, Seuil, 1983, p. 69.

s'agira d'appréhender certaines formes de « mise en récit » à partir d'unités son-image autonomes. Le récit *sera* entendu avant tout selon son aspect structurel : l'art de l'agencement, de la composition des faits. Nous constaterons que l'agencement de « blocs-durées » son-image impliqueront une certaine forme de « musicalisation » du récit. Ce dernier terme et celui de *composition* seront à certains égards synonymes.

Dans un premier temps j'aborderai l'*objet imago-sonore* à partir de la notion de *syntagme* développée par Christian Metz (1931-1993) dans ses différentes recherches sur le cinéma. Nous verrons que plusieurs points soulignés par sa théorie des agencements des unités signifiantes du récit cinématographique, pourront servir d'appui pour la description des modalités d'organisation de l'*objet imago-sonore*. Ce dernier se présentera, dans de nombreux cas, comme une *unité de sens* et par ce fait il empruntera certains traits de l'agencement discursif. Or, ces unités syntagmatiques à la fois sonores et visuelles *condenseront* et *réduiront* le sens exprimé au sein d'une durée très courte. A la différence du rapport syntagmatique avancé par Metz, se fondant principalement sur la succession de « blocs » de signification (c'est ce rapport de succession qui est à l'origine du discours narratif cinématographique), la simultanéité entre le son et l'image, entendus tous deux comme signes, permettra de *verticaliser* le dialogue entre les différents signifiants : d'un rapport de *succession* on passe à une logique de la *simultanéité*.

Puis, il sera question de souligner l'importance de l'*indexation* numérique et l'apport des technologies génératives et interactives, dans ce processus d'*éclatement* de la continuité du récit. Certains modèles de composition empruntés au monde de la musique électronique (axés principalement sur le *sampling*) permettront donc de musicaliser les procédures de mise en récit. A travers certaines de mes productions et plusieurs œuvres

appartenant au champ de l'art numérique, j'essayerai de montrer comment le récit par *objets imago-sonores* entamera une déconstruction de la continuité diégétique de la séquence au profit de l'atomisation de ses unités constituantes.

3.1

OBJET IMAGO-SONORE : FORME SYNTAGMATIQUE ET AU-DELÀ

3.1.1

Un préambule plastique : la pièce Vs

Pour commencer ce chapitre, je voudrais revenir un instant sur l'une de mes premières études plastiques interrogeant ce que j'appelais alors l'*Objet Visio-Sonore*²⁴⁹. Les pages qui vont suivre prolongeront par conséquent, le texte introductif.

La pièce, s'intitule *Vs (Essai Visio-Sonore II)*. Elle a été conçue en 2002-2003, pendant mes recherches de DEA à l'Université Paris VIII de Saint-Denis et se voulait une mise en pratique, assez personnelle je reconnais, du concept linguistique de *syntagme*, que Roland Barthes définit en ces termes : « combinaison de signes, qui a pour support l'étendue ; dans le langage articulé, cette étendue est linéaire et irréversible (c'est la « chaîne parlée ») »²⁵⁰.

²⁴⁹ Vincent Ciciliato, *L'objet visio-sonore. Synthèses et synchronismes son/image à l'ère du numérique ou l'informatisation comme processus de médiation entre le son et l'image dans la création artistique contemporaine*, mémoire de D.E.A, sous la dir. de Jean-Louis Boissier, Université Paris VIII, 2003, disponible à l'adresse http://www.observatoire-critique.org/bases_OC.php3.

²⁵⁰ Roland Barthes, « Eléments de sémiologie », in *Communications*, Volume 8, N° 8, 1966, p.114.

Dans mon étude, je m'inspirais principalement des recherches de Christian Metz autour de la « *dispositio* »²⁵¹, ou ce qu'il nommera plus généralement la « Grande Syntagmatique »²⁵². A savoir : l'étude des « agencements codifiés et signifiants au niveau des *grandes* unités du film, et abstraction faite de l'élément sonore et parlé »²⁵³. Bien sûr, l'analyse de Metz ne prenait volontairement pas compte de la bande-son (ni du film non-narratif, par ailleurs) - de ce point de vue, ma démarche ne suivit pas directement la sienne, car j'appliquais son propos à des unités à la fois sonores et visuelles²⁵⁴. Je m'écartais également du syntagme en tant que *suite de plans* (ou « séquence »), en dirigeant d'avantage ma recherche vers des unités simples, que l'auteur nommera le « segment autonome ». Ce dernier, nous le verrons, aura un statut tout particulier à l'intérieur des huit types syntagmatiques que propose

²⁵¹ Cf. Roland Barthes, Introduction à l'analyse structurale du récit, in *Communications*, 1964, Volume 4, N° 1, p. 5.

²⁵² Christian Metz expose sa théorie au sein de nombreux textes, dont les plus importants sur la question du syntagme sont les suivants : « La Grande Syntagmatique du film narratif », in *Communications* n° 8, 1966 ; « L'analyse syntagmatique de la bande-image », in *Image et Son* n° 201 ; enfin, « Problèmes de dénotation dans le film de fiction : contribution à une sémiologie du cinéma », communication pour la Conférence de sémiologie de Kazimierz de 1966, en Pologne. Les propos soulevés dans ces trois textes, font l'objet du chapitre 5 des *Essais sur la signification au cinéma I*, Klincksieck, 1968. En ce qui nous concerne nous utilisons la réédition des *Essais I* et *II*, parue en 2003.

²⁵³ Christian Metz, *Essai sur la signification au cinéma. Tomes I et II*, op. cit., p. 122.

²⁵⁴ Il faut préciser que ces questions, bien que n'ayant pas été traitées de front par l'auteur, sont évoquées de façon implicite : « Lorsqu'on note que le film est un « discours », on entend par là le plus souvent, et à juste titre, qu'il a pour propre de co-actualiser un certain nombre d'éléments signifiants qui, sur le plan sensoriel [...], peuvent être selon les cas homogène et hétérogènes : homogènes si l'on a à faire à l'agencement significatif de deux ou plusieurs images, de deux ou plusieurs « bruits », etc. ; hétérogènes si le « rapprochement » relevé dans le texte concerne une image et un bruit, une donnée visuelle et un segment du dialogue, etc. Ces relations syntagmatiques peuvent se déployer dans la simultanéité aussi bien que dans la succession, car le film se joue à la fois dans le temps et dans l'espace : elles demeurent de toute façon syntagmatiques, puisque chacun des termes qu'elles unissent consiste en un élément qui est présent dans le film », Christian Metz, *Langage et cinéma*, op. cit., p. 121.

Metz ; la « séquence autonome » n'étant pas considérée, dans son analyse, comme un syntagme à part entière²⁵⁵.

À part ces quelques divergences de sens, que j'essaierai de débattre plus loin, l'emprunt à la méthodologie de Metz consistait essentiellement à appréhender chaque « segment » temporel, autonome (dans notre cas, sonore et visuel), en tant qu'unité signifiante, et pouvant être agencée dans la durée et l'espace (les deux faisant office d'« étendue ») par la confrontation à d'autres unités également signifiantes et autonomes. Le but en était la construction d'enchaînements sur le modèle discursif, à partir d'unités son-image initialement isolées - ce que j'ai essayé de définir, au premier chapitre, en tant qu'*objet imago-sonore*.

Prenons *Vs*, vidéo sonore que j'ai réalisé en 2002. Dès le début, le cadre d'ensemble nous est donné : le plan est fixe, et dans sa frontalité il nous laisse voir deux personnages assis, l'un qui fait face au spectateur (le personnage de gauche), l'autre (à droite de l'image) est de profil et se tourne vers son voisin ; l'action est unifiée par l'intégration des deux sujets au sein d'un décor homogène (une cuisine rustique), dans lequel une troisième figure, une jeune fille, déambule pendant toute la durée de la pièce. Bien que la scène se veuille « réaliste » (pour cela la cohérence perspective de l'espace a été maintenue), l'on ne peut que constater la facticité de la composition. D'une part, par le choix des valeurs colorimétriques attribuées aux différents niveaux de l'image : *bleu-vert* pour les deux personnages au premier plan ; *rouge-marron* pour l'arrière-plan - ce chromatisme marque avec netteté une distinction entre les différents plans. D'autre part, on constate assez rapidement que les personnages assis représentent en réalité le même acteur, exécutant des actions différentes, mais dans une continuité diégétique commune. Ces particularités, nous

²⁵⁵ « Le plan autonome, par définition, n'est pas un syntagme ; il est pourtant un type syntagmatique, puisqu'il est l'un des types qui apparaissent dans la syntagmatique d'ensemble du film », *ibid.*, p. 126, note en bas de page.

informent donc sur l'*artificialité* de l'image : celle-ci a été en réalité construite, fabriquée, à partir d'au moins trois *objets* différents - les deux premiers, correspondant aux personnages du premier plan ; le dernier, quant à lui, au décor dans lequel est intégré le sujet féminin. Comme dans les travaux de George Méliès (par exemple dans *L'homme orchestre*, 1900), ou plus tard ceux de Jean-Christophe Averty (*Ubu Roi*, 1965), l'image sera reconstruite à partir d'éléments hétérogènes, appartenant à des lieux et temporalités différentes (*superpositions* pour le premier, et *incrustation* vidéographique pour le second).



Vs, vidéogrammes, 2003.



Vs.

Dès le début de la séquence, la cadence rythmique des images et des sons est assez soutenue. Les personnages du premier plan semblent immobilisés à l'intérieur des mêmes thèmes gestuels récurrents, alors que la jeune fille, en arrière plan, procède à des mouvements linéaires, non interrompus. Se dessinent deux niveaux temporels distincts, mais cohabitants au sein du même cadre figuratif : l'un, celui du premier plan, composé d'agencements *délinéarisés* d'unités son-image (les thèmes principaux sont ici ceux de la *boucle* et de l'*évolution par paliers*) ; l'autre, l'arrière-plan, se présente sur le mode de la *continuité*. L'aspect sériel des gestes du premier niveau est soutenu par deux bandes-son en parfaite correspondance temporelle (chaque personnage possédant un panel sonore qui lui est propre).

Après ces quelques secondes de quasi-fixité, les corps s'animent brutalement. Par ses « grincements » sonores et visuels, le geste se fait d'avantage mécanisé, brutalisant la scène de plusieurs *ritournelles* syncopées. Nous sommes bien loin, cependant, de la *ritournelle rassurante, enfantine*, telle que nous la

décrivent Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *Mille Plateaux* ; bien loin, en effet, de « l'esquisse d'un centre stable et calme, stabilisant et calmant, au sein du chaos »²⁵⁶. Ici, le *chaos* préfigure une matière à *contraindre*, à *stabiliser*, à *organiser*, par une mécanisation du mouvement. Le geste, accompagné de son bruissement, procède à l'organisation forcée de chaque espace intime des personnages.

On comprend qu'une communication s'installe entre les deux sujets. Un dialogue qui ne passe pas par le verbe, mais principalement par un enchaînement de *gestes-sons*, dont la nature semble être codifiée. Chaque mouvement, doublé d'un son qui lui est spécifique, fait partie d'un *complexe de signes image-son*, dont l'enchaînement et l'étalement dans la durée, donnent lieu à une sorte de discours de mimes, dont les seules indications sémantiques seront données par des expressions non verbales (mouvements, expressions faciales, sons) : un ensemble de « vocalisations » qui passent par le mouvement corporel et sa sonorité. Cet ensemble de *signes*, partagés par les deux personnages, mais selon des modalités expressives différentes, seront à même de nous renseigner sur les « messages » communiqués (colère, insécurité, consentement, etc.), ainsi que sur leur place au sein du rapport *discursif* : si l'on regarde, par exemple, la première minute de la pièce, l'on constate que le sujet à droite de l'image interpelle assez violemment son homologue par une suite de gesticulations ; ce dernier, mimant une attitude contenue, exprime une position de soumission évidente. Tout au long de la pièce ces rôles évolueront, chaque personnage passant tour à tour d'un statut de *dominant* à celui de *dominé*.

Bien que chaque complexe gestuel-sonore, soit porteur de sa propre signification – en ce sens, nous le verrons, il assume sa

²⁵⁶ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille Plateaux*. Capitalisme et schizophrénie, Minuit, Paris, 1980, p. 382.

fonction de syntagme, de signifiant autonome -, c'est par sa mise en confrontation avec d'autres unités discursives que sa vraie valeur prend réellement effet : l'aspect « dominé » du personnage de gauche, au début de la vidéo, n'est réellement compréhensible que par sa mise en parallèle avec l'attitude agressive du deuxième sujet.

Au final, la pièce s'articulera : d'une part, par la mise en série des unités son-image (*objets imago-sonores*) de chacun des personnages – comme les chaînes syntagmatiques du processus verbal, elles se suivront dans la durée - ; puis, par la confrontation, au sein d'un même temps d'expression d'unités autonomes différentes – les rapports de sens fonctionneront ici sur le mode de la *simultanéité* et de la *juxtaposition*.

Dans les pages qui vont suivre, il sera question de vous montrer selon quelles modalités la notion de *syntagme* peut nous aider à comprendre, non seulement la pièce ici décrite, mais une attitude *compositionnelle* qui, à mon sens, se veut en grande partie généralisée dans un grand nombre de productions contemporaines, électroniques et/ou numériques, faisant un usage, conscient ou non, de l'*objet imago-sonore*.

3.1.2

Images-sons : des « segments autonomes »

Il est possible d'énoncer, de façon générale, que le montage d'objets temporels repose, en grande partie, sur l'organisation d'*unités-durées* autonomes²⁵⁷. C'est cet « esprit manipulateur »²⁵⁸

²⁵⁷ Roger Odin souligne son ancrage historique dans la pensée des théoriciens du cinéma, bien en en marquant les différents points de vue : « Au point de départ de la réflexion, la reconnaissance d'une intuition forte des usagers du cinéma (réalisateurs, spectateurs, mais aussi critiques, esthéticiens,

(Christian Metz) qui, bien plus qu'un simple processus esthétique, fera état d'un mode de voir propre à notre époque contemporaine. Ainsi, comme le souligne l'auteur des *Essais sur la signification au cinéma* : « un rapprochement s'impose [...] entre obsession du découpage et du montage et certaines tendances de l'esprit et la civilisation "modernes" »²⁵⁹. Or, nous avons pu constater au premier chapitre, que cette attitude du *découpage* – dont nous verrons ici le prolongement dans ses mécanismes *d'agencement* -, constituait un fait généralisé de pratiques artistiques diverses. L'art aurait-il comme vocation de mimer et esthétiser les comportements et attitudes propres à la recherche scientifique en faisant de ses objets d'investigation des unités sécables à l'infini ?

Nous avons pu constater que ce projet de fractionnement a permis l'isolement et l'émancipation d'une unité temporelle (conceptuelle et formelle) dont le mode d'existence repose sur la liaison chrono-logique des événements sonores et visuels. L'objectivation des temps sonores et lumineux passait surtout par leur *délimitation mécanique* : que ça soit par la saisie du visible et de l'audible, ou par une logique de redistribution des événements capturés, il était question d'autonomiser une durée limitée, et identifiable comme telle. L'une des caractéristiques de l'*Objet Imago-sonore* – dont je définissais les limites dans notre première partie - étant la *simultanéité*, dans un même temps d'actualisation, des informations sonores et visuelles. Cette simultanéité

théoriciens) : celle de l'existence dans les films d'un grand niveau de structuration, celui du montage. Ce niveau correspond à l'organisation des plans en unités de plus grandes dimensions, unités, en général, globalement dénommées « séquences » : un film est « un ensemble de séquence ». Tout au long de l'histoire du cinéma, ces unités ont donné lieu à des tentatives de classifications (chez POUDOVKINE, KOULECHOV, SPOTTISWOODE, ARNHEIM, BALAZS, BERTHOMIEU, BATAILLE, MARTIN, CHEVASSU, MITRI, etc.) mais ces classifications apparaissent, dès qu'on les regarde d'un peu près, comme aussi diversifiées dans leurs résultats que dans leurs modalités » ; Roger Odin, *Cinéma et production du sens*, Armand Colin, 1990, p. 191.

²⁵⁸ Cf. Christian Metz, « Le cinéma : langue ou langage », in *Communications*, , Volume 4, n° 1, 1964, Paris, p.54.

²⁵⁹ *Ibid.*

permettant, par ailleurs, d'en densifier l'union sur le plan perceptif. De ce point de vue, l'objet en question, pourra être considéré en tant qu'unité ou « segment autonome ».

La pièce précédemment évoquée (*Vs*), reposait, comme je vous l'annonçais, sur le projet suivant : considérer chaque *objet son-image* en tant qu'élément signifiant, cohérent et autosuffisant, *pouvant être réintroduit dans un système d'agencement proche de l'enchaînement verbal*. Pour cela, il m'a fallu procéder à la constitution d'un ensemble d'*objets temporels* (visuels et sonores), chacun ayant, en quelque sorte sa propre signification : lors de la prise de vue, une suite de comportements étaient exécutés par le figurant (moi-même), chacun exprimant une intention particulière (*colère, étonnement, soumission, passivité, attente, etc.*). Chaque catégorie d'intentions possédait un nombre plus ou moins important de versions, et était nommé et indexé selon sa place paradigmatique²⁶⁰. Une bande-son était par la suite attribuée à chacune des unités visuelles, de façon à doubler sa valeur expressive : les caractéristiques formelles des sons choisis, tentaient de répondre aux attributs sémantiques de l'image (bien sûr, les rapprochements entre les deux niveaux restaient en grande partie arbitraires, répondant à des choix subjectifs ; des qualités telles que *l'étonnement, la colère, la retenue*, facilement identifiables dans l'expressivité non-verbale du geste, ne peuvent que faire l'objet d'une appréciation personnelle dans le choix du matériau sonore). Il faut préciser, encore une fois, que ces « segments » son-image, étaient de courte durée, afin de permettre la liaison perceptive des événements sonore et visuel.

Cette première opération de mise en *concordance* temporelle entre unités de nature différente, peut être considérée en tant que première *relation* de type syntagmatique, et bien plus, avec

²⁶⁰ Paradigme est ici à entendre en tant que classe, regroupement, d'objets appartenant à la même catégorie.

quelques extrapolations il faut l'avouer, comme participant à la constitution d'un syntagme à part entière. Pour cela, il nous faut bien sûr nous écarter quelque peu de l'analyse de Metz, en réintégrant le *plan* et sa durée, non seulement en tant qu'unité servant à la composition du syntagme²⁶¹ - non simplement, donc, comme unité d'une « relation syntagmatique » - mais en tant que syntagme à part entière, en d'autres termes : un *complexe et articulant des signifiants hétérogènes*.

Le syntagme prend en effet forme dans la *mise en relation* de différents « segments » signifiants. Le plan, bien qu'étant considéré comme unité insécable – abstraction faite des composantes de l'image -, participe au jeu des articulations sémantique, c'est là qu'il intervient en tant qu'unité *relationnelle* : « la relation syntagmatique s'établit entre deux ou plusieurs termes qui sont tous attestés dans le message, de sorte qu'elle y est elle-même, en quelque façon, "présente" »²⁶². En d'autres termes, l'unité que représente le plan, bien que n'étant pas, selon Metz, un syntagme, participe à ce processus de mise en relation : *c'est le rapprochement et l'opposition entre différents plans qui constituera le vrai et propre syntagme*.

Or, si ce dernier se constitue dans la confrontation d'au moins deux unités minimales signifiantes par leur succession dans le temps, qu'en est-il de leur juxtaposition simultanée, dans un temps d'actualisation commun ? Car, comme nous le dit l'auteur, ces relations « peuvent se déployer dans la simultanéité aussi bien

²⁶¹ Pour Metz le syntagme correspond à une unité formée de plusieurs plans. Le plan, quant à lui, par son manque d'articulation, lorsqu'il est appréhendé isolément, sera considéré en tant que « segment autonome » : « Dans l'état actuel de *normalisation relative* du langage cinématographique, il semble que les segments autonomes se distribuent autour de *six grand types*, qui seraient ainsi des « types syntaxiques » ou, mieux encore, des types syntagmatiques. Sur ces six types, cinq sont des *syntagmes*, c'est-à-dire des unités formées de plusieurs plans. Le sixième est fourni par les segments autonomes consistant en un seul plan, c'est-à-dire les *plans autonomes* » ; « La grande syntagmatique du film narratif », in *Communications*, 1966, Vol. 8, n°1, p. 120.

²⁶² Christian Metz, *Langage et cinéma, op. cit.*, p. 122.

que dans la succession »²⁶³. Il semble pourtant, que ça soit le seul *principe de succession* qu'il retienne comme vrai et propre principe constituant dans l'opération de montage ciné ou vidéo-graphique.

3.1.2.1

Rapport syntagmatique de « simultanéité »

Cette vision tend à ce modifier si l'on vient à considérer, à mon sens à juste titre, la bande-son et la bande-image du plan en tant qu'unités syntagmatiques à part entière. Leur confrontation, que ça soit dans la succession ou, dans ce cas précis, dans un temps d'effectuation commun, constituerait donc déjà un des principes de *relation syntagmatique*. Par ailleurs, Roger Odin nous informe sur ce principe lorsqu'il définit le rapport de simultanéité en ces termes :

« Les relations de simultanéité fonctionnent d'abord entre chacune des différentes matières de l'expression. La combinatoire est déjà importante puisque l'on peut prévoir pas moins de six niveaux relationnels entre images et bruits, entre images et parole, entre image et musique, entre paroles et bruits, entre parole et musique, entre bruits et musique. »²⁶⁴

Le rapport syntagmatique de *simultanéité* serait donc suffisant pour que nous puissions opérer cette réduction qui fait entrer le plan son-image en tant qu'élément composite et se constituant déjà dans une interrelation de signifiants hétérogènes. De même que l'effet Koulechov tentait de démontrer que notre

²⁶³ *Ibid.*, p. 121.

²⁶⁴ Roger Odin, *Cinéma et production de sens*, Collin, Paris, 1990, p. 109.

jugement se fondait, non pas sur la simple focalisation sur un objet défini, mais d'avantage à partir de l'articulation de ce dernier avec son environnement proche, il nous est possible d'envisager la simultanéité comme l'un des principes de cette articulation (*l'objet imago-sonore* se fonderait en grande partie sur ce présupposé). Principe qui se retrouve, comme nous avons pu le constater au deuxième chapitre, dans le concept de « synchrèse » défini par Michel Chion et qui, je le rappelle, est défini ainsi : « soudure irrésistible et spontanée qui se produit entre un phénomène sonore et un phénomène visuel ponctuel lorsque ceux-ci tombent en même temps. »²⁶⁵ La « valeur ajoutée »²⁶⁶ en sera un produit.

Qu'est-ce, donc, cette valeur *ajoutée, additionnée, augmentée*, si non l'expression d'un troisième terme, le syntagme, découlant de la juxtaposition de deux unités signifiantes délimités (la bande-son et la bande-image) ? Lorsque dans *Vs* j'opérais une classification des différents objets son-images selon des qualités expressives telles que, je le rappelle, *colère, étonnement, soumission*, etc., je ne faisais donc que considérer cette articulation, entre unités expressives hétérogènes, comme acquise. En les manipulant et en les agençant dans la durée, je les considérais avant tout comme unités signifiantes autonomes, des segments son-image complexes, car portant déjà en eux l'articulation entre leurs composantes sémantiques internes.

3.1.2.2

« Un plan / un son »

Il serait légitime de se demander ce qui motive réellement ce rapprochement de *l'objet imago-sonore* avec la notion de syntagme

²⁶⁵ Michel Chion, *op. cit.*, p. 55.

²⁶⁶ Voir fin du second chapitre, p. 66, note en bas de page.

tel que la définit Metz. Nous aide-t-elle à comprendre le type de montage spécifique à partir d'*objets imago-sonores* ? En effet, si l'on considère comme juste sa théorie de la « Grande Syntagmatique », si l'on considère, en d'autres termes, que sa méthode puisse éclairer la compréhension des articulations propres à l'image-mouvement et à son montage dans le temps, rien ne prouve une réelle pertinence à vouloir remplacer le plan classique par un objet temporel fait à la fois de son et d'image. La théorie de Metz serait en effet applicable à tout processus d'agencement d'objets cinématographiques et vidéographiques. Ainsi le montage dans le temps d'unités son-image, d'*objets imago-sonores*, ne différencierait pas réellement du montage d'autres objets ne procédant pas au même type de rapport de simultanéité entre événements hétérogènes. Or, il me semble que considérer l'*objet imago-sonore* participant, non seulement à des relations de type syntagmatiques, mais pouvant faire l'objet de l'appellation de syntagme - cela par son articulation, coextensive et synchrone des signifiants sonores et visuels -, induit nécessairement une modification dans les modalités de structuration temporelles de ces objets.

Avant tout par une réduction du temps dans lequel le sens prend effet. Ainsi une action, nécessitant habituellement une articulation entre plusieurs plans (principe de la séquence) à partir de leur enchaînement temporel, peut se condenser ici à l'intérieur d'une durée plus courte : la durée du plan visuel (syntagme 1) et de la bande son (syntagme 2), prenant en réalité effet dans la même durée. Nous ne sommes pas loin du procédé « un plan / une réplique » abordé par Deleuze dans *L'Image-Temps*²⁶⁷, avec cette différence capitale qu'ici le processus n'est pas seulement ponctuel, mais semble faire l'objet d'une généralisation dans les modalités de montage. Cela a comme conséquence un

²⁶⁷ Cf. Gilles Deleuze, *L'Image-temps. Cinéma II*, Minuit, Paris, 1985.

amoindrissement du rôle joué par la séquence classique dans la constitution de la cohérence diégétique d'une sentence au profit de l'éclatement des unités dramatiques.

Un changement s'opère entre les relations existantes entre le son et l'image par rapport au système audio-visuel classique. Alors que dans ce dernier une unité de sens (syntagme) peut se déployer sur plusieurs plans avec un appui sonore ou musical survolant l'intégralité de leur enchainement (exemples), l'utilisation d'unités son-image, abolit ce principe de dépassement et de recouvrement « mou » au profit d'une *condensation de l'acte dramatique au sein d'une unité de courte durée* et correspondant à la *durée du plan*. On pourrait alors remplacer l'idée d' « un plan / une réplique » par celle d' « un plan / une action », « un plan / une unité expressive ». Ainsi, nous sommes face à une rupture avec une tentative qui viserait l'unification des plans, au profit d'une écriture basée sur leur autonomie *formelle, temporelle* et en quelque sorte *sémantique* (Jonas Mekas, Cécile Fontaine, etc.). Le but n'étant pas de mimer la continuité dialogique, mais d'en appuyer l'artificialité, l'artefact.

C'est sur ce principe d'autonomisation du plan son-image que Bill Seaman (1956) réalise la pièce *The Exquisite Mechanism of Shivers* (1991-1994). Initialement conçue en tant qu'installation interactive, elle fut adaptée comme application autonome lors de la sortie du premier numéro d'Artintact, CD-Rom produit par le ZKM en 1994²⁶⁸. C'est sur cette dernière version que je vais appuyer mon propos.

En lançant le programme conçu par Bill Seaman – dont la réalisation a été effectuée par Volker Kucherlmeister -, l'on se retrouve devant un écran sur fond noir réparti sur trois niveaux : 1) en haut de l'image, une suite de vignettes sont disposées

²⁶⁸Extraits :

http://www.ntticc.or.jp/Archive/1994/EX_MECH/Works/wc_mech.html.

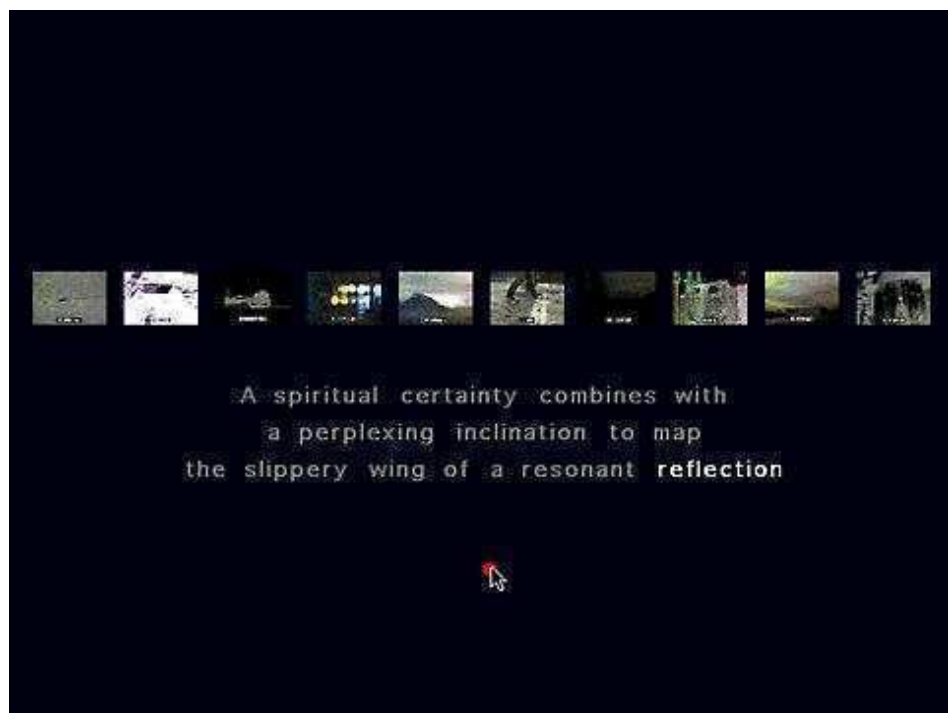
horizontalement ; 2) suit un ensemble de mots, répartis sur trois lignes et occupant le milieu de l'écran ; 3) enfin, un ensemble de « boutons » renvoie à plusieurs fonctions permises par le programme (« play sentence », « random sentence », « sentence 1-33 », « exit »). En glissant notre curseur sur les différentes vignettes, celles-ci s'animent en entamant un défilement de plusieurs images au sein de leur cadre. Parallèlement l'un des mots (où sentences) présente sur le deuxième niveau (celui du texte) s'anime également. Un lien de réciprocité entre images de la vignette et la liste des mots défilant se produit. On saisit rapidement qu'en modifiant les images « contenues » dans les vignettes, les mots de la phrase se modifient également. L'auteur nous renseigne sur les matériaux utilisés :

« Le travail explore la construction d'une phrase audio/visuelle à partir de 10 segments. Chaque segment est lié à un morceau de musique, une partie textuelle parlée synchronisé avec le code temporel d'une vidéo. [...] La version interactive de l'œuvre permet à l'utilisateur du système de substituer différentes variables modulaires et de générer de nouvelles "phrases" audio-visuelles. »²⁶⁹

Chaque unité archivée est ainsi considérée en tant que juxtaposition d'une *image*, d'un *son*, et d'un *texte*. Les trois constituent un objet autonome *encapsulé* (par *mapping* ou *linkage*) qui pourra servir d'unité (ou sentence) syntagmatique pouvant être agencée selon un enchaînement de type textuel. Trois cent trente fragments en tout, qui peuvent être combinés et recombinaés pour

²⁶⁹ « The work explores the construction of an audio/visual sentence with 10 segments. Each segment has a related piece of music, a specific spoken piece of text and time-based section of video. [...] Interactive versions of the work enable the user of the system to substitute different modular variables and generate new audio visual "sentences" » , Cf. Bill Seaman, « From Recombinant Poetics to Pattern Flows », <http://projects.visualstudies.duke.edu/billseaman/about.php>, 2010.

la production d'une œuvre poétique, dont les unités sémantiques seront comprises au sein d'unités *son-image-texte*. Une fois que l'utilisateur a choisi les fragments qui figureront dans le texte, il lui est possible de lire ce dernier et d'en activer le « montage ».



Bill Seaman, *The Exquisite Mechanism of Shivers*, 1991, images tirées de la version cd-rom.



The Exquisite Mechanism of Shivers, captures d'écran des différentes sentences.

Il est important de remarquer que les rapports syntagmatiques qui normalement devraient s'effectuer selon un

axe de succession (chaque plan-phrase se suivant dans le temps), s'articulent également dans le cas présent au sein de chaque sentence son-image-texte (les syntagmes *visuel*, *sonore*, *textuel* se confrontent au sein d'une même durée, ils ne se suivent pas). Un rapport d'immédiateté entre les différents niveaux de sens (visuel, sonore, textuel) s'exercent afin de constituer un syntagme à part entière. Chaque niveau sert d'appui et d'illustration pour les niveaux avoisinants. La brièveté des sentences permet d'éviter l'étalement du propos par la mise en succession de plusieurs plans. La séquence est abolie au profit de la condensation de l'évènement diégétique au sein d'un seul plan, dont la richesse des articulations entre signifiants en permettent la « solidification ». Nous sommes face à un fonctionnement proche du discours parlé dans lequel le mot, le mouvement des lèvres et l'ensemble des expressions corporelles non verbales, participent par leur synchronisation à la complexification de l'idée exprimée. Les unités signifiantes se condensent et se confrontent dans un même temps d'expressivité : ce sont des « segments temporels » porteurs de significations, et dans le cas d'une construction de type narratologique (ce qui est le cas dans la pièce de Bill Sman, mais également dans *Vs*), ils seront à entendre comme « segments narratifs »²⁷⁰.

Mes prochains développements s'attarderont sur le cas spécifique de l'*indexation* dans les modalités d'agencement de ces unités syntagmatiques à la fois sonores et visuelles. Elle sera à la base de leur autonomisation. Elle permettra par la même occasion une certaine forme de « musicalisation » des opérations de mise en récit par *objets imago-sonore*.

²⁷⁰ J'emprunte les deux expressions à Gérard Genette, in *Discours du récit*, pp. 23-24.

INDEXER/ARCHIVER ou UN MONTAGE EN PUISSANCE

« Puis j'ai placé sur ma fenêtre un aquarium. J'y conservais un scalp aux cheveux d'or, un très bel exemplaire de papillon à l'œil bleu et aux tendres veines aux tempes. Mais plus tard, j'y ai jeté tout ce que j'aimais : des débris de tasses de café, des épingles à cheveux, la pantoufle bleu de Catherine, des ampoules, des ombres, des mégots, des boîtes de sardines et toute ma correspondance. Ce monde a fait naître un grand nombre d'animaux étranges. Et je me considérais comme un créateur. »²⁷¹

« [un indice est] un signe ou une représentation qui renvoie à son objet non pas tant parce qu'il a quelque similarité ou analogie avec lui ni parce qu'il est associé avec les caractères généraux que cet objet se trouve posséder, que parce qu'il est en connexion dynamique (y compris spatiale) et avec l'objet individuel d'une part et avec les sens ou la mémoire de la personne pour laquelle il sert de signe, d'autre part. »²⁷²

Aborder aujourd'hui les questions de l'*organisation* et du *montage* d'objets à potentiel visuels et sonores implique, dans de nombreux cas, la confrontation à des procédures génériques de l'acte de numérisation : l'*archivage* et l'*indexation* des données.

La double nature de nos objets, *visuels* et *sonores*, demande une faculté particulière qui est celle de pouvoir *indexer* les deux sources simultanément, ou du moins la possibilité de *construire un*

²⁷¹ Jindrich Styrsky cité par Elza Adamowicz, "Surrealist Collage" in *Text and Image : Dissecting the Exquisite Corpse*, , Cambridge University, Cambridge, 1998, p. 32.

²⁷² Charles Pierce, *Dyctionary of Philosophy and Psychology* (1901), trad. In *Écrits sur le signe*, Paris, Le Seuil, 1978, p. 158, cité par Rosalind Krauss, in *L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*, Paris, Macula, 1993, p. 65.

chemin d'accès clair et intelligible *pour leur consultation synchrone*. Certes, cette procédure semble s'écarter du champ de l'art en se subordonnant à la simple faculté d'ordonnement méthodique des informations. L'indexation et l'archivage sembleraient appartenir d'avantage à un processus organisationnel de *bibliothécaire* qu'à un vrai et propre acte de création artistique²⁷³. Ce serait cependant oublier la part importante des fonctions de *sélection* dans la production du XXe siècle : la saisie des différentes images impliquées dans la construction d'un collage (de Picasso à Rauschenberg) ne préfigure-t-elle pas déjà une attitude d'accumulation, de recyclage et de ré-emploi de matériaux divers (papier, images, etc.), qui formeront autant d'unités symboliques, dans le but d'en permettre un réagencement et une formalisation ultérieurs²⁷⁴ ? Ainsi, refuser aux procédures d'archivage et d'indexation numériques leur valeur esthétique, serait revenir à un état de non droit artistique de la programmation informatique.

Or, de nombreux théoriciens contemporains (Jean-Louis Boissier, Pierre Barboza, Pierre Levy, pour ne citer qu'eux) se sont efforcés d'appréhender la programmation en tant que « l'un des

²⁷³ J'entend ici la question de l'archivage sous sa forme locale, en l'excluant de la notion de conservation et de perdurance des objets archivés. L'archivage renvoie dans le cas présent au stockage d'informations prédéfinies (sur le disque dur, par exemple) en vue d'une exploitation à venir par le dispositif artistique. La conservation ne se pose pas directement ; on présuppose comme acquis que les modalités de conservation de ces données, par conséquent de l'œuvre dans son entier reste problématique. À titre indicatif voir le texte « L'avenir du Net Art. Rester « compatible » de David-Olivier Lartigaud et Nicolas Thely, qui s'interroge directement sur l'avenir et la pérennité des œuvres issues du Net Art. Je vous renvoie également au texte de Pierre-Damien Huyghe, *Faire Place*, éditions MIX, Paris, 2006 ; ainsi qu'à l'entretien entre le philosophe et Nicolas Thely, « Etre ici et là », in *Les Inrouptibles*, supplément Monaco Dance Forum 2006, Paris Décembre 2006 : « ce qui peut se conserver de ce que nous faisons aujourd'hui, ce sont des protocoles plutôt que des événements repérés, localisés, dont nous pourrions former et transmettre la mémoire selon un mode classique. La question de la mémoire contemporaine doit se lier à des machines et à des techniques de traduction de protocoles et non à la conservation d'objets originaux », p. 11.

²⁷⁴ Voir à ce sujet Elza Adamowicz, *op. cit.*, plus spécifiquement le deuxième chapitre « Cutting ».

beaux-arts » (Pierre Levy) : « alors que le métier des informaticiens est d'agencer des architectures de signes, de composer l'environnement de communication et de pensée des groupes humains, on se refuse bizarrement à considérer que leur activité relève d'une compétence artistique et culturelle. »²⁷⁵

Ainsi, l'indexation, se situant le plus souvent à l'origine du processus programmatique, pourra être considéré comme l'un des fondements des procédures de formalisation des œuvres artistiques qui en découlent. Bien sûr, nous pourrions prétendre que la *vérité* de l'informatisation, et de ce qu'elle traite à savoir l'*information* – ou le *message* pour paraphraser McLuhan – est le *temps-lumière* ; toute sa spécificité tiendrait donc dans son rapport à la rapidité communicationnelle, à « la *transmission* de l'information à la vitesse de la lumière, c'est-à-dire sans délai »²⁷⁶. Or, l'auteur le souligne également, c'est la *réention*, la *mémorisation de tout ce qui est*, qui compose également une part importante du processus de digitalisation. L'indexation constituera *le procédé par lequel la mémoire médiatique pourra faire l'objet d'une consultation, d'une actualisation potentielle*. Elle permettra ainsi la mise en forme des réseaux d'échange entre les différentes unités symboliques constituant l'*exo-mémoire* technologique, et qui formeront les attributs esthétiques de l'œuvre.

Je vais aborder ici ces deux notions – *archivage* et *indexation* – à travers les deux pièces suivantes : *sCrAmBLEd ? HaCkZ !* (2005) de Sven Cönig, et *Le Nez* dispositif performatif que j'ai réalisé en 2007.

²⁷⁵ Pierre Lévy, *De la programmation considérée comme un des beaux-Arts*, Éditions La Découverte, 1992, p. 7.

²⁷⁶ Bernard Stiegler, *La technique et le temps 2. La désorientation*, op. cit., p. 136.

3.2.1

***sCrAmBLED ? HaCkZ !* de Sven Cönig : l'indexation comme pré-montage**

Selon les termes de Samuel Bianchini : « sans aller jusqu'à être une forme de notation, au sens musical du terme, l'indexation s'annonce comme une sorte de précomposition »²⁷⁷. Parler d'indexation dans les stratégies de montage numérique reviendrait de la même façon à la considérer en tant que *pré-montage*. Sans rentrer pour le moment dans la différenciation entre les deux termes (montage et composition), qui devront être considérés ici comme synonymes, nous remarquons que *l'index* joue un rôle actif dans l'agencement *en puissance* des unités formelles. Il s'agit en effet de constituer un *potentiel images-sons* afin d'en prévoir un futur aménagement dans le temps et dans l'espace. Qu'il soit interfacé avec ce que Jean-Louis Weisberg nomme un *interacteur*, ou qu'il réponde à une actualisation autonome de type génératif, l'objet indexé est avant tout un objet *compossible*, et par ce fait devra contenir les attributs qui lui permettront un tel déploiement dans l'espace-temps.

La pièce *sCrAmBLED ? HaCkZ !*²⁷⁸ que l'artiste Allemand Sven König réalise à partir de 2005, repose en partie sur un système d'analyse/indexation d'événements audiovisuels ; ces derniers étant directement extraits du monde du vidéoclip musical (*U Can't Touch This* (1990) de Mc Hammer, *Smells Like Teen Spirit* (1991) de Nirvana, *Killer* (1990) de Adamski, etc.). Les éléments indexés, pourront par la suite être ré-joués, ré-interprétés sous le mode de la performance. Cette procédure de réappropriation s'inscrit dans la lignée des différentes pratiques esthétiques de l'emprunt dont il

²⁷⁷ Samuel Bianchini, « Une opération partagée. Le montage confronté aux technologies de l'interactivité », in *Monter/sampler, op. cit.*, p. 106.

²⁷⁸ Projet réalisé à partir de 2005. Voir le site de l'artiste <http://www.popmodernism.org/scrambledhackz/>.

se fait directement et volontairement l'héritier : *collage*, *sampling*, *remix*, mais également et plus spécifiquement le *plunderphonic*²⁷⁹ et le *mashup*²⁸⁰. Comme le précise l'artiste lui-même : « *s?H!* est le résultat d'un effort visant à développer une stratégie artistique pouvant faire la lumière sur l'évident mais également très confus problème de la propriété intellectuelle » ; il considère cette dernière comme « une idée fautive en conflit majeur avec les principes de base de toute la production culturelle, car il en réduit à néant son caractère collectif »²⁸¹. Or, sans ouvrir véritablement le débat du rôle joué par les procédures de *réappropriation* et de *piratage* dans les médias numériques, il nous intéresse de comprendre de quelle manière, par une démarche se fondant initialement sur cette pratique assumée du pillage, l'artiste met en place une vraie et propre machinerie dédiée à la déconstruction des séquences audiovisuelles. Son principe d'indexation, considéré en tant que réel *pré-montage*, permettra ainsi la mise en place d'agencements sons-images complexes se fondant avant tout sur des formes rythmiques appartenant au champ de la musique électronique. *L'index* sera le point de voûte de l'union structurelle des événements audiovisuels.

²⁷⁹ Terme utilisé par John Oswald dans son essai « Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative », présenté à la Wired Society Electro-Acoustic Conference de Toronto, 1985. Le texte est disponible sur son site : <http://www.plunderphonics.com/>.

²⁸⁰ Terme utilisé pour désigner des applications composées d'autres sous-programmes.

²⁸¹ « *s?H!* is the result of an effort to develop an artistic strategy that could shed some light on evident but very confusing problems of intellectual property. Intellectual property is a misconception deeply conflicting with the basic principles of any cultural production because it is completely negating its collaborative nature » ; description des bases conceptuelles du projet par par Sven Cönig, <http://www.popmodernism.org/scrambledhackz/concept.html>.



Trois vidéogrammes issus des vidéo-clips utilisés dans *s?H!*. De gauche à droite : *U Can't Touch This* (1990) de Mc Hammer, *Smells Like Teen Spirit* (1991) de Nirvana, *Killer* (1990) de Adamski.

3.2.1.1

Le pré-analyseur : un dispositif de *collecte*

Le dispositif de Sven Cönig s'articule autour de trois modules : un *pré-analyseur*, une *banque de données*, et un *synthétiseur*. Les deux premiers mélangent deux langages informatiques, *C++* et *Python* ; alors que le dernier fait appel au logiciel *Pure Data*²⁸² développé par Miller Puckette. Les trois modules assureront trois fonctions distinctes – analyse/sélection, rétention, interprétation -, que l'auteur met directement en lien avec le fonctionnement du cerveau humain et plus spécifiquement ses capacités de *mémorisation* et de *création*. L'on se concentrera ici sur les deux premiers modules.

Le *pré-analyseur* fonctionne sous le mode d'un *sampleur* numérique autorisant la capture simultanée des informations *sonores* et *visuelles*. C'est avant tout un système de saisie, et c'est ici que les attributs formels (visuels et sonores) de la pièce seront sélectionnés. En cela, il joue un rôle prépondérant dans les choix formels mis en œuvre. Il est important de souligner que la nature des sources sélectionnées appartient au domaine du *Vidéoclip* musical, par conséquent le champ esthétique adopté par la

²⁸² Pure Data (ou abrégé pd) est un logiciel de programmation pour la création musicale et multimédia en temps réel, dérivé du programme *Patcher* écrit par Miller Puckette en 1988.

machine « *ré-dé-constructive* »²⁸³ de Cönig, dont les bases sont explicitement musicales, est très proche de celui des pratiques du recyclage médiatique tels que le *Vjing* et plus largement celui des *musiques électroniques* contemporaines.



« Pré-analyseur » dans *sCrAmBLEd ? HaCkZ !* : la continuité du plan est découpée en plusieurs sous-unités.

En partant d'une séquence audiovisuelle le *pré-analyseur* procède à une étude préalable du spectre sonore : « il est possible de fractionner automatiquement une quantité arbitraire de matériaux sonores en un nombre significatif de courts extraits musicaux et rythmiques »²⁸⁴. Les données visuelles sont volontairement écartées de l'examen du matériau : le système d'analyse se concentre directement sur les attributs rythmiques du média saisi. Bien sûr, l'image d'un *Vidéoclip* se fondant sur les mêmes constructions cadentielles que la bande-son, nous pouvons en déduire l'activité rythmique de l'image qui lui correspond. Par la suite le programme va opérer une découpe et un morcellement de la séquence en la subdivisant selon des rapports réguliers : 1/4 de temps, 1/8 de temps, 1/16 de temps etc. Cette procédure

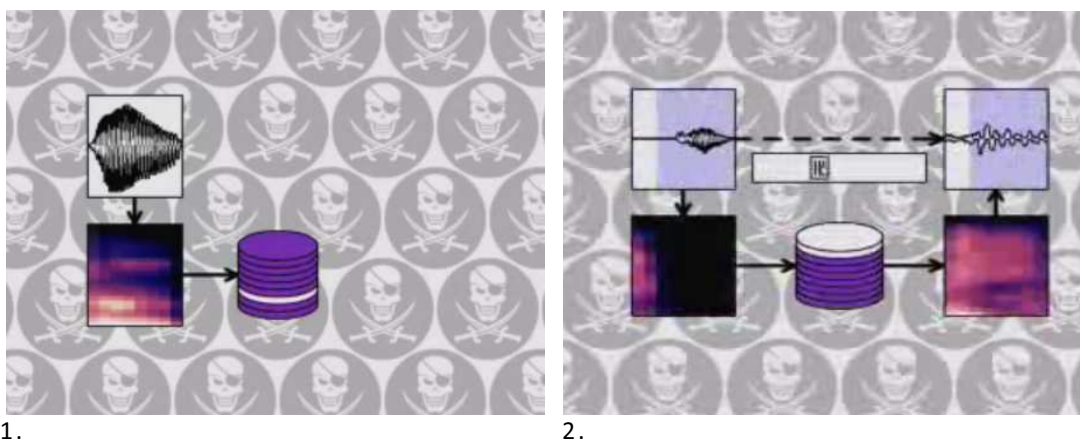
²⁸³ Le terme est de l'artiste.

²⁸⁴ « Using the pre-analyzer it is possible to automatically split up an arbitrary amount of audio material into small musically and rhythmically meaningful snippets », Sven Cönig, *op. cit.*

s'inspire directement des opérations de *triggering* (*trigger* : « détente » ou « gâchette » en anglais) utilisées en informatique musicale : dans de nombreux programmes digitaux²⁸⁵, le *trigger* correspondra à découper un objet sonore à partir de ses différents impacts rythmiques ; un rythme de batterie pourra ainsi être déconstruit à partir de différentes unités pertinentes (grosse caisse, caisse claire, cymbale, etc.). Dans *sCrAmBLEd ? HaCkZ !* On obtient ainsi une *déstructuration* du flux de la séquence par la création d'innombrables *micro-objets imago-sonores*. Une analyse spectrale de chaque composante en permettra par la suite l'établissement d'une *signature sonore* fondée sur des valeurs telles que : la hauteur de la note, son intensité, etc. Ainsi l'*indexation* et la *nomenclature* de chaque objet ne répondront pas simplement à des critères de provenance (le clip d'origine), mais seront sujets à une analyse d'attributs plus généraux (le spectre) pouvant permettre *une transversalité dans la constitution des différentes catégories symboliques définies par l'artiste et son programme*. Certaines *affinités* pourront être constituées *entre des objets de différentes sources*. Il ne sera donc pas question de procéder à une mise en parallèle et une confrontation de rythmes de médias différents (par exemple, dans le cas du *mix* effectué par un *DJ*, ce dernier opère une synchronisation entre plusieurs morceaux à partir de la similitude de leurs structures rythmique), mais plutôt d'établir la mise en commun de leurs caractéristiques formelles (intensité, tonalité) afin d'en constituer un *classement*. Ainsi, les unités *son-image* obtenues, en présentant des caractéristiques communes, pourront par la suite faire l'objet de *permutations, substitutions, et commutations*, car appartenant, en effet, aux mêmes catégories formelles (nous précisons que le *synthétiseur*, par un système de saisie vocale, permettra au

²⁸⁵ À titre d'exemples, le module *Doctor Rex* dans le séquenceur *Reason* de Propeleread.

performeur - ou dans ce cas le *beatboxer*²⁸⁶ - de déclencher des séquences son-image préenregistrées : le dispositif permettra de mettre en relation les sons émis vocalement (par exemple l'imitation d'un son de grosse caisse [kick]) avec l'une des unités saisies par le pré-analyseur et qui possédera des caractéristiques spectrales proches ; de plus, en activant le son, la machine activera par la même occasion l'image qui lui est associée). L'indexation effectuée par le premier module symbolisera en quelque sorte un *pré-montage*, dans la mesure où seront établis, ici, les critères de compossibilité inhérents à chaque particule : bien que le plan de montage ne soit pas fixé, se forment au préalable des rapprochements possibles entre les différents *séquences son-image* sélectionnées et classées.



1. Procédé de classement des objets son-image en fonction des qualités sonores du fragment : en haut, la représentation graphique du son ; en bas à gauche, son analyse spectrale ; en bas à droite, indexation et archivage du fragment. 2. Mixage entre la saisie vocale (à gauche) et les fragments classés dans la mémoire de l'ordinateur.

Jouant un rôle tout aussi prépondérant, la *banque de données* permettra l'*archivage* et la *mise en consultation des objets* selon les caractéristiques prédéfinies par le *pré-analyseur*. Elle représentera la mémoire effective du dispositif, et par ce fait

²⁸⁶ L'*human beat box* (littéralement boîte à rythme humaine) est une technique visant à imiter vocalement des rythmes de batterie, mais également tout autre appareil musical (le tout pouvant faire l'objet de combinaisons) ; il a été répandu surtout dans le milieu Hip Hop des années 70.

constituera « la boîte de pandore » à partir de laquelle pourront s'actualiser les différentes procédures de formalisation.

Ces fonctions d'analyse/indexation et de rétention, assumées respectivement par le pré-analyseur et la banque de données, sont à rapprocher des termes de *collecte* et de *collection*²⁸⁷ que décrit Jean-Louis Boissier dans son article « Collection, série »²⁸⁸ :

« La collection travaille pour mémoire, mais son espace opérationnel est le temps. L'objet de la collection se définit dans le temps de sa découverte dans le mouvement de la collecte. La collection est un itinéraire, la collecte est un véhicule. »²⁸⁹

Pour illustrer son propos l'auteur cite le travail réalisé par Walker Evans, entre 1935 et 1938, pour la Farm Security Administration. Bien plus qu'un travail de prise de vue par chambre noire, le projet d'Evans est avant tout un « ensemble d'instructions programmées » : « on lui a fourni une voiture, et le champ de son appareil ainsi « embarqué » va s'assimiler, dans le mouvement de translation, au cadre de la fenêtre latérale du véhicule »²⁹⁰. Au fil de son parcours, le photographe collectera d'innombrables clichés, des « portions de paysages » (enseignes, portraits, devantures de magasins), que le dispositif permettra d'inventorier automatiquement. Comme pour ce dernier, le pré-analyseur de Cönig joue manifestement le rôle de *collecteur*, de *véhicule* amenant à la rencontre des différents objets-séquences saisis par l'appareil. Le flux image-son est collecté, dans un premier temps, sans discriminations, le principe initial étant sa simple assimilation

²⁸⁷ Le dernier, nous le verrons, concerne pour une grande partie les deux modules simultanément.

²⁸⁸ Jean-Louis Boissier, « Collection, série », in *Recherche photographique n°10*, Paris, Juin 1991 ; je me réfère ici à sa réédition dans son ouvrage *La relation comme forme*, *op. cit.*

²⁸⁹ *Ibid*, p. 82.

²⁹⁰ Jean-Louis Boissier, *op. cit.*, p. 82.

de la part du dispositif. Il est en quelque sorte un acte élémentaire d'*émerveillement* face aux faits visuels et sonores. Bien sûr, il existe un choix préalable de l'artiste, mais il représente avant tout un « programme », une suite d'instructions standardisées dirigeant le « cadre » conceptuel de l'œuvre : l'objet de son dispositif de recyclage consiste en un corpus de documents appartenant au monde du *Vidéoclip*. Le principe de déconstruction, de *triggering*, qui s'ensuit ne fait que relayer l'acte de collecte, en généralisant le principe de saisie à des *sous-unités*.

Le *collecteur* de Cönig, par sa faculté à indexer le visible et l'audible, joue alors le rôle d'une *machine* de mémoire, accumulateur d'unités temporelles dans le but d'en permettre une actualisation successive. Or, il faut noter que l'acte de collecte mis en jeu ici semble se différencier de celui réalisé dans le travail de Walker Evans. Si les deux procèdent par l'accumulation d'objets de mémoire, d'unités destinées à un acte de remémoration et d'actualisation (les photos d'Evans constituent en effet des traces de son parcours), ils s'en distinguent par la nature même de leurs objets. L'objet de la mémoire informatique du système de collecte de Cönig (le fichier présent sur le disque dur) souligne en effet une incohérence de fond de l'acte de *remémoration* : l'objet du souvenir étant également l'objet qui en permet l'actualisation. En effet, se remémorer consiste avant tout en la réactualisation d'une matière indisponible, la mise en présence d'un fait passé au travers d'un objet radiant qui en permettra le souvenir (dans ce cas, l'image photographique d'Evans répond à cette nécessité). Ainsi, l'image photographique, ne sera pas comprise en tant que persistance du fait passé, mais en tant que signe, symbole iconique au travers duquel l'événement peut être re-pensé, re-imaginé. L'image en est le simulacre. Ainsi, comme le dit à juste titre Paul Ricoeur, « d'un côté, l'empreinte existe maintenant, de l'autre, elle *vaut pour* les choses passées qui, à ce titre, existent « encore » [...] »

dans la mémoire. »²⁹¹ Or, les objets de cette mémoire ne sont pas les choses passées, mais leur trace, leur copie, et par ce fait ils portent en eux leur *altération*.

Au contraire, l'objet de la collecte informatique reste *invariant* (en cela il se rapproche de la plupart des collections : voitures miniatures, figurines, disques vinyles), il est saisi, collecté, en tant que tel et sa *consultation* n'en modifie pas la nature. Archiver une collection fonctionne bien selon des modalités proches de la mise en mémoire organique, par l'ordonnement, dans un lieu de stockage, de ses différents objets constituant la *collection* ; mais semble s'en différencier par la nature même de ses objets. Le stockage des fichiers informatiques procède par la constitution d'une mémoire dont les événements ne participent pas nécessairement d'un passé révolu, il n'en sont pas la trace, mais ils se présentent en tant qu'événements à venir. L'image collectée ne sera donc pas nécessairement une « image vestigiale » (Paul Ricoeur), mais pourra être considérée, dans le cas de l'objet numérisé, en tant qu'« image anticipante. »²⁹²



Sven König, *sCrAmBLEd ? HaCkZ !*, performance.

²⁹¹ Paul Ricoeur, *Temps et récit I. L'intrigue et le récit historique*, Seuil, Paris, 1983, p.33.

²⁹² *Ibid.*

3.2.3

Une « image anticipante » :

La question de l'indexation dans la pièce *Le Nez*

« C'est grâce à une attente présente que les choses futures nous sont présentes comme à venir. Nous en avons une « pré-perception » (*praenuntio*) qui nous permet de les « annoncer à l'avance » (*praesensio*). L'attente est ainsi l'analogue de la mémoire. Elle consiste en une image qui existe déjà, en ce sens qu'elle précède l'événement qui n'est pas encore (*nondum*) ; mais cette image n'est pas une empreinte laissée par les choses passées, mais un « signe » et une « cause » des choses futures qui sont ainsi anticipées, pré-perçues, annoncées, prédites, proclamées d'avance. »²⁹³

En 2007, suite à une commande effectuée par les organisateurs du festival *Anomalies* de la ville d'Amiens, je réalisais la pièce *Le Nez*, qui était par la même occasion la première pièce performée dans laquelle je faisais usage d'*objets images-son* modulables en temps réel.

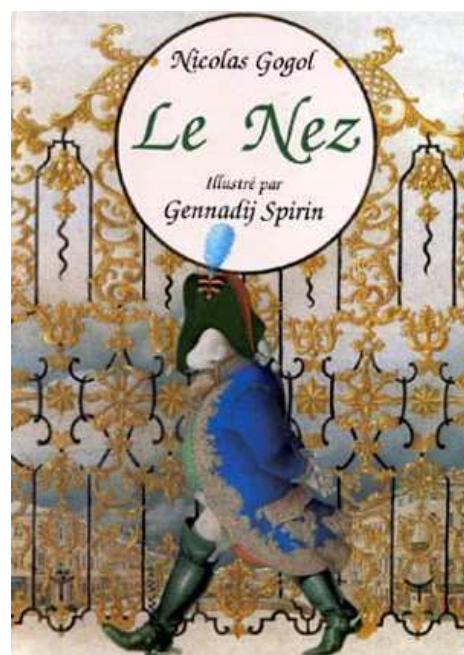
Mon travail est directement inspiré de la nouvelle du même nom de Nicolas Gogol (1809-1859), écrite en 1836. L'auteur nous relate l'étrange aventure du barbier Ivan Iakovlévitch qui, un 25 mars au matin, découvre dans le pain qu'il s'apprête à manger, le nez de Koliakov, assesseur de collègue. Sa mère, qui était attablée avec lui, dit alors furieuse : « Ce nez, où t'es allé le couper, animal ? », « Canaille ! Ivrogne ! Je te dénoncerai moi-même à la police, brigand ! »²⁹⁴. Le barbier, stupéfait et « anéanti » par la situation, ne savait quoi dire. De son côté, Koliakov, sans être encore sorti de son lit, se regarde dans la glace pour « jeter un

²⁹³ *Ibid.*, p.32.

²⁹⁴ Nicolas Gogol, *Le nez*, [1936], J'ai lu, 2005, p.48.

coup d'œil à un bouton qui, la veille au soir, lui avait surgi sur le nez »²⁹⁵. Il découvre alors avec étonnement que ce dernier avait disparu. Effrayé, il court chez le maître de police pour y relater la mésaventure. S'ensuit une intrigue policière aux allures surréalistes, où le nez, prenant les aspects les plus improbables, devient personnage à part entière, bout autonome vis-à-vis du corps qui le soutenait jadis : « quels ne furent point, tout à la fois, l'effroi et la stupeur de Koliakov, lorsqu'il s'avisait que ce monsieur était... son propre nez ! »²⁹⁶. Au fil de l'histoire Koliakov, abasourdi par la situation qu'il est en train de vivre, cherchera par tous les moyens à récupérer cet organe désolidarisé.

Le choix de cette nouvelle pour la mise en forme d'une pièce, a été motivé par une histoire personnelle dont il me semble nécessaire de retracer ici les traits essentiels. Une nuit de l'été 2007, quelques mois avant de réaliser la pièce, lors d'un séjour dans la capitale sicilienne (Palerme), j'ai été agressé par quatre personnes. Le résultat de cette altercation, a été une fracture de l'os nasal (ou os propre du nez). Au-delà de la violence de l'acte, c'est la découverte d'une altération de mon image corporelle qui me mit le plus dans le désarroi. Bien sûr, à la différence de Koliakov, le nez était toujours sur mon visage, mais son dessin était quelque peu déformé ; il s'était en quelque sorte « fait la malle ». Débute alors tout un parcours chirurgical, mais surtout psychologique, pour



Couverture de la nouvelle *Le nez*, illustrée par Gennadji Spirin, éditions Sorbier, 1992.

²⁹⁵ *Ibid*, p. 51.

²⁹⁶ *Ibid*, p. 53.

recupérer cet appendice qu'on m'avait usurpé, et que je pus enfin retrouver dans son état initial. En rentrant de mon séjour, et cherchant encore un sujet pour ma résidence, je trouvais dans cette nouvelle la possibilité d'opérer une formalisation cathartique de l'expérience que je venais de vivre. En parcourant à nouveau le trajet de Koliakov, je retracerai, de façon symbolique et métaphorisée, le parcours de mon histoire personnelle.

Le dispositif mis en place s'articule autour de deux ensembles formels principaux :

1° une projection vidéo subdivisée en trois écrans ; deux écrans latéraux correspondent à un film subdivisé en deux unités lues de façon linéaire ; le film donne la structure temporelle de la pièce ; le milieu de ces deux modules latéraux a été réservé à la lecture de plusieurs séquences visuelles pouvant être jouées en temps réel par un interprète (Yukari Hamada²⁹⁷) ; un système de diffusion stéréophonique permet de lire les événements sonores des différentes vidéos ;

2° un système de diffusion audio multicanaux a été installé devant le système de projection vidéographique, de façon circulaire ; une composition électroacoustique du compositeur Etienne Saur (1958-2009) était mixé par-lui même pendant la longueur du spectacle.

²⁹⁷ Musiciste, pianiste et interprète. Elle collabore régulièrement avec la compositrice Patricia Dallio et avec le groupe de recherche sonore Art Zoyd.



Le Nez, disposition des trois modules vidéo : les deux latéraux correspondent à une seule vidéo subdivisée en plusieurs événements visuels ; le module central, correspond, quant à lui, à la partie jouable par l'interprète.

Le scénario s'articule autour de trois parties qui résultent d'une interprétation libre de la nouvelle de Gogol. L'ordre des événements ne suit pas une réelle linéarité. Les voici dans l'ordre de présentation : 1° la partie dite du réveil, dans laquelle le personnage principal découvre sa tête mutilée ; 2° la partie de l'étourdissement, de l'évanouissement, et de la reprise de conscience, qui rend compte de l'état d'évanescence consécutif au coup reçu sur le visage ; 3° une dernière partie d'auto-mutilation, une interprétation imagée de l'événement, dans laquelle le personnage principal s'adonne à une destruction des parties restantes de son nez. La longueur de la pièce ne permettant pas d'en traiter tous les traits ici, je vais me focaliser plus particulièrement sur la première partie.

Celle-ci relate la découverte, devant un miroir, de mon image altérée. Pour cela un masque en plâtre avait été appliqué sur mon visage, la partie correspondant à l'emplacement du nez ayant été détruite. Un visage que je tentais de cacher, d'occulter, d'effacer du champ de la visibilité - le même qui nous sera occulté par

Samuel Beckett dans *Film*²⁹⁸ (1965) : aux prises avec une image de soi que l'on suppose meurtrie, le personnage principal (Buster Keaton), qu'on voit de dos pendant presque la totalité du film, tentera par tous les moyens de cacher son visage aux regards des autres ainsi qu'à soi-même ; on découvrira seulement à la fin le visage borgne de l'acteur.

Dans *Le Nez*, le corps était dénudé ; la tête seulement était recouverte de cette prothèse encombrante qui en cachait l'expressivité. A la découverte de ce trou béant au milieu de ma « visagité », je m'adonnais au tâtonnement de sa surface, en essayant d'en comprendre la nouvelle nature, la nouvelle géographie. Une tête en dehors du corps, privée de son élasticité. Un visage deleuzien en quelque sorte : « le visage ne se produit que lorsque la tête cesse de faire partie du corps, lorsqu'elle cesse d'être codé par le corps »²⁹⁹. Et voici que sa linéarité est abolie. En découle une nouvelle visagité, altérée dans sa matérialité. Par ailleurs le visage est devenu matière lui-même, et se fond dans la nature alcaline du mur situé en arrière plan. Comme lui, il est surface poreuse. Encore une fois il rencontre la double nature du visage deleuzien : « tantôt des visages apparaîtraient sur le mur, avec leurs trous ; tantôt ils apparaîtraient dans le trou, avec leur mur linéarisé, enroulé »³⁰⁰. Une nouvelle visagité bien sûr, sur laquelle, et au travers de laquelle de nouvelles significations peuvent surgir. Mais cette fois-ci le visage n'a rien de réconfortant, ni du côté de sa surface extérieure, ni de celui de sa sensibilité. « Un conte de terreur », comme l'indique le philosophe, mais comme il le souligne également, le visage est « un conte de

²⁹⁸ Dirigé par Alan Schneider. Voir http://www.ubu.com/film/beckett_film.html

²⁹⁹ Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Mille plateaux, op. cit.*, p. 208.

³⁰⁰ *Ibid*, p. 206. Deleuze marque ici les deux pôles du visage au cinéma, ou gros plan. Le visage est surface signifiante, mais qui s'exprime dans l'opposition surface/creusement : « le visage, du moins le visage concret, commencerait à se dessiner vaguement *sur* le mur blanc. Il commencerait à apparaître vaguement *dans* le trou noir. Le gros plan de visage au cinéma a comme deux pôles, faire que le visage réfléchisse la lumière, ou au contraire en accuser les ombres jusqu'à le plonger "dans une impitoyable obscurité" », *ibid*.

terreur. »³⁰¹

Comme pour décrire la déstructuration de l'architecture de cette surface meurtrie, le montage est agencé à partir de segments son-image autonomes de courte durée (des *objets imago-sonores*). La musique qui en découle s'agence sur un rythme régulier et répétitif.



LeNez, Début de la pièce. Image du personnage principal découvrant son reflet sur le miroir.

À ce premier niveau de signification s'en appose un deuxième qui correspond à la partie centrale du plan de projection (partie interactive). Dans celle-ci, il a été question de créer un vis-à-vis à la première scène de découverte, en représentant l'agression qui a été à l'origine de la mutilation. Plusieurs plans ont été produits pour décrire cet événement - je souligne encore une fois la liberté interprétative vis-à-vis de la pièce de Gogol ; celle-ci, en effet, ne relate pas la cause réelle de l'acte de scission entre le corps de Koliakov et de son propre nez. Cette partie est purement déductive dans la nouvelle ; la preuve en sont les accusations imaginaires de la mère de Ivan Iakovlévitch. Les plans de l'agression mettent donc

³⁰¹ *Ibid*, p. 206.



Le Nez, différents plans tirés de la partie performée par Yukary Hamada.

en scène trois « personnages » (deux réels, l'un qui est l'objet de la mutilation) : 1° la victime, représentée sous la forme d'un personnage dénudé se trouvant sur le sol ; le bourreau, vêtu d'un long manteau couleur crème et portant un chapeau lui recouvrant le visage ; enfin, une barre de fer, incarnant comme je viens de l'indiquer l'arme de la scission entre nez et corps. Chaque catégorie de séquences, comprenant chacune un nombre plus ou moins important de plans, serait par la suite l'objet d'une interprétation de la part de l'exécutant ; dans le cas précis la pianiste Yukari Hamada. Je précise par la même occasion que pour chaque plan visuel, un événement sonore était lu de façon synchrone. Chaque unité déduite de la liaison des deux événements (sonore et visuel) était par conséquent un *objet imago-sonore* à part entière. Pendant que la vidéo des deux écrans latéraux

avançait, elle pouvait jouer et interpréter l'enchaînement des unités son-image autonomes. Avec un simple clavier comme interface de control pour la co-activation du son et de l'image, Yukari Hamada incarne physiquement la violence de l'acte dans lequel j'avais été impliqué. Chaque martellement sur les touches de l'interface actualisait un plant de courtedurée : impact mnémonique du souvenir traumatisant redevenu actuel.

Le principe d'indexation abordé ici renvoie à la triple nature du temps abordé par Paul Ricoeur³⁰² : « C'est grâce à une attente présente que les choses futures nous sont présentes comme à venir ». Le dispositif de stockage informatique (sa mémoire) met en attente les actualisation des événements sonores et visuels futurs. L'indexation sera la forme de « pré-perception » (*praenuntio*) qui nous permet de les « annoncer à l'avance » (*praesensio*) : l'objet image-sonore présent dans la mémoire informatique comme « image[-son] anticipante ». Les documents indexés, en tant qu'objets mis en mémoire, impliqueront le principe d'attente comme donnée fondamentale : chaque document est « une image qui existe déjà, en ce sens qu'elle précède l'événement qui n'est pas encore (*nondum*) ». L'actualisation numérique implique que l'événement prévu soit déjà pré-calculé , pré-organisé, pré-monté. La fonction classique de la mémoire s'inverse, en faisant du *futur*, du *possible*, sa donnée privilégiée. Il ne s'agit pas de mettre en mémoire un temps passé, mais des événementialisations futures. Cette mémoire est un « signe » et une « cause » des choses futures qui sont ainsi « anticipées, pré-perçues, annoncées, prédites, proclamées d'avance. » L'indexation donc comme *pré-montage*, comme *pré-evenementialisation* de la composition à venir.

Cette ouverture du champ compositionnel permis par

³⁰² Voir citation, p. 202.

l'indexation (ainsi que le *mapping*, abordé dans le deuxième chapitre), induira dans de nombreux cas une complexification des agencements, autant spatiaux que temporels, à partir d'*objets imago-sonores*. Les principes d'interactivité et de générativité spécifiques au domaine informatique, permettront un vrai et propre *éclatement* du récit mis en forme.

3.3

RÉCITS ÉCLATÉS :

BIFURCATIONS ET MULTI-ÉCRANS

3.3.1

Balises : *clic* et points de bifurcations hypertextuels

« [Hypermédia :] Programme informatique interactif comportant une structure textuelle non linéaire, composée fondamentalement de nœuds et de liens entre ces nœuds, et mettant à la disposition de l'utilisateur un certain nombre d'opérations lui permettant de se déplacer dans cette structure. Les nœuds sont des blocs de texte qui comportent certaines zones activables (pointeurs, boutons) conduisant à d'autres blocs de texte ou ouvrant des fenêtres pouvant comporter d'autres zones activables conduisant à d'autres nœuds, et ainsi de suite »³⁰³.

Ici un premier acte d'interactivité narrative. Un premier moment de jonction entre l'évanescence de l'image scintillante de notre écran d'ordinateur et l'utilisateur. Nous parcourons internet, en

³⁰³ Louise Poussant, « Hypermédia », in *Dictionnaire des Arts Médiatiques*, Presses de l'Université du Québec, Montréal, 1997, disponible à l'adresse électronique <http://132.208.118.245/Accueil.html>.

multipliant les accès à des *fenêtres-pages* différentes. Pour cela, nous utilisons notre souris posée sur le bureau. Elle renvoie au curseur mobile épousant la surface simulée de l'image informatique. Nous parcourons cette dernière avec ses multiples *balises* visuelles : textes, images, animations. Ensemble de signes possédant chacun leur propre lieu d'existence. Les uns attesteront de leur inertie par une inactivité du curseur, en ne décrivant aucune activité d'*aimantation* entre eux et ce dernier ; les autres, en les survolant produiront une modification du curseur : l'image de la flèche, image marquant l'indétermination des déambulations de l'utilisateur, laissera place à une deuxième icône, la représentation d'une main avec un index pointant l'objet trouvé. Nous trouvons ici une zone, un objet, « cliquable », un élément enfin « tangible », attestant l'existence d'un réseau de communication entre ce dernier, « posé » sur la surface de l'écran, et notre curseur. Le signe (texte, image, animation) est identifié ; une première matérialisation est donnée par le *rapport kinesthésique* que l'on instaure avec lui. Enfin, l'on se décide à cliquer, exercer une pression avec notre index afin de vérifier son authenticité, sa « physicalité ». En appuyant sur notre souris l'objet visé résonne en quelque sorte, produisant son bruit spécifique (« clic »³⁰⁴). Une jonction perceptive et temporelle se produit entre le click émis par l'objet virtuel et celui de notre interface physique. Il en est en quelque sorte l'écho. Instant de non-retour, celui du choix, marquant la transversalité entre le corps physique et son adaptation kinesthésique simulée. La jonction des deux sons (clic de la souris et clic virtuel) fait office de « liant ». Par la synchronisation de leur temps d'actualisation ils se solidifient par une action de *coïncidence* et de *recouvrement* : ils deviennent, au niveau perceptif, le seul et même objet, par adéquation et mimétisme. En un temps presque imperceptible, une

³⁰⁴ Je me réfère au navigateur *Internet Explorer*.

cohésion phénoménale se produit entre l'objet visuel et le son qu'il produit. Les deux se synchronisent pour manifester cette « valeur ajoutée » chère à Michel Chion, un surplus de réalité qui instaure l'objet visé dans une concrétude proche de la *physicalité* de l'objet réel.

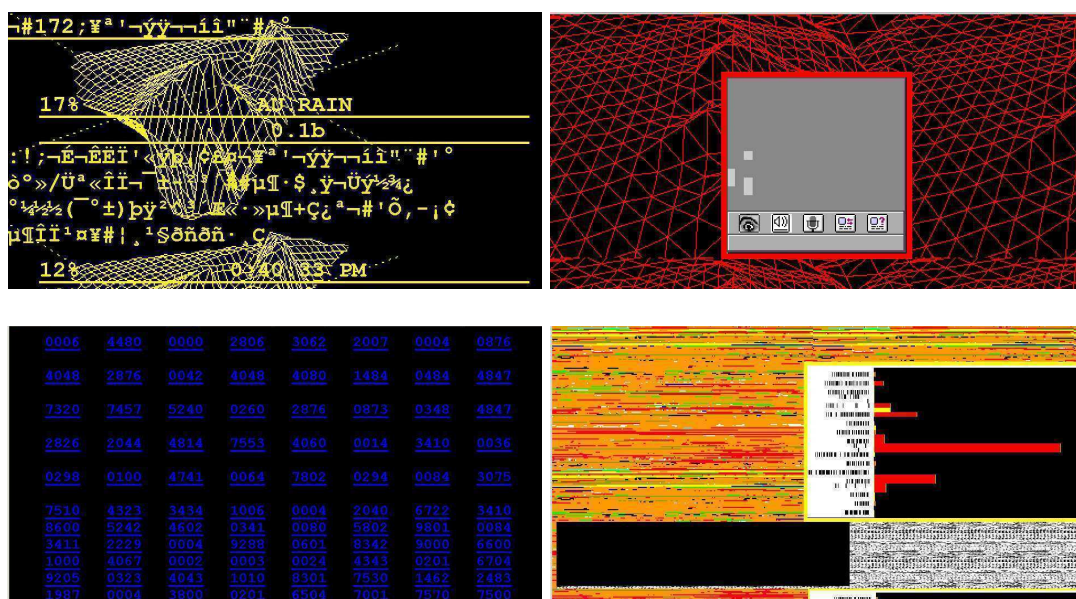


Icônes standards de la souris. De gauche à droite : pointeur, élément cliquable.

Sa matérialisation passe par là, par le mouvement triparti qui va du geste de l'utilisateur à la jonction des deux unités de l'objet mises en scène (le son et l'image). Cette jonction fera office de *balise* (ou *borne*), de limite formelle au-delà de laquelle la « navigation » pourra prendre effet, à partir de laquelle le récit intime de l'utilisateur sera entamé. Un récit *hypertextuel*, à base de points réticulaires, autant de *nœuds* informatifs entre lieux et informations virtualisés multiples. Un hypermédia, en somme : « un ensemble de documents comportant des images et du son, entre lesquels est construite une circulation de type hypertexte »³⁰⁵. Le parcours est « ouvert », ouvert à la consultation, à la bifurcation, et à la ramification des possibilités qui lui sont offerts. Un récit sans Histoire, encore, sans *temps de l'histoire* (Erzählte Zeit). Un *temps du récit* (Erzählzeit) qui est lui-même construction de l'Histoire. Il n'est pas question ici de « moyenner un temps dans un autre temps » (Metz) comme le ferait le récit de fiction. Ici

³⁰⁵ Jean Pierre Balpe, cité par Chantal Hébert, Irène Perelli-Contos, in *La face cachée du théâtre de l'image*, Presses de l'Université Laval, 2001, p.170. Sur ces questions, cf. Jean-Pierre Balpe, Sylvie Leleu-Merviel, Imad Saleh, Jean-Marc Laubin, *Hypertextes, hypermédiats : nouvelles écritures, nouveaux langages*, actes du colloque H2PTM'01, Broché, Paris, 2001.

*l'histoire est coextensive à sa mise en récit*³⁰⁶. Encore que celui-ci puisse également faire l'objet d'une réduction sémantique plus radicale. Ainsi le groupe Jodi – mentor du Net Art, au début des années 1990 -, écarte de son iconographie toute unité symbolique déchiffrable (mots, sons, images symboliques), en ne laissant visible que la structure organisationnelle des pages web destinées à la consultation : les *liens* cliquables se présentent souvent sous la forme de suites de caractères abstraits ; chaque clic nous renvoyant à son tour à des pages à la complexité accrue et dont l'hermétisme ne laisse entrevoir aucune possibilité de déchiffrement. Au final, le clic configure le simple passage d'un état formel à un autre ; peu importe le contenu de ces derniers, c'est le besoin de passage et d'identifier le point autour duquel il s'articule qui sera relevant.



Jodi, pages extraites du site www.jodi.org.

³⁰⁶ « Internet est un récit, mais qui n'est pas formulé, c'est pour cela qu'il est nécessaire de le raconter, même dans ses particularités techniques. Non pour faire de la poésie pseudo-futuriste mais parce que cela fait partie du récit de l'actuel qui nous entoure et qui structure inconsciemment notre quotidien », Grégory Chatonsky, « Corps sensible et espace digital », propos recueillis par Vincent Delvaux, in *Mouvement*, n° 14, octobre-décembre 2001, p. 72.

3.3.1.1

Instant transactionnel : *Fonction transitoire / fonction autonomisante*

Comme le *clic*, l'*objet imago-sonore*, dans le cas d'une production interactive – et un site internet en est le cas le plus générique –, assumera deux fonctions spécifiques. La première, fera office de *balise*, d'objet symbolique, codifié, permettant, d'une part, une *localisation* d'un lieu de transfert entre un état de la page et un autre, puis d'autre part, la possibilité d'effectuer ce *passage* en entamant le processus d'écriture du temps de navigation ; il est *point* d'évènementialisation et de bascule entre un état et l'autre du moment narratif. Ce premier aspect pourrait être défini en tant que *fonction transitoire*, car il permet le passage effectif entre un état de la page et un autre. Il faut souligner que, dans ce cas spécifique, le mot *transitoire* est à entendre selon une double acception : il y a transition, en effet, entre une page et une autre, dans ce cas elle est *endogène* au processus narratif (ou pseudo-narratif) de la navigation Internet ; puis, il y a *transition* – ou plutôt *transaction* - entre l'utilisateur d'un tel système interactif et ce dernier (relation externe ou *exogène*). Je tiens à conserver cette ambiguïté terminologique qui nous rapproche de la notion de « transactionnel » soulevée par Umberto Eco dans *L'Œuvre ouverte*³⁰⁷, qui désigne plus spécifiquement le processus de *transaction* (de transfert) qui s'effectue entre le spectateur (*sujet percevant*) et l'œuvre (*stimulus esthétique*)³⁰⁸ ; dans ce cas, la double rétroaction sonore (*clic* physique de la souris et *clic* virtuel diffusé par l'ordinateur) confirmera le rapport de coïncidence et de passage transactionnel entre page virtuelle et utilisateur. La synchronisation phénoménale des différents événements convoqués (son, image, action kinesthésique) – le *clic* en sera la

³⁰⁷ Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, Seuil, Paris, 1965.

³⁰⁸ Eco s'inspire plus particulièrement des recherches de John Dewey (1859-1952), philosophe américain, spécialiste en psychologie appliquée et en pédagogie.

condensation objectale –, représente le point de voute autour duquel *transition* et *transaction* participent simultanément du même processus.

À cette fonction *transitoire*, s'ajoute une deuxième permettant de *circonscrire* un *temps-durée*, qui sera compris comme unité syntagmatique, un « espace de temps » symbolique se condensant en unité de significations. Avant de permettre tout processus de mise en succession des complexes signifiants (page avec ses composantes symboliques et textuelles), avant, par conséquence, toute articulation d'un discours et de la constitution d'un récit, la brièveté des objets mis en scène et la cohésion entre événements sonores et événements visuels, permettront l'autonomie d'unités signifiantes cohérentes (la page dans son temps de consultation). Chaque *clic* représente à la fois le *point d'entrée*, ou d'accès, à une nouvelle organisation informationnelle (page), mais également le *point de sortie* de la page précédemment consultée. L'unité circonscrite entre ces deux *balises*, sera à comprendre en tant qu'unité temporelle et signifiante autonome : en ce sens, elle doit être abordée comme « segment autonome » (au sens ou l'entend Christian Metz)³⁰⁹, ou unité syntagmatique.

Ces deux critères, bien que s'articulant sous une forme plus condensée, peuvent être rencontrés dans la pièce interactive *Je sème à tout vent* (1988-92)³¹⁰, réalisée par Edmund Couchot avec la collaboration de Michel Bret et Marie-Hélène Tramut. Le principe en est simple : le spectateur, en soufflant dans une interface prévue à cet effet³¹¹, agit sur l'image d'Aigrettes de pissenlit modélisés numériquement³¹² ; son action provoquera le détachement et la dispersion des graines de ce dernier. En voici le

³⁰⁹ Voir plus haut, début du présent *mouvement*.

³¹⁰ Pièce reprise et améliorée quelques années plus tard.

³¹¹ Capteur de force de marque FGP qui permet de mesurer la force exercée par le souffle de l'utilisateur.

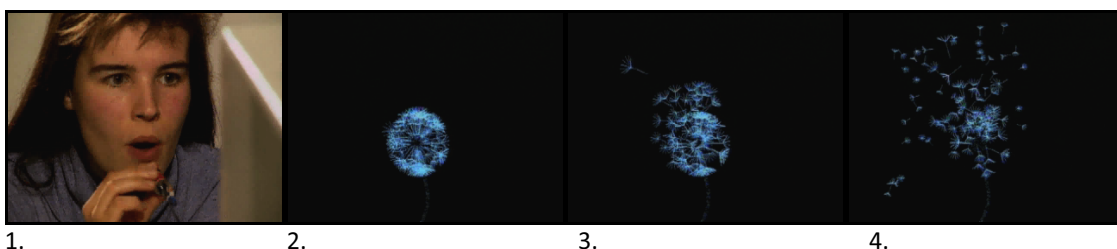
³¹² Cette version de l'installation a été réalisée à l'aide du logiciel ANYFLO fonctionnant sur un ordinateur Silicon Graphics Iris 4D/25.

propos : « la vie de l'image dorénavant peut ne plus tenir qu'à un souffle », « mais dans ce souffle qui sème à tout vent des fragments rompus de sa surface, elle puise aussi le pouvoir de renaître ailleurs, autrement, d'être finalement plus qu'une image. »³¹³ Le rapport d'évènementialisation se précipite dans cet acte quasi insaisissable dans lequel se rencontrent le souffle et l'altération visuelle qui en découle. Comme le *clic* de la souris, le bruit du souffle représente une première rétroaction, quasi tactile, entre le spectateur et l'interface. Il rend présent l'objet par lequel l'action transactionnelle est rendue effective ; il est retour de forces, et matérialisation, dans le champ de l'audible, du transfert énergétique qui s'effectue entre le corps de l'utilisateur et le système d'interfaçage. L'altération de l'objet visuel représenté (le pissenlit), en prenant effet dans un rapport de quasi-instantanéité avec le bruit du souffle, permettra le renforcement perceptif de cet instant déterminant dans lequel l'état de l'œuvre bascule. Couchot, bien plus que de nous introduire dans un simple jeu d'action/réaction, condense sa stratégie formelle autour de ce moment où le changement prend effet, instant inévitable où la volonté devient acte. Nous retrouvons peut-être ici le reflet de cette maxime de Gaston Bachelard lorsque ce dernier dit : « c'est qu'en effet il n'y a vraiment d'évidence que dans la volonté, dans la conscience qui se tend jusqu'à décider un acte »³¹⁴. La pièce de Couchot, souligne cet acte en en désignant l'espace et le temps d'effectuation ; un entre-deux, une « zone intermédiaire qui se tient exactement à l'interface du réel et du virtuel »³¹⁵ ; ce qui importera ici, c'est que cette virtualité prenne forme dans l'instant de son actualisation.

³¹³ Description de la pièce pour *Artifices 1*, disponible sur le site : http://www.ciren.org/artifice/artifices_1/couchot.html.

³¹⁴ Gaston Bachelard, *L'intuition de l'instant*, [1932], Livre de Poche, Paris, 1994, p. 21.

³¹⁵ Edmond Couchot, note pour *Je sème à tout vent*, in *Actualité du virtuel*, revue virtuelle sur CD-ROM, sous la direction de Christine Van Assche, Jean-Louis Boissier, Martine Moinot, Centre Georges Pompidou, 1996.



1. 2. 3. 4.
Edmond Couchot, *Je sème à tout vent*, 1988-92 (CD-ROM).

C'est selon des modalités similaires qu'a été réalisée *Ulysse and Granulars Echoes*³¹⁶, pièce que j'ai déjà eu l'occasion de décrire plus haut. Comme dans *Je sème à tout vent*, le moment interactif s'articule autour de ce *ponctum* temporel caractérisé par la rencontre entre le souffle du spectateur et l'œuvre. Certes, celle-ci ne se résume pas à cet acte isolé - à la différence de la pièce de Couchot dans laquelle, il me semble, l'action de souffler en assure l'opérabilité et l'existence (et c'est sûrement en cela que résident sa force et sa pertinence). Dans *Ulysse and Granulars Echoes*, au contraire, l'expérience esthétique peut se faire indépendamment de l'action du spectateur : le souffle n'est pas une amorce véritable du processus formel. Cependant, il est indispensable pour dévoiler un deuxième niveau de signification formelle : pour mémoire, en soufflant, on déclenche une suite de fragments sons-images-textes de courte durée qui viennent se juxtaposer aux vidéos déjà projetées et aux sons diffusés. Comme dans la pièce de Couchot, l'action de souffler, cristallise ce moment transitoire - et irréversible -, dans lequel s'opère un basculement radical de l'œuvre et de son appréhension par le spectateur.

Dans le cas présent, les deux fonctions, *transitoire* et *autonomisante*, se condensent dans un même temps d'*indiscernabilité* : à la fois l'instant interactif trace un passage d'un état à un autre de la consultation (pissenlit entier/pissenlit

³¹⁶ Voir plus haut, p. 135.

démantelé), puis, en définissant un point d'arrêt au premier état (pissenlit entier) il en définit *in extenso* la durée d'existence. Cela vaut également pour la consultation de la page web : tout en signalant l'instant de passage entre une page et une autre, le *click* délimite la durée dans laquelle la première page a été consultée. Le *click* est « cristallisation » de cette double acception temporelle : à la fois dans le présent et dans le passé qu'il vient de clore. En quelque sorte, ce rapport cristallin n'est pas sans rappeler, avec quelques adaptations de ma part bien sûr, la notion de « temps-cristal » de Deleuze; un « point d'indiscernabilité », « c'est-à-dire la coalescence de l'image actuelle et de l'image virtuelle, l'image biface, actuelle et virtuelle à la fois »³¹⁷. Dans ce cas précis, il n'est pas question d'image à proprement parler, la réciprocity ne se déroule pas au sein du *circuit* qui lie une image actuelle avec des virtualités (images en puissance) immédiates ou plus ou moins éloignées dans le temps (rapport perception/souvenir, réel/imaginaire, physique/mental). Cette « limite intérieure » dont parle Deleuze, s'applique, dans le cas présent, à ce temps limite dans lequel l'événementialisation du *click* (objet sonore et lumineux) cristallise à la fois l'instant actuel dans lequel s'effectue la transition d'un état à un autre du dispositif interactif, et la création d'une durée virtuelle correspondant à celle de la consultation qui vient de s'écouler (cela n'est pas sans rappeler, à certains égards, la pièce *He Weeps for You* de Bill Viola, déjà abordée plus haut³¹⁸).

³¹⁷ Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, *op. cit.*, p. 93.

³¹⁸ Voir plus haut, p. 164.

3.3.1.2

Le *click* inutile : déjouer le moment interactif³¹⁹

Dans un premier temps, bien sûr, le *click* ou le souffle peuvent paraître comme un acte d'émancipation général du spectateur vis-à-vis de l'environnement simulé ; ils en permettent, selon des modalités très simples (appuyer sur un bouton, ou souffler dans un capteur), une totale modification de sa forme et de sa signification. Or, cette impression de « toute puissance » démiurgique que le *moment interactif* fournit au spectateur, peut dans de nombreux cas faire l'objet d'une réelle critique (explicite ou non) de la part du concepteur de tels dispositifs - l'exemple du groupe Jodi, cité plus haut, nous permettait déjà de comprendre comment les règles usuelles de la navigation internet (ergonomie, codes symboliques), pouvaient être détournées au profit d'une interrogation plus critique de leur structure ainsi que de leur modèle de mise en forme³²⁰. L'artiste Martin Le Chevalier, à son tour, interrogera cette *fonction transitoire* du *clic* en en déjouant les présupposés d'émancipation spéculaire.

Tel est le cas dans *Iblomov*, pièce interactive que l'artiste réalise en 2001 :

« Un personnage seul et inactif. Pensif ou endormi, il reste indéfiniment immobile tant que le spectateur ne fait rien. Si le spectateur intervient (" clique "), le personnage effectue une action. Il se lève, téléphone, fume une cigarette, etc. À peine sa tâche achevée, le personnage retrouve son état contemplatif, jusqu'à ce que le spectateur intervienne de nouveau »³²¹.

La pièce s'inspire, de façon assez libre, du roman éponyme³²² de l'écrivain Russe Ivan Aleksandrovich Gontcharov (1812-1891). Ce

³¹⁹ L'expression « moment interactif » est empruntée à Jean-Louis Boissier.

³²⁰ Voir plus haut, p. 213.

³²¹ Martin Le Chevalier, description donné sur son site, à l'adresse <http://www.martinlechevallier.net/oblomov.html>.

³²² *Oblomov*, 1859.

dernier y décrit l'histoire d'un petit propriétaire terrien, Oblomov, paresseux et incapable d'affronter le réel et d'agir concrètement dans le monde. Le Chevalier reprend ici les traits caractéristiques du personnage de Gontcharov, en en faisant un de nos contemporains (le petit propriétaire terrien devient alors le chef d'une petite entreprise). En découlera un individu incapable d'emprise affective sur son environnement, aux frontières de la narcolepsie, dont chaque geste sera le résultat d'un effort considérable autant physique qu'intellectuel. Un effort que l'on retrouve à première vue aboli du côté du spectateur. En effet, la participation de ce dernier ne semble nécessiter un réel investissement corporel et psychologique : à chaque fois qu'une séquence de la vidéo s'arrête (en se mettant en boucle dans une durée très courte) il suffira au spectateur d'appuyer sur le bouton (ou déclencheur) se présentant devant lui pour que celle-ci se réactive et que l'action suive son cours³²³ (processus qui sera repris ultérieurement dans sa pièce *Le Papillon*, réalisée en 2005³²⁴). Pris

³²³ Je vous renvoie aux travaux autant théoriques (cf. *La relation comme forme, op. cit.*) que plastiques de Jean-Louis Boissier, qui a analysé avec finesse l'implication de ce type de simplification des interfaces homme/machine dans le champ de ce qu'il appelle la « dramaturgie interactive ». A titre d'exemple j'aimerais citer le vidéodisque interactif *Le Bus, ou l'Exercice de la découverte* - l'une des premières pièces du genre - qu'il présente en 1985 lors de l'exposition *Les Immatériaux* du Centre Georges Pompidou : le spectateur est invité à entrer dans une maquette de bus de la RATP, réalisée de façon réaliste ; par les fenêtres situées sur l'un des côtés du bus, un long traveling latéral est diffusé simulant l'espace visible dans un tel véhicule ; or, le spectateur, au travers d'un simple bouton au-dessus duquel est inscrite la mention « Appuyez pour obtenir le prochain arrêt », peut, quand il le souhaite, arrêter l'image de défilement ; en définissant ce lieu d'arrêt (devant une façade, une haie, etc.), il accède alors à un deuxième niveau de l'œuvre dans lequel sont visibles une série de portraits et d'images fixes, toutes rattachées au lieu en question. Ce modèle de navigation, s'articulant autour du choix ponctuel de l'utilisateur (*bifurcation*), se retrouvera amplement, par la suite, dans les dispositifs multimédias interactifs.

³²⁴ Je reprends ici la description très claire qu'en donne Gwénola Wagon : « Dans l'installation vidéo interactive *Le Papillon2* de Martin Le Chevallier, le spectateur s'installe confortablement dans un fauteuil de cinéma pour y voir un personnage, interprété par Mathieu Amalric, en quête de bonheur qui cesse toute action une fois atteint son but. Si le spectateur choisit alors d'appuyer sur le bouton (unique) de l'interface, placé juste à côté de son siège, il sort le personnage de sa torpeur bienheureuse avant qu'il ne s'interrompe de nouveau brusquement quelques instants plus tard. Chaque

par une curiosité avide de découvrir la suite de l'histoire, le spectateur s'empresse de cliquer, à chaque fois que l'œuvre le permet, sur le bouton qui est mis à sa disposition : « ignorant quelle sera l'action qu'il déclenche, son impulsion n'est pas le " fait ci ! fait ça ! " du jeu vidéo, mais un simple " Fait quelque chose ! " »³²⁵. En effet, le spectateur se trouve rapidement face à l'inutilité évidente de son action. Bien sûr, le personnage agit, mu par son impulsion, mais ses actions semblent être sans but, sans aucune finalité dramatique (se lever du lit, s'asseoir à son bureau sans travailler réellement, allumer une cigarette) ; actions qui répondent à une sorte de « pourquoi pas ? », mais qui ne semblent que des prétextes aux fins de retrouver à nouveau l'état de stase et de contemplation qui les précédait. Un « pourquoi pas ? » qui se résout inévitablement en un « à quoi bon ? » litanique et répétitif. Effaré par cette aberration du procédé, le spectateur finira à son tour par participer au même désœuvrement cataleptique : la curiosité sera vite remplacée par un « "à quoi bon cliquer?" », un « "à quoi bon agir?" », un « "à quoi bon l'interactivité?" »³²⁶.

nouvelle vie de ce héros agité s'achève dans un dénouement périlleux : accident, crise, chute, paralysie. Pendant que Mathieu Amalric, bercé par une musique est allongé dans un champ en sifflant un air, le spectateur médite. Dans ce laps de temps, il repense aux images vues. Le spectateur reprendra à son compte la phrase du réalisateur : « Action, ça tourne ! » par un nouveau clic sur l'interface. Et par ce geste minimal, notre héros se mouvra déjà dans une autre situation » ; Gwenola Wagon, *op. cit.*, p. 34.

³²⁵ Martin Le Chevallier, « Oblomov », notes de l'auteur, sur le site <http://www.martinlechevallier.net/oblomov.html>

³²⁶ *Ibid.*



Martin Le Chevalier, *Oblomov*, vidéo interactive, 2001.

Plus radicale, l'installation interactive *Manifeste Poésiste 5* (1999) du poète et artiste Jean-Sébastien Leblond-Duniach, réinterroge les modalités de navigations propres au cd-rom en articulant, autour du *clic*, un dédale de comportements aberrants qui mettent rapidement en échec toute tentative d'appréhension normée du média consulté par le spectateur. Comme l'indique l'auteur, « dans tout cd-rom les choix offerts au manipulateur sont prédéterminés (établis par le concepteur et fixés lors de la programmation) ; avec l'appel à la participation du spectateur, c'est néanmoins l'idée d'un plus grand dialogue entre l'œuvre dite interactive et l'utilisateur qui semble s'imposer »³²⁷. L'œuvre de Leblond-Duniach, prend en contrepied cette fonction séductrice et ludique du cd-rom en architecturant un ensemble de parcours labyrinthiques allant de message d'erreur à message d'erreur. Le *clic* (et plus largement toutes les actions propres à la consultation de type hypertextes : par exemple la saisie de caractères), dont la fonction première et normée devrait correspondre au moment où l'accessibilité et la navigabilité de l'œuvre est consentie, joue ici le

³²⁷ Jean-Sébastien Leblond-Duniach, « Manifeste poésiste 5 », description de l'installation dans le site de l'artiste : <http://www.uncorporated.net/jsld/graphs/multim/instalm.html>.

rôle de moment critique où cette dernière est déjouée et mise à mal. Après avoir lancé la page de garde du cd-rom, une boîte de dialogue apparaît à l'intérieur de laquelle le spectateur est invité à saisir son nom. Lorsque ce dernier valide cette première phase d'identification, un message d'erreur apparaît (« error type 30 – syntax error / illegal character »). A ce message d'erreur est associé un événement sonore violent (un bruit de modem déformé). L'instantanéité dans laquelle s'inscrit la tentative active de validation, correspond à une déroute des codes aujourd'hui imposés par le type navigation hypertextuel.

Bien sûr, la construction dialogique entre l'œuvre et le spectateur joue sur la fabrication *stricto sensu* de l'erreur informatique ; en ce sens elle en est une *simulation*. Cependant, la part de frustration du spectateur est réelle. Ce type de dispositif, comme celui de *Le chevalier*, joue sur une certaine forme de saturation et de mise en échec du spectateur dans ses tentatives répétées de dialogue avec l'œuvre. C'est jouer avec la fatigue et la lassitude, voir l'épuisement, de celui-ci que de lui ôter, de manière inconditionnée, toute faculté d'action effective, ou du moins attractive, sur l'œuvre. D'une part, dans *Oblomov*, le spectateur se retrouvera dans une situation de *fatigue* par la prise de conscience d'une inutilité de son action sur le déroulement du scénario. Comme l'indique Deleuze : on est fatigué « parce qu'on ne réalise jamais tout le possible, on en fait même naître à mesure qu'on le réalise »³²⁸. Or, l'utilisateur de *Oblomov*, perçoit rapidement que le scénario dans lequel il est embarqué n'aboutira pas, ou du moins les efforts qui lui sont demandés n'en valent pas la peine. Dans la pièce de Leblond-Duniach, la fatigue, laissera vite place à l'épuisement : en effet, l'utilisateur « ne peut plus possibiliser »³²⁹. « Le fatigué a seulement épuisé la réalisation, tandis que l'épuisé

³²⁸ Gilles Deleuze, « L'Épuisé », post-face à Samuel Beckett, *Quad et autres pièces pour la télévision*, Paris, Minit, 1992, p. 57.

³²⁹ *Ibid.*

épaise tout le possible. »³³⁰



Jean-Sébastien Leblond-Duniach, *Manifeste Poésiste 5*, installation multimédia, vue de l'installation à l'exposition « AONC », maison de la Culture, Amiens, 1999.

Tout en renvoyant à des types d'investigations différents, les exemples que je viens d'aborder questionnent la nature même de ce *nœud transitionnel* autour duquel se focalise la navigation médiatisée : qu'il permette une transition entre les différents états du média (navigation internet classique, ou l'œuvre de Couchot), ou au contraire qu'il en parasite l'accessibilité (les pièces de Le Chevalier et de Leblond-Duniach), c'est dans cet instant de jonction ponctuel entre l'utilisateur et l'espace virtuel mis en forme que se joue la construction narrative de ces œuvres interactives. La simultanéité et la conjonction des événements visuels et sonores (auxquels il faut ajouter la part kinesthésique du geste) est cruciale. Elles permettent de valider le moment dans lequel le récit bascule d'un état à un autre, que ce soit par une fluidité de navigation, ou par la corruption de celle-ci.

Dans les exemples qui vont suivre, cette jonction entre son et image ne s'effectuera plus simplement de façon ponctuelle. Elle ne marquera pas seulement le franchissement d'un *nœud* particulier du récit. Il s'agira d'avantage de traiter des *objets imago-sonores* qui, comme des indices disposés sur une page, prendront la fonction de *bornes*, d'objets-limites pouvant signifier, par une présence toujours active dans le champ du perçu (sonore et visuel), les différentes directions à prendre pour la navigation interactive.

³³⁰ *Ibid.*

C'est cette persistance synchrone du son et de l'image qui les caractérisera.

3.3.2

Feuilleter : albums par « vignettes » imago-sonores

« L'énonciation des récits se transforme en d'autres agencements : bric-à-brac, morceaux de narration, puzzle qui se compose et se recompose dans cesse. »³³¹

Comme j'ai pu l'évoquer rapidement à propos de la navigation internet, les médias numériques - qui plus est ceux intégrant les outils de programmation informatique (ou hypermédias) - permettent, avec une très grande facilité, l'agencement et la démultiplication d'unités formelles autonomes au sein d'un même espace graphique. Au-delà des simples signalétiques textuelles, sonores et iconiques, il sera possible de disposer au sein de ces « surfaces » virtuelles de vrais et propres « morceaux de narration » ; la particularité de ces derniers, dans le cas présent, sera leur double nature sonore et visuelle.

Le terme de « vignette » permettra d'identifier de façon particulière ces unités. Il sera à prendre dans son sens usuel de « petit objet illustré », de forme rectangulaire ou carrée, souvent de taille réduite, destinées à véhiculer des informations de toutes sortes. Sa nature de signe, iconique, mais dans le cas présent également sonore, sera essentielle. Outre cette valeur symbolique, et d'une certaine manière syntagmatique (par sa condensation en

³³¹ Gwénola Wagon, *op. cit.*, p. 63, au sujet de *Variable montage* (2002) de Marc Lafia et Didi Fire.

unité de sens autonome), le rapport d'analogie avec la « vignette » me semble justifié, dans le cas présent, par la modularité des objets convoqués. Comme on déplace des « vignettes » au sein d'une surface plane – ce qui permet par la même occasion d'en confronter les significations – les *objets imago-sonores* dont il sera question pourront être agencés, plus ou moins librement, et simultanément, dans une même configuration spatio-temporelle. Dans les exemples qui vont suivre, cette *disposition* va se restreindre à la simple confrontation, dans une même page, de deux ou trois objets-vignettes à la fois. Je montrerai comment ce type d'agencement pourra donner lieu à un *éclatement* radical de l'organisation formelle des *objets imago-sonores*.

Pour caractériser les hypermédias, Jean-Louis Boissier n'hésite pas à employer le terme d'*Album*, « retenu pour sa référence photographique – et discographique – mais aussi dans son sens étymologique, celui d'un registre de pages blanches, vides, disponibles pour recevoir ce qu'on doit assembler. »³³² Les références qu'il utilise (photographique et discographique), nous renseignent déjà sur la transversalité opératoire de la notion d'album : on consulte les pages d'un album photographique, comme on consulte les disques classés dans sa discothèque. Il y a un mouvement commun qui réunit les deux procédés : le feuilletage latéral des objets manipulés (pages ou disque). Cela nous en dit peut-être beaucoup sur une manière commune de consulter aujourd'hui le son et l'image. Il s'agit avant tout de feuilleter, naviguer au sein de documents objectivés, classés et identifiables.

Le feuilletage de type textuel – de même que la consultation des disques classés - implique pourtant une médiation toute autre par rapport à la consultation par *sauts* telle qu'elle peut se présenter dans une page internet ou dans la majeure partie des cd-

³³² Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme*, op. cit., p. 185.

rom interactifs : lorsqu'on tourne l'une des feuilles d'un manuscrit celles-ci coexiste, visuellement et pendant un laps plus ou moins court, avec les pages qui l'entourent. D'une part, on garde l'attache visuelle avec la page que l'on est en train de quitter, de l'autre, on dévoile la page à venir. La déambulation à l'intérieur des « blocs » textuels se fait par un double jeu de rétention et d'anticipation : « il existe un entre-pages, une circonstance intermédiaire où la page n'est ni fermée ni ouverte »³³³. Ceci permet : d'une part, la réversibilité de l'opération (on peut en effet revenir à notre point initial en décidant de ne pas tourner la page) ; de l'autre, il nous est possible de « survoler » cette dernière en accédant directement à la page suivante.

En 1993, Jean-Louis Boissier réalise la pièce interactive *Flora petrinsularis*. En partant des *Confessions* de Jean-Jacques Rousseau, et de son projet d'« herbier total », il s'agissait d'en réactualiser le propos et la poétique au travers d'un dispositif faisant usage des technologies numériques. Avec le *Flora petrinsularis*, qui resta sous forme de projet, Rousseau envisageait de recenser l'ensemble des plantes de l'île de Saint-Pierre, dans laquelle il se réfugie en 1765 : « faire la *Flora petrinsularis* et décrire toutes les plantes de l'île sans en omettre une seule »³³⁴ ; son intention première de renoncer à l'écriture pour lui substituer l'herborisation, fut cependant abandonnée, et il décida au final d'écrire *Les Confessions*. Dans *Flora petrinsularis*, il s'agissait bien sûr de saisir le réel, d'en isoler les parties, pour les rendre consultables – de ce point de vue, l'analogie avec la mémorisation et l'indexation informatique n'est pas fortuite. Mais bien plus que cela, bien plus qu'un simple recensement et une classification arbitraire, il s'agissait de mettre en place un réel système de remémoration où chaque partie archivée servirait de déclencheur,

³³³ Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme, op. cit.*, p.199.

³³⁴ Jean-Jacques Rousseau, *Œuvres complètes, Les rêveries, Tome XXXIII*, Lejeune, Bruxelles, 1828, p. 796.

d'amorce poétique, pour l'évocation de souvenirs et d'impressions passées (il s'agissait avant tout de produire des signes) : « toutes mes courses de botanique, les diverses impressions du local des objets qui m'ont frappé, les idées qu'il m'a fait naître, les incidents qui s'y sont mêlés, tout cela m'a laissé des impressions qui se renouvellent par l'aspect des plantes herborisées dans ces mêmes lieux » ; « les fragments des plantes que j'y ai cueillies suffisent pour me rappeler tout ce magnifique spectacle. »³³⁵ Voilà comment ces « objets-images »³³⁶ - mais non seulement : objets-textures, objets-odeurs, objets-sons (car le froissement peut déjà en être l'évocation) – se retrouvaient mêlés aux souvenirs de l'écrivain. Ainsi, « l'effet de la saisie se prolonge et se renverse, il annonce aussi une contraction que nous reconnaissons dans le passage du photographique à l'interactif : un premier temps de saisie et de mise en mémoire objectives appelle une nouvelle saisie dans le temps réel de l'exécution interprétative. »³³⁷



Jean-Louis Boissier, *Flora petrinsularis*, installation vidéo-interactive, 1993 (photo prise à la galerie ICC, Tokyo, mars 1995).

³³⁵ *Ibid.*, p. 389.

³³⁶ Le mot est de Jean-Louis Boissier, *op. cit.*, p. 202.

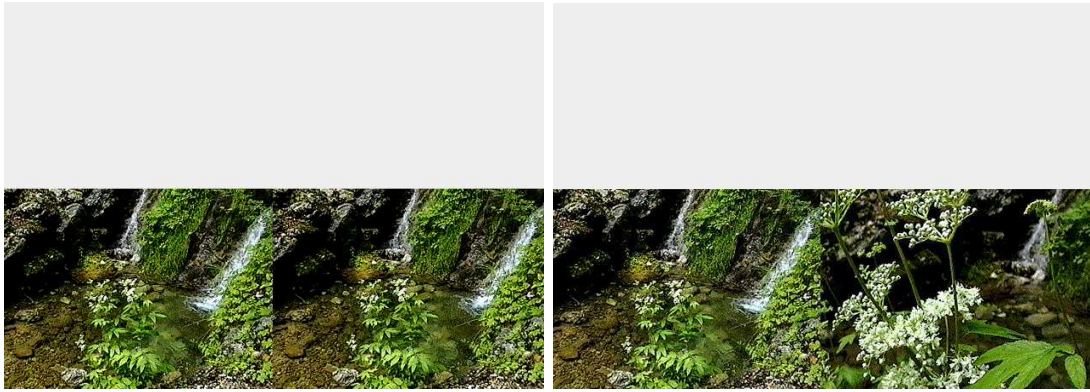
³³⁷ *Ibid.*, p. 202.

L'étude roussélienne de Jean-Louis Boissier, dans sa forme installée, est avant tout un vis-à-vis entre deux livres. Le premier est réel, tangible : c'est un objet du monde physique (un classeur à pochette en plastique transparent, formé de deux cahiers de trente-deux pages). Le deuxième, fait partie d'un espace virtuel : un hypermédia composé de sons, d'images, et de textes. Le premier renvoie au livre dans sa forme classique, en tant que support de l'écriture : l'un des cahiers est composé de seize extraits des *Confessions* de Rousseau. Mais, non seulement. Il cite également l'« hercier » de Rousseau, une autre manière de faire des livres, par images, par signes iconiques : le deuxième cahier est composé de plantes séchées réelles (ou reproduites au scanner). Cet objet que l'on manipule physiquement, matériellement, se prolonge dans l'écran qui se trouve face à lui, et au spectateur. Un système de capture vidéographique, situé au dessus de ce dernier, permet l'analyse du mouvement latéral des pages. Au feuilletage réel du livre physique, correspond un « feuilletage » virtualisé des médias diffusés dans l'écran. L'ordinateur, auquel est connectée la camera, reconnaît en effet la page à laquelle le cahier est ouvert. Les citations présentes sur ce dernier, se rattachent à des images (dans l'écran) représentant des lieux, des objets ou des événements en rapport avec le texte. Les pages de l'« hercier », renvoient, quant à elles, aux lieux dans lesquelles les plantes ont été cueillies, ainsi qu'au processus de mutation qui les a conduit à leur état d'objet de collection. Comme pour le livre physique, l'écran sera divisé en deux. Cette répartition renvoie à la configuration en diptyque du cahier.

Prenons la version adaptée pour cd-rom, réalisée en 1994. Ici, le livre est absent, du moins dans sa forme physique. En persiste cependant le mode opératoire. Comme la version précédente on peut « feuilleter » les images présentes à l'écran comme l'on feuillèterait les pages du livre. C'est cependant la souris de

l'ordinateur qui fait désormais office d'interface. L'organisation en double écran est gardée, ce qui permet de faire cohabiter, au sein d'un même espace représentatif, plusieurs objets visuels. En entamant le parcours de l'œuvre, on tombe sur un étrange triptyque : l'écran est divisé en deux dans le sens de la largeur ; la zone d'en bas étant à son tour divisée en deux parts égales. En haut, une zone blanche. Elle renvoie à la page, blanche elle aussi, vide, mais accueillante, du livre. Lieu « propice à l'oisiveté solitaire et au vide de l'imagination. »³³⁸ En vis-à-vis, en bas du cadre, se trouvent deux plans représentant la même vue d'un cours d'eau. Les deux plans ont le même rythme répétitif, et sont de courte durée. Un son, répétitif lui aussi (le bruit d'un cours d'eau), semble se déployer sur la même durée. En effleurant latéralement le diptyque, l'une des images est remplacée par une vue rapprochée d'une *Reine des prés*. Le plan (celui du cours d'eau) est gardé, comme pour signifier son attachement au livre et à son mode de consultation ; la limite entre les deux plans fait office de reliure, de limite transitoire. Désormais deux images cohabitent. Mais pas seulement. Une infime variation du son atteste du passage d'un état à l'autre de la consultation. Au bruit du cours d'eau de la première page, qui semble désormais lié à la première image, s'en est ajouté un deuxième : celui du nouveau plan. Il n'y a pas simplement cohabitation et mise en rapport dialogique entre les deux unités visuelles, le son participe également à leur confrontation et harmonisation.

³³⁸ Jean-Louis Boissier, *op. cit.*, p. 199.



Jean-Louis Boissier, *Flora petrinsularis*, 1993, capture du cd-rom (1994).

Cela est encore plus manifeste dans le dernier « tableau » de la pièce. Tableau faisant référence à la Mademoiselle d'Ivernois. À peine quittée la citation placée en prélude de la séquence, deux plans identiques de ce qui semble être le ruban d'une robe apparaissent à l'écran. En « feuilletant » latéralement » les deux figures, le plan d'un sein dénudé s'offre à nous. Image de rêverie qui nous est donnée comme instant de dévoilement érotique entre corps du spectateur et espace symbolique virtualisé. En « effleurant » l'espace simulé on effleure par la même occasion l'habit de la jeune fille qui tombe sous le jeu de notre mouvement. Le son d'un souffle, doux et chaleureux, accompagne ce moment d'intimité. Il y a une réciprocité de sens qui cohabite entre le son et l'image. Or, en tentant d'avancer dans ce jeu de dévoilement, un deuxième plan apparaît : la vue rapprochée d'une robe et de son ruban en train d'être défait : un « ruban volé », pour reprendre les termes de l'auteur³³⁹. L'image du sein nous est reprise, cachée par cette robe qui le recouvre à nouveau et dont le seul but serait d'être à nouveau ôtée.

³³⁹ *Ibid.*, p. 203.



Jean-Louis Boissier, *Flora petrinsularis*, 1993, capture du cd-rom (1994). Les trois images renvoient à différentes étapes de consultation du dernier « tableau ».

Le son est important. C'est le son d'un froissement. Le même, par analogie, qui pourrait être produit par l'effleurement de notre main sur le vêtement de la jeune fille. Il n'y a pas que la vue qui est convoquée dans cet acte de dévoilement. Le son permet le « contact », même s'il est imagé, entre le vêtement et notre propre épiderme. Une « valeur ajoutée »³⁴⁰ (Chion, pour le citer à nouveau), qui instaure entre le spectateur et le corps représenté un rapport de réciprocité kinesthésique. L'image devient « saillante », et déborde le simple domaine de la figurabilité. Le son permet également d'identifier, « tactilement », cette unité représentative, en circonscrivant la durée du plan en tant qu'unité close. C'est une image qu'on peut « toucher » en quelque sorte, comme on pourrait toucher l'objet isolé d'une collection, dans le

³⁴⁰ Voir fin du deuxième mouvement.

cas présent de l'« hercier ». On touche l'objet pour en vérifier l'objectivité ; le son produit par le rapport de coïncidence entre celui-là et notre main en prouve la physicalité.

Le rapport avec la « vignette » que j'avançais en préambule n'est pas anodin. La vignette a ceci de particulier, c'est qu'elle est facilement identifiable, et selon certains aspects aisément « consommable » (Umberto Eco). Dans le cas présent, elle quitte son statut premier d'ornementation³⁴¹, pour devenir objet signifiant à part entière (un syntagme encore une fois). C'est un objet plein, au sens où Barthes définit les blocs particuliers qui composent une *maxime*, chacun renvoie « à un sens plein éternel, autarchique pourrait-on dire : *amour, passion, orgueil, blesser, tromper, délicat, impatient...* »³⁴² Or, comme je l'indiquais plus haut, l'*objet-vignette*, n'a pas seulement la propriété de porter avec lui une signification à transmettre - bien que ça soit sa fonction première. Cependant chaque *objet imago-sonore* employé dans *Flora petrinsularis* assume cette fonction de vignette, d'unité signifiante pleine et autonome, par sa possibilité de pouvoir être *disposée* et altérée sur l'espace de représentation sonore et visuel : il est syntagme par sa fonction communicante, et vignette par ses caractéristiques opératoires. Une vignette signifie avant tout la cohésion d'un sens qu'on transporte au travers d'un objet symbolique visuel, mais également sonore. Bien sûr, dans la pièce de Jean-Louis Boissier, il n'y a pas de « transport » réel, physique. Cependant, le rapport d'échelle (la petite taille des images et l'étroitesse de l'événement sonore et visuel qui renvoient à la petitesse de la vignette) ainsi que la modularité présente dans la disposition des différents plans, ne peuvent que reconforter ce rapport d'analogie. De plus, et c'est là l'une de ses particularités

³⁴¹ Initialement le mot *vignette* était utilisé pour désigner le motif ornemental servant à illustrer les pages des textes imprimés. Le terme dérive du mot « vigne », les motifs représentés reprenant le plus souvent l'image des ceps.

³⁴² Roland Barthes, *Le Degré zero de l'écriture*, suivi de *Nouveaux essais critiques*, Seuil, Paris, 1953, p. 73.

majeures, ceux-là existent dans un rapports de *coexistence* et de simultanéité : chaque vignette (bloc gauche et bloc droit du cadre dans *Flora petrinsularis*) cohabite avec d'autres vignettes :

C'est cette coexistence dans un même plan de représentabilité qui m'intéressera particulièrement dans les pages suivantes.

3.3.3

Éclatement et agencement musicalisé : démultiplication de vignettes imago-sonores

« On peut lire La Rochefoucault de deux façons : par citations ou de suite. Dans le premier cas, j'ouvre de temps en temps le livre, j'y cueille une pensée, j'en savoure la convenance, je me l'approprie, je fais de cette forme anonyme la voix même de ma situation ou de mon humeur ; dans le second cas, je lis les maximes pas à pas, comme un récit ou un essai ; mais du coup, le livre me concerne à peine [...]. »³⁴³

Les deux modèles de lecture évoqués par Barthes (par « citations », ou « de suite »), à propos des textes de La Rochefoucault constitués de maximes³⁴⁴, mettent en avant deux principes majeurs du rapport d'« interactivité » entre le lecteur et l'objet-livre. Le premier concerne une lecture par *intermittence* provoquant une certaine forme d'*éclatement*³⁴⁵ de la linéarité textuelle. Il s'agit d'extraire des instants-pensées privilégiés au sein du corps du texte ; « cueillir » littéralement des bribes de pensées de façon sporadique et ponctuelle : un « *pour-moi* » que je m'approprie en

³⁴³ *Ibid.*, p. 71.

³⁴⁴ « Proposition générale qui sert de règle », *Littré*.

³⁴⁵ J'emprunte le terme à Barthes lui-même : « certes, matériellement, il faut choisir de lire les maximes par choix ou de suite, et l'effet en sera opposé, ici éclatant, là étouffant », *ibid*, p.71.

faisant de « cette forme anonyme la voix même de ma situation ou de mon humeur » - nous percevons un rapport d'analogie avec la « cueillette » roussélienne. L'autre façon, plus classique, sera celle d'une lecture « de suite », par développement linéaire, par contigüité entre les différentes propositions du discours textuel. Une certaine forme de « clôture » de l'œuvre dans son rapport au lecteur : « un *pour-soi*, celui de l'auteur, qui se dit, se répète, s'impose, comme enfermé dans un discours sans fin, sans ordre, à la façon d'un monologue obsédé. »³⁴⁶

La similitude entre maxime et vignette, est justifiée dans le cas présent. Bien plus que pour leur proximité structurelle – toutes les deux se caractérisent par leur forme réduite et par leur capacité à véhiculer une information –, c'est par la façon avec laquelle nous pouvons les consulter que sera défini un réel voisinage opératoire : on peut se saisir d'une maxime comme d'une vignette que l'on déplacerait et manipulerait au gré de notre volonté. Chacune d'entre-elles est une « proposition coupée du discours »³⁴⁷, un point d'entrée, un pont, vers un message autonome (à ce voisinage entre *maxime* et *vignette*, il faut bien sûr ajouter celui qui rapproche *maxime* et *objet-imago-sonore* : tout comme ce dernier, la *maxime* synthétise, par simultanéité, l'image évoquée par le texte et la voix intérieure du lecteur qui le déchiffre – un même parcours lie *maxime*, *vignette*, et *objet imago-sonore*).

Le modèle d'agencement par vignette tel que j'ai pu l'évoquer avec *Flora petrinsularis* de Jean-Louis Boissier, bien qu'entamant déjà une ouverture des modalités de consultation de l'œuvre (*cohabitation* d'objets autonomes, *variabilité* de ces derniers), gardait toutefois une certaine linéarité narrative (principalement dans sa version cd-rom) : le passage d'une vignette à une autre se faisant sous le mode d'une consultation latérale du livre virtuel. Il

³⁴⁶ *Ibid.*, p. 71.

³⁴⁷ *Ibid.*, p. 73.

s'agissait d'avantage de mettre en forme une interactivité axée sur la *bifurcation* d'une unité formelle et symbolique à une autre – et c'est sûrement en cela que résident sa pertinence et sa finesse stylistique -, que d'*éclater* les principes d'organisation et de consultation de l'œuvre. Or, la proposition de lecture par maximes développée par Barthes va dans ce sens : d'une *latéralisation* des principes d'écriture et de lecture (on consulte un livre de façon latérale), à une approche *multidimensionnelle* de ces derniers.

Bien qu'elles ne soient pas à proprement parler *interactives*, les pièces de Marc Lafia illustrent assez bien ce type d'agencement. Dans sa pièce *Harry, Zelda and Antoinette* (2005), comme dans sa série *Permutations* réalisée la même année, l'artiste utilise l'écran comme une surface ouverte sur laquelle viendront se disposer une multitude de *vignettes* vidéo de courte durée. La narration s'articule en six parties, chacune composée de douze à vingt vidéos sonores. Il s'agit de plans souvent fixes relatant des impressions et des souvenirs intimes ; la part d'autobiographie y est très présente (autoportraits, image de son enfant, de sa compagne). Ce sont des vignettes, de petites unités facilement « consommables » et agencées dans le cadre de la projection comme on disposerait des vieilles photos de vacances dans un album, telles qu'on les préparerait pour la consultation. Puis, par leur contenu, elles font office de *maximes*, des sentences décontextualisées, condensant les impressions et les souvenirs de l'auteur : elles sont les phrases d'un souvenir « vidéographié ».



Marc Lafia, *Harry, Zelda and Antoinette*, 2005.



Marc Lafia, *Permutation 304*, 2005.

Fonctionnant selon le même principe de multi-écrans, en 2003, lors de l'exposition *Sonic Process* du Centre Georges Pompidou, le groupe londonien *Cold Cut*³⁴⁸ présente l'installation interactive *Gridio* (2002). Dans un environnement composé d'un système de diffusion multi-écrans et multi-phonique, le spectateur peut *composer* un vrai et propre *collage* multimédia à l'aide d'une interface interactive située au sol. Celui-ci est quadrillé de

³⁴⁸ Groupe de musique électronique formé en 1986 par Matt Black (1961) et Jonathan More (1957). Il sont à l'origine du label Ninja Tune.

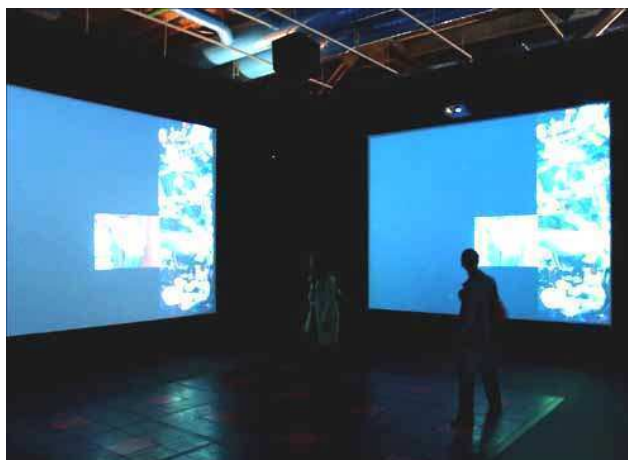
plusieurs cellules « Grid »³⁴⁹ connectées à une interface MIDI. Le logiciel *Vjamm* (1997)³⁵⁰, dont Coldcut est le co-auteur avec le groupe Headspace, permettra la gestion et la liaison des informations saisies grâce aux capteurs, et celles archivées dans la mémoire informatique. Lorsque le spectateur passe sur l'une d'entre-elles, il actionne un média son-image (un *objet imago-sonore*) qui sera lu soit de façon ponctuelle (lors de son passage sur la surface de captation), soit en boucle³⁵¹ : « le visiteur est invité à se déplacer au sein de cet environnement, où il va ainsi composer une performance visuelle [-sonore] polymorphe, en mutation permanente » ; « les éléments visuels et sonores

³⁴⁹ Surface tactile qui, lorsqu'elle est stimulée envoie une impulsion électrique. Cette impulsion, analogique, est par la suite transformée en donnée numérique au travers un système de transformation MIDI

³⁵⁰ Cela n'est sûrement pas un hasard si le groupe Coldcut, pionnier du « cut-up » musical numérique de la fin des années 1990, sont également à l'origine de l'un des projets les plus influents dans le monde du *vj*ing de la fin des années 1990 : le logiciel *Vjamm*. Créé par Robert Pepperwell en 1997, ce logiciel fut spécialement conçu pour les prestations de Coldcut au festival Sonar de Barcelone (1997). Imaginé selon le même fonctionnement qu'un sampleur (mise en boucle et mixage de séquences en temps réel) *Vjamm* permettait de manipuler simultanément des matériaux à la fois sonores et visuels. Il fut par la suite diffusé et commercialisé sur le label Ninja Tune. Bien sûr, ce que l'on nomme aujourd'hui le *vj*ing hérite de pratiques audiovisuelles qui remontent au début du XX^{ème} siècle : déjà dans les années 1920, dans l'Allemagne de Weimar, Pissato utilisait des projections de matériaux filmiques et photographiques dans les représentations théâtrales de Bertolt Brecht. Les années 1960 seront également un chantier d'expérimentation très fertile dans ce domaine, en assistant à l'intégration généralisée d'expérimentations visuelles dans les performances des groupes *rocks* de cette période : le travail de Jo Cannon, accompagnant en image, et sous LSD, les excursions psychédéliques du groupe Pink Floyd ; ou encore celui de l'artiste écossais Mark Boyle, collaborant avec des groupes tels que The Soft Machine ou encore The Jimi Hendrix Experience ; sans oublier les expérimentations multimédia du mouvement Fluxus. Cependant, il nous semble que le travail de Cold Cut marque un changement notable autant dans l'approche et l'utilisation de matériaux visuels dans le cadre de créations musicales et artistiques (changement de mode performatif), qu'au niveau des stratégies adoptées dans la mise en relation des informations visuelles et sonores (changement de mode relationnel et perceptif).

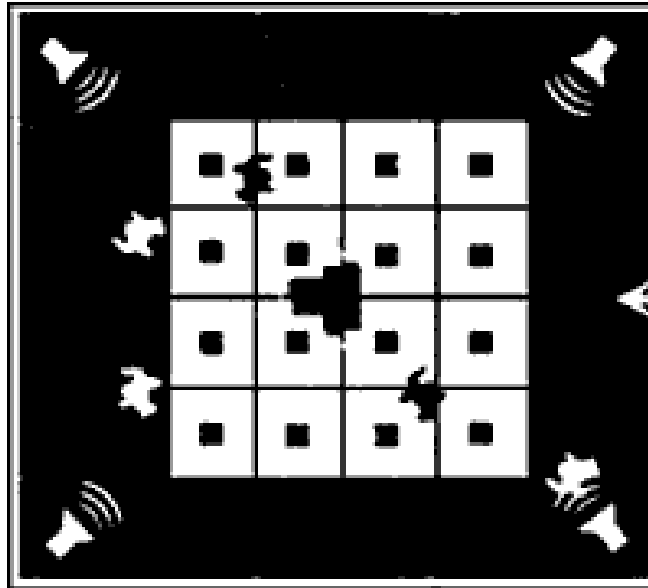
³⁵¹ À certains égards le *Sonopticon*, réalisé en 1980, par Solveig de Ory, Jean-Robert Sedano, Pierre Leloup, Alain Gonay et Alin Bulot, annonçait déjà, bien avant la généralisation de l'informatique, le type d'architecture mis en place par Coldcut dans *Gridio*. A partir de cellules photosensibles reliées à un synthétiseur et à des lecteurs de diapositives, le spectateur pouvait, en se déplaçant, actionner simultanément des événements sonores et visuels. Pour plus d'informations je vous renvoie au site de Jean-Robert Sédano et Solveig de Ory, à l'adresse <http://www.ludicart.com/historique/Sonopticon/Sonopticon.html>

s'activent simultanément »³⁵². Pour chaque unité de l'interface au sol, correspond un objet imago-sonore diffusé – pour l'image - sur un emplacement précis de l'écran. Les vignettes se disposent sur le mur telle une toile ou collage d'éléments disparates (nous ne sommes pas loin des « collages » vidéographiques de Marc Lafia). Les séquences activées sont simples et de courte durée : mouvements rapides, scènes de performances musicales découpées. Le geste est réduit à sa fonction la plus simple : exprimer une action homogène, cohérente, non composite. Cette simplicité et unité des séquences pré-archivées leur confèrent leur cohérence, autant du point de vue structurel que sémantique.



Coldcut, *Gridio*, 2002, vue de l'installation au Centre Georges Pompidou, 2003.

³⁵² « Cold Cut. Gridio », in *Sonic Process*, catalogue d'exposition, Centre Georges Pompidou, Paris, 2002.



Gridio, schéma de la configuration au sol des capteurs (Grid).

En répétant les mêmes modalités performatives que celles requises par l'utilisation d'un *sampleur* numérique (actionnement/arrêt et mise en boucle de séquences temporelles), il est possible d'écrire en temps réel le scénario/partition, cela au gré de l'inspiration du spectateur. Le champ d'écriture est alors ouvert et à la merci de l'utilisateur-performeur, ce dernier se rapprochant d'avantage de l'*interprète* : « interprétation, au sens de l'artiste-interprète de l'œuvre théâtrale ou plutôt musicale, c'est-à-dire sur partition »³⁵³. Par ailleurs, la référence des sons et des images au domaine musical (bruit et image de batterie, bruit et image de basse, etc.) renforce le lien direct entre ce dispositif et le *sample*. Le travail esthétique prend forme dans une sorte de « partition, un livret, un argument »³⁵⁴, qui, dans *Gridio*, se situe à l'intérieur de l'architecture numérique du programme. Une sorte de pré-assemblage en puissance du scénario à venir (comme je l'indiquais plus haut : l'indexation comme « pré-montage », comme « pré-composition »). C'est en cela que change, dans le cas présent, la mise en relation entre le son et l'image. Si on la

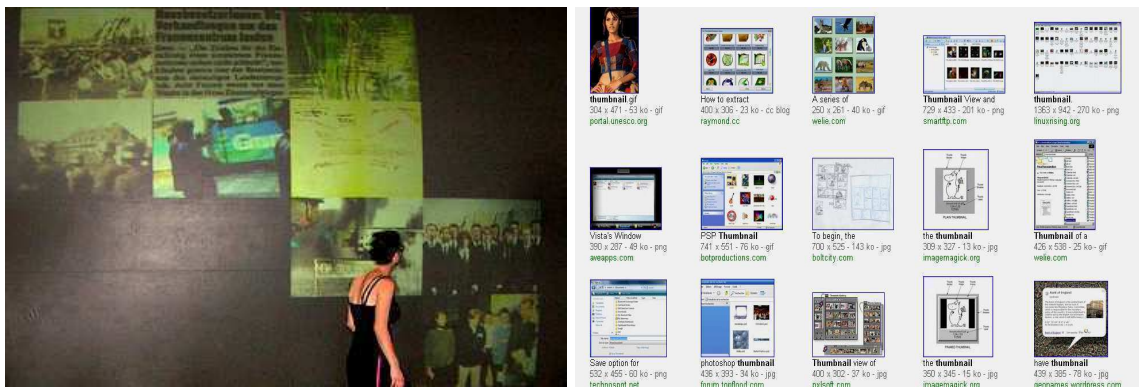
³⁵³ Jean-Louis Boissier, *op. cit.*, p. 24.

³⁵⁴ *Ibid*

confronte aux anciennes pratiques s'apparentant au vjing, dans lesquels l'image vient habituellement s'ajouter au flux sonore - tel un musicien supplémentaire qui viendrait « jouer » avec le reste du groupe - ici les événements, sonores et visuels, sont construits selon les mêmes modalités d'actualisation, de façon synchrones (le *mapping* en assure la cohésion procédurale), ne formant par conséquent qu'un seul et même événement hybride. L'on ne compose plus un son sur lequel on viendrait apposer une image, ou vice-versa, mais on agence des unités audio-visuelles ne pouvant être disjointes. L'homogénéisation de l'interface – le *sampleur* numérique – permet d'envisager le traitement des informations des événements sonores et visuels selon une approche commune. Elle induit une *musicalisation* accrue du rapport entre spectateur et œuvre. C'est par les données rythmiques musicales, bien plus que par l'image, que la structuration du récit prend forme ici. De plus, la faculté naturelle des sons à pouvoir être perçus simultanément, facilite une construction fondée sur la coexistence temporelle des différents objets. Bien que l'on puisse quitter visuellement une vignette disposée sur l'écran, sa sonorité, tel un écho, peut encore rester dans le champ du perçu auditif. Alors qu'il nous est impossible de voir simultanément, en détail, plusieurs images disposées sur un même plan, on peut au contraire, ou du moins de façon plus fine, percevoir l'harmonisation de plusieurs sons exécutés dans une même durée. En écoutant les différents sons, on maintient d'une certaine façon un rapport de visibilité avec les images actualisées, même si celles-ci ont quitté notre champ de vision.

Ce mode de disposition *éclaté* des unités compositionnelles, renvoie cette fois à la *vignette* dans son acception numérique de miniature cliquable - et c'est peut-être dans celle-ci que le mot *vignette* prend tout son sens dans ce genre de dispositif interactif. Dans le jargon informatique celle-ci (ou *miniature*, *imagerie*, ou

encore *thumbnail* – anglicisme signifiant littéralement « ongle de pouce ») est, comme la *vignette* dans son sens usuel, une image de taille réduite. Or, à la différence de cette dernière, elle n'est pas seulement un signe clos renvoyant à lui-même, mais permet d'entamer une navigation hypertextuelle : c'est un hyperlien. En permettant la constitution d'un index, elle facilite la vision d'ensemble de plusieurs documents à la fois. Il suffit, par la suite, de choisir l'une des vignettes pour bifurquer au sein de la navigation. Les *vignettes imago-sonores* reposeront sur ce principe d'éclatement. Elles représentent des passerelles entre plusieurs instances de la narration interactive.



1. À gauche image de l'un des murs de projection de *Gridio* (1) ; à droite type d'organisation par vignettes lors d'une recherche d'images par le moteur de recherche Google.

Après avoir analysé certaines modalités de composition et d'agencement par unités son-image autonomes, le prochain *chapitre* s'intéressera plus particulièrement au corps en mouvement comme figure privilégiée de l'*objet imago-sonore*.

Quatrième

MOUVEMENT / GRINCEMENTS ET PROXÉMIE

Dans ce quatrième *mouvement* j'aborderai plus particulièrement la question de l'image du corps confronté à l'*objet imago-sonore*. Je parlerai d'*objet kinetico-sonore* pour caractériser une catégorie particulière de l'*objet imago-sonore* dans lequel le mouvement corporel se présente comme figure principale.

La métaphore du *grincement* renvoie au rapport de réciprocité que ce dernier évoque entre le déplacement de l'objet et le son qu'il produit. Les corps que nous aurons l'occasion de fréquenter dans les développements suivants sont le plus souvent des corps qui *grincents*, dont les mouvements se retrouvent dans un rapport de *coextension* immédiat avec les bruits qu'ils semblent générer. Bien qu'elle ait été évoquée à plusieurs reprises dans cette thèse, c'est la première fois que j'aborderai de front la question spécifique du corps et de sa *mécanisation*. C'est par le partage d'une même durée, que le geste et le son pourront se présenter sous la forme d'un objet *isolé, autonome*. Nous remarquerons l'importance des premiers dispositifs de reproduction mécanisée du mouvement (*praxinoscope, zootrope*) dans la mise en place de ce processus de « clôturation » et de particularisation du geste. Nous constaterons que ce principe d'*automatisation* de la figure humaine se retrouvera convoqué, sous une forme assez similaire, dans certains types de dispositifs interactifs et génératifs contemporains.

Après avoir isolé l'*objet kinetico-sonore*, je m'intéresserai plus spécifiquement à la question de sa mise en scène. Les notions de *personnage* et d'*acteur* seront évoquées afin d'interroger le comportement d'un tel type d'objet au sein d'un système de type narratif. Je parlerai alors d'*acteur* et de *personnage imago-sonore*. Par la même occasion j'évoquerai la notion de *proxémie* pour analyser les modalités particulières de *mise en relation* entre différents *personnages imago-sonores*.

DÉLIMITATION DE DURÉES KINETICO-SONORES

4.1.1

***Gameplay* d'Antoine Schmitt :**

Confrontation et partage milieux

« Dans les fréquentations de l'objet, on revit nos façons de fréquenter l'objet aimé, aimant, protecteur, redoutable ; l'objet du sacrifice. On ressaisit son corps, *via* le rapport aux objets – dont on retrouve les fréquences extrêmes -, avec contact, séparation, perte ou dérive. »³⁵⁵

« Chaque milieu est codé, un code se définissant par la répétition périodique ; mais chaque code est en état perpétuel de transcodage ou de transduction. Le transcodage ou transduction, c'est la manière dont le milieu sert de base à un autre, ou au contraire s'établit sur un autre, se dissipe ou se constitue dans l'autre. »³⁵⁶

Je commencerai cette analyse, en convoquant une œuvre qui nous est contemporaine : *Gameplay*³⁵⁷, réalisée en 2005 par l'artiste et programmeur Antoine Schmitt, avec la collaboration des chorégraphes Jean-Marc Matos et Anne Holst. Le choix n'a pas été fait par un quelconque souci de chronologie. En effet, en partant d'une œuvre actuelle, je me situe en dehors du tracé historique – j'emploie le mot avec beaucoup de réserve - que j'entamerai dans la deuxième partie de ce développement sur les durées *kinetico-sonores*. La présente partie, sera donc à considérer comme un

³⁵⁵ Daniel Sibony, *Le corps et sa danse*, Seuil, Paris, 1995, p.240.

³⁵⁶ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille Plateaux*, *op. cit.*, p. 384.

³⁵⁷ Cf. <http://www.gratin.org/as/gameplay/index.html>.

préambule, voir une allégorie, du mouvement nous conduisant de l'*objet imago-sonore* à un hypothétique *objet kinetico-sonore*. La spécificité de ce dernier sera d'intégrer la représentation du mouvement corporel comme donnée visuelle principale.

Dans *Gameplay*, il est avant tout question d'un dialogue, voir d'un combat, entre deux territoires : celui du corps du danseur - et de son activité cinétique -, et celui de la machine. Par le partage d'un même scène de représentation, c'est un processus d'unification *territorial* qui est mis en jeu dans cette œuvre. Le corps physique, investit le domaine du virtuel par « contact, séparation, perte ou dérive. » Le son, en tant qu'émanation physique des deux milieux (celui issu du traitement informatique et celui du corps physique), joue important rôle de liaison spatiale et temporelle. Il constitue un point de jonction kinesthésique de ces deux éléments.

Un espace sombre et un danseur, Benjamin-Aliot Pagès. Ce dernier est confronté à plusieurs formes modulaires interactives projetées sur le sol. Pendant 40 à 50 minutes, différents « tableaux » se succéderont, composant sur la surface de projection d'innombrables territoires audiovisuels mobiles, évolutifs et polymorphes³⁵⁸ : des carrés, des rectangles, des lignes, des cercles, aux allures de plus en plus complexes, investissent l'espace scénique et réagissent, visuellement et acoustiquement, aux déplacements du danseur. Les formes d'une esthétique minimale, se donneront comme autant d'objets-interfaces dirigeant et partitionnant le comportement du danseur.

Au début : un rectangle blanc, venant s'ouvrir sur le sol afin d'y construire un milieu habitable par l'interprète. Il est le milieu

³⁵⁸ La facture formelle des objets modélisés est assez minimale. Comme dans la majeure partie de ses œuvres – *Venus #* (1998), *22 cubes ensemble* (2001), *Nanoensembles* (2002) – les formes utilisées par Antoine Schmitt se résument le plus souvent à l'imbrication d'unités géométriques, telles que le cube, le cercle, le rectangle.

fixe, dans lequel le danseur peut écrire ses mouvements, établissant en son sein les limites de son parcours, cet espace ainsi défini servira de lieu pour ce que les créateurs aimeront nommer l'« épreuve physique »³⁵⁹. Épreuve du corps face à cette contrainte minimale : composer à partir de l'espace et de sa réduction : « la résistance du corps enfante un espace, épais, où le corps ne cesse de lire ses propres marques »³⁶⁰. Les comportements s'enchaînent, s'articulant autour de l'exploration graduelle de ce polygone imaginaire, dont la base sera donnée par les limites de la projection, et la hauteur par celle du performeur.



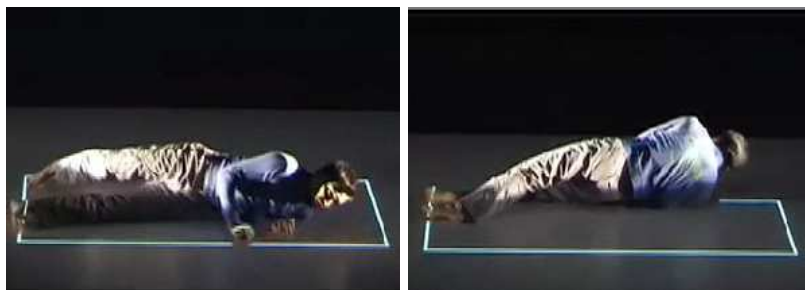
Antoine Schmitt, *Gameplay*, 2005, vue du premier tableau.

Le son y est absent dans ce début de pièce, à part le bruissement continu du danseur, unique module dynamique de ce premier tableau. Le silence imposé par le regard muet des spectateurs, laisse place au son des tissus et de leurs frottements, glissant dans le mouvement du danseur d'innombrables et doux

³⁵⁹ Voir l'interview réalisée par Dominique Moulon, *Images Magazine* : « Nous sommes partis sur l'idée de confronter ontologiquement un danseur à un environnement visuel et sonore sensible à sa présence. Nous avons découvert la notion commune et centrale d'épreuve physique qui nous a permis de structurer le spectacle comme un rituel de passage. L'énergie du danseur prend forme entre la chorégraphie et la semi autonomie des tableaux », <http://www.nouveauxmedias.net/aschmitt.html>, mars 2006 ; ou encore l'article de Frédéric Lebas : « À partir de la notion d'«épreuve physique», un dialogue intense s'est engagé entre l'homme et la machine, machine symbolisée par une entité lumineuse, polymorphe et sonore. Un corps physiologique, soumis à la gravité, doté de la fragilité propre à toute vie organique s'est confronté à une entité cybernétique intangible et tenace », <http://www.paris-art.com/art-numerique/Gameplay/Gameplay/42.html>, décembre 2005.

³⁶⁰ Laurence Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, op. cit., p. 100.

chuchotements. La mécanique gestuelle est alors doublée, bruitée. S'ajoute à cela le souffle continu du performeur, dicté et scandé par la rapidité de ses mouvements. Le sol, lui aussi, devient limite percussive, attestant des frontières corporelles par des bruits sourds et sporadiques, donnant par la même occasion à l'immatérialité de l'image projetée, une consistance, une certaine forme de « physicalité »³⁶¹. Un « objet-mur »³⁶², en quelque sorte. Le son comme « tranche » audible « de l'espace qui les lie », « elle lie et les sépare. »³⁶³



Antoine Schmitt, *Gameplay*, vue du deuxième tableau.

Puis un deuxième tableau prend place. Le rectangle se réduit à ses seules limites externes, le milieu devenant vide, absent. Le corps du danseur y prend alors place, mais paraît désormais contraint, forcé par cette forme devenue mobile, dynamique, qui l'entoure. Un rapport dialogique s'installe entre ces deux entités. Pourtant le danseur semble vouloir s'échapper de ce milieu qui le circonscrit. Il aimerait retrouver l'autonomie qu'il possédait précédemment, mais les limites du rectangle virtuel, le suivent frénétiquement, lui « collent à la peau. » C'est un rapport de force qui prend forme. Se tournant, rampant, s'agitant brusquement, le danseur expérimente son corps, ses limites, en le confrontant à cet

³⁶¹ Laurence Louppe a analysé l'importance du sol, comme zone de contact, dans la danse contemporaine. Voir, « Les quatre facteurs – Le poids », *ibid.*, pp. 95-104.

³⁶² L'expression est de Daniel Syboni, *op. cit.*, p. 240.

³⁶³ *Ibid.*

espace virtuel qui l'englobe. L'épreuve devient physique par le jeu de dépenses énergétiques opéré par les deux objets du tableau : l'un réel, organique, correspondant au corps du danseur ; l'autre virtuel, calculé en temps réel, mais qui, par le partage d'un espace scénique commun, devient lui aussi acteur, au même titre que le danseur. Après s'être construit, dans le premier tableau, un espace individuel, intime, le performeur se trouve désormais aux prises avec un environnement qui le maîtrise. Le virtuel et l'actuel se confrontent et se confondent dans le partage d'un même espace de déploiement.

Bien loin d'une pure construction symbolique, nous voici en présence d'une gestion spatiale archaïque, voire animale. Dans l'échange opéré par les deux sujets, les codes et symboles normés y sont quasi absents. Seul compte l'appréhension de leurs limites propres par un jeu non codifié – en tout cas, la codification semble s'inventer dans l'acte performé –, se déployant graduellement, au gré de leur découverte réciproque. Cette fois-ci, l'espace sonore est double : d'un côté nous entendons toujours le son du danseur, devenu plus nerveux, agité ; de l'autre, celui du rectangle virtuel qui vient imposer sa présence en marquant toute modification de sa surface par un bruit percussif (lié au « choc » entre corps physique et limite virtuelle calculée en temps réel par l'ordinateur). Ainsi, le corps dont les seules limites audibles se manifestaient par son propre mouvement interne, trouve un deuxième écho sonore par sa collision avec un objet extérieur. Bien que virtuel, le carré atteste de son actualité partageable par l'emprunt de certains de ses attributs au monde physique, tangible : inertie et adaptabilité face à un événement perturbateur extérieur ; répercussion sonore lorsqu'il est « touché. » En *butant* littéralement sur les limites de ce dernier, le corps du danseur entre en *collision* avec un objet proche de l'objet du monde naturel. Il y a une certaine forme de

tactilité dans le son, qui va au-delà de l'image³⁶⁴. Encore une fois c'est le son qui donnera l'illusion d'une « physicalité » de l'objet modélisé.

Suivent plusieurs tableaux. Chaque forme modélisée deviendra de plus en plus complexe. Les limites du rectangle se stabiliseront, voir disparaîtront le plus souvent, pour laisser place à de nouvelles formes internes aux comportements animaux : hésitantes, elles s'approchent, puis fuient comme effrayées par le danseur. De nouveaux modèles d'échanges s'établissent à fur et à mesure entre les deux sujets, *physique* et *simulé*. Puis, après ce jeu de découverte réciproque, une *synthèse* entre les sujets de la scène s'amorce, même si de façon furtive, correspondant à la jonction synchrone entre le geste du performeur, et celui de la créature virtuelle.



Antoine Schmitt, *Gameplay*, tableaux intermédiaires.

Cette jonction semble être définitivement assumée dans le dernier tableau de la pièce. Le cadre au sol est désormais réduit à

³⁶⁴ Sur la tactilité de l'image, plus spécifiquement cinématographique et photographique : « Walter Benjamin [...] impliquait dans la disposition perceptive de l'homme contemporain, fait nouveau, une "optique approximativement tactile" due à la photographie et au cinéma. À le suivre, il conviendrait de dire que nous ne pouvons nous comprendre et nous récupérer subjectivement qu'en faisant droit à cette part de tactilité dans laquelle, que nous le voulions ou non, il ne nous est plus donné aujourd'hui le moindre monde. Le moindre monde, c'est en particulier, la moindre forme spatio-temporelle. Autant dire que, dans l'esprit de Benjamin, la spatio-temporalité contemporaine de l'être au monde (la forme pour ainsi dire à priori de la sensibilité actuelle) implique foncièrement, évidemment à l'insu originaire de la conscience subjective, la tactilité cinématographique » cf. Pierre-Damien Huyghe, *L'art au temps des appareils*, op. cit., p. 25.

une simple surface bleue à peine plus large que l'espace occupé par le danseur. Les formes aux allures organiques des tableaux intermédiaires ont laissé place à un objet modulaire simple, rectangulaire. Les deux sujets ne se suivent plus – bien qu'une certaine inertie soit toujours présente dans l'objet modélisé –, mais se *correspondent* comme appartenant au même complexe formel, telle l'ombre et son objet. Le son est lui aussi unifié. Au bruissement du corps vient s'ajouter à celui du module abstrait qui suit continuellement les différents déplacements du danseur. Les sons se confondent en perdant en partie leurs attaches avec leurs objets de production. Désormais, le corps devient lui-même producteur de sons synthétisés. Ces derniers paraissent surgir du grincement de la charpente corporelle, comme autant de rouages organiques qui auraient été amplifiés. Le *corps* et l'*unité programmée*, ne font plus qu'un, devenant *un objet unifié*, dont la coïncidence des termes se fait dans la synchronicité de leurs mutations communes, que ce soit dans leur forme sonore ou visuelle. Chacun des sujets ayant emprunté à l'autre des modalités d'expressions communes.



Antoine Schmitt, *Gameplay*, vue du dernier tableau.

Nous retrouvons ici les caractéristiques du milieu deleuzien. Ce « bloc d'espace-temps » à l'intérieur duquel le sujet forme son individualité et son autonomie. Comme nous le décrit le philosophe, « le vivant a un milieu ; un milieu extérieur qui renvoie aux matériaux ; un milieu intérieur, aux éléments composant les substances composés ; un milieu intermédiaire, aux membranes et

aux limites. »³⁶⁵ Au début de *Gameplay*, différents milieux étaient identifiables : ceux du danseur et de la figure modélisée, chacun possédant son propre espace d'autonomie (milieux *internes*) ; un milieu *extérieur*, commun aux deux (la scène) ; et enfin un *intermédiaire*, sorte de zone de *contact* identifiable par sa répercussion sonore³⁶⁶. Or, c'est un processus graduel de *transcodage* qui sera amorcé ici, qui aboutira à l'imbrication des milieux individuels (du danseur et objet modélisé). Chaque milieu, emprunte à l'autre sa quantité de codes (spatiaux, temporels : ils évoluent au sein des mêmes limites spatiales ; dans le même temps d'effectuation ; puis, leurs sonorités se fondent pour ne former qu'un seul et même événement acoustique). Chaque milieu individuel se « dissipe » alors dans l'autre, se « constitue » dans l'autre, selon un rapport de réciprocité.

4.1.2

Bornes

Nous sommes ici du côté du partage d'unités symboliques délimitées, *bornées*. Jean-Louis Boissier a souligné l'importance de la notion de *borne* dans la description et l'analyse des dispositifs interactifs.³⁶⁷ Il en propose deux termes d'analyse. En premier

³⁶⁵ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille Plateaux*, *op. cit.*, p. 382.

³⁶⁶ Notons, par ailleurs, que le son joue un rôle déterminant dans le développement du milieu tel que l'entend Deleuze. C'est le rôle de la *ritournelle* : « Un enfant dans le noir, saisi par la peur, se rassure en chantonnant. Il marche, s'arrête au gré de sa chanson. Perdu, il s'abrite comme il peut, ou s'oriente tant bien que mal avec sa petite chanson. Celle-ci est comme l'esquisse d'un centre stable et clame, stabilisant et calmant, au sein du chaos. Il se peut que l'enfant saute en même temps qu'il chante, il accélère ou ralentit son allure ; mais c'est déjà la chanson qui est elle-même un saut : elle saute du chaos à un début d'ordre dans le chaos, elle risque aussi de se disloquer à chaque instant. Il y a toujours une sonorité dans le fil d'Ariane. Ou bien le chant d'Orphée », *ibid.*, p. 382.

³⁶⁷ Jean-Louis Boissier, « Vertus des mondes bornés », in *La relation comme forme*, éditions Mamco, Genève, 2004. Texte initialement paru dans *Les*

lieu, le dispositif sera considéré comme *borne*, comme « console d'information » ou « terminal de consultation d'une banque de données », « lié à la fois à son lieu d'implantation et à l'espace d'information très complexe qu'il contient ou qu'il relaie »³⁶⁸. Puis, il apposera à ce point de jonction entre espace réel et espace virtuel la notion de *monde*, venant nommer et décrire l'environnement virtuel dont il fait référence, ainsi que ses objets (objets virtuels, simulés, interactifs ou non).

Le premier terme désignera *l'interface*, l'objet permettant la communication entre l'utilisateur et le dispositif virtuel : « on vérifie ici que la borne est une interface », « là où finit le virtuel commence le réel », « non pas un réel qui serait le référent – encore qu'il puisse être aussi le référent -, mais le réel simplement du présent de l'utilisateur, un réel actuel, en actes. »³⁶⁹ Le deuxième, celui de *monde*, identifiera le *virtuel* lui-même. Le virtuel comme monde, car *autonome*, *complexe*, et capable d'être *interprété*, investi par l'utilisateur. En unifiant les deux termes (*borne* et *monde*), Jean-Louis Boissier désignera le lieu du virtuel, son espace, de *monde borné*, de milieu autonome possédant ses propres limites, ses propres bornes, s'interposant entre lui et le corps de l'utilisateur.

Et c'est bien de *mondes bornés* dont il est question dans *Gameplay*. Pièce qui, nous l'avons constaté, semble tendre vers la mise en place de frontières partagées par les deux actants, le danseur et l'objet audiovisuel simulé. Dynamique qui paraît se résoudre, par la même occasion, par l'unification symbolique des deux entités, réelle et virtuelle, au sein d'un complexe audiovisuel hybride. Au début, il y a bien deux *mondes*, deux univers représentatifs distincts. D'une part, celui du corps dansant, qui

Cahiers de l'Ircam, n° 1, « Composition et environnements informatiques », Centre Pompidou, Paris, 1992.

³⁶⁸ *Ibid.*, p. 122-123.

³⁶⁹ *Ibid.*, p. 126.

tisse son territoire et en élargit la périphérie, par actes, par suites d'actions. Comme l'enfant deleuzien' « il marche, s'arrête au gré de sa chanson »³⁷⁰, de sa danse tâtonnante. Et « s'oriente tant bien que mal avec sa petite chanson », en esquissant « un centre stable et calme, stabilisant et calmant, au sein du chaos. » Le monde qu'il esquisse est celui de ses propres limites territoriales, changeantes au gré de ses propres déambulations. Puis, il y a la forme projetée, fixe, inerte, qui, au début de la pièce, n'est pas encore un monde, mais une simple surface délimitant le corps du danseur en lui proposant un espace, un lieu d'action.

Les bornes ne sont pas encore signifiées, les seules limites sont celles de sa propre surface : l'objet est pour le moment image, et non *interface* entre le territoire partagé (monde réel) et espace symbolique (monde virtuel)³⁷¹. C'est par la suite que sa variabilité et sa capacité à être interprétée, jouée, feront de l'objet projeté un milieu possédant ses propres bornes, ses propres interfaces d'accès, territorialisantes, mais ouvertes sur le monde. Comme nous l'avons vu plus haut, elles seront tout au long de la pièce le prétexte à un jeu continu entre acteur réel et acteur interactif. Elles constitueront les limites par lesquelles les deux espaces, réel et virtuel, dialogueront et se nourriront l'un l'autre.

Ici, l'*objet imago-sonore* (car, c'est bien de cela qu'il s'agit) virtuel, en se saisissant de l'espace du danseur, tend à en cadrer les gestes. Par la coïncidence des *bornes*, il y a fusion des deux *mondes*. Bien plus qu'une métaphorisation d'une union entre l'espace du virtuel et celui du monde physique, *Gameplay* fait état d'une dynamique généralisée dans les procédés de délimitation médiatisée du mouvement (mécanique ou numérique) : le « cadrage », la délimitation du mouvement et du geste au sein de

³⁷⁰ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, p. 382.

³⁷¹ « La borne est l'interface entre la carte et le territoire. Plantée dans le sol au bord de la route, c'est un point commun à l'espace réel – au monde – et à la carte », Jean-Louis Boissier, *op. cit.*, p. 125.

« blocs » temporels autonomes et modulables. Je propose de les appeler des *objets kinetico-sonores*.

Les développements qui suivent s'articuleront autour de deux parties. La première interrogera le début des recherches effectuées sur la restitution mécanisée du mouvement corporel. Les expériences effectuées par les acteurs du pré-cinéma (Joseph-Ferdinand Plateau, William George Horner, Emile Reynaud), nous permettront d'interroger les mécanismes ayant mené à l'isolement d'unités comportementales closes et autonomes. La deuxième partie, concernera principalement la sonorisation du mouvement corporel à travers des expériences de Xavier Leroy, Gary Hill et Jan Koop. Il sera question de comprendre le rôle joué par le son dans l'autonomisation des *objets-kinetico-sonores*.

4.1.2

Gestes clos

Dans leur désir d'une restitution réaliste et fidèle du visible, les recherches réalisées autour de la reproduction mécanisée du mouvement, vers le début du XIXe siècle, se sont vite confrontées à une incohérence non négligeable : la nécessité de *délimiter, circoncire*, autant dans la durée que dans l'espace, la continuité kinesthésique. Incohérence, car c'est bien par la négation de la fonction compulsive et naturelle du mouvement que sa reproductibilité a été permise.

Bien sûr, de premier abord, le seul mouvement tangible présent dans le processus cinématographique, n'est pas celui de l'image produite dans l'émanation lumineuse de la projection, mais le mouvement même du mécanisme interne du projecteur ; comme

nous le savons, l'image en mouvement n'est qu'une conséquence d'une condition illusoire de notre appareil physiologique qui nous permet la reconstitution mentale de l'inertie kinesthésique à partir d'une suite de photogrammes. C'est par ailleurs ce que nous explique Bergson dans *L'évolution créatrice* :

« Pour que les images s'animent, il faut qu'il y ait du mouvement quelque part. Le mouvement existe bien ici, en effet, il est dans l'appareil. C'est parce que la bande cinématographique se déroule, amenant, tour à tour, les diverses photographies de la scène à se continuer les unes les autres, que chaque acteur de cette scène reconquiert sa mobilité : il enfile toutes ses attitudes successives sur l'invisible mouvement de la bande cinématographique. »³⁷²

Artificialité que l'auteur n'hésitait pas à critiquer violemment en faisant état d'une « faiblesse » propre à notre perception « condamnée à détailler le film image par image au lieu de le saisir globalement »³⁷³. Or, c'est bien cette « faiblesse » que Merleau-Ponty (parmi d'autres) réhabilitera en faisant de celle-ci une force active et créatrice : le film, non comme « somme d'images », mais, à l'instar d'une mélodie, comme « *forme temporelle* »³⁷⁴ (Husserl

³⁷² Henri Bergson, *L'évolution créatrice*, 1907, Paris, P.U.F., 2001, p. 305.

³⁷³ Henri Bergson, *La pensée et le mouvant*, 1934, Paris, P.U.F., 1990, p. 10. « Tel est l'artifice du cinématographe. Tel est aussi celui de notre connaissance. Au lieu de nous attacher au devenir intérieur des choses, nous nous plaçons en dehors d'elles pour recomposer leur devenir artificiellement. Nous prenons des vues quasi instantanées sur la réalité qui passe, et, comme elles sont caractéristiques de cette réalité, il nous suffit de les enfilet le long d'un devenir abstrait, uniforme, invisible, situé au fond de l'appareil de la connaissance, pour imiter ce qu'il y a de caractéristique dans ce devenir lui-même. Perception, intellection, langage procèdent en général ainsi. Qu'il s'agisse de penser le devenir, ou de l'exprimer, ou même de le percevoir, nous ne faisons guère autre chose qu'actionner une espèce de cinématographe intérieur. On résumerait donc tout ce qui précède en disant que le *mécanisme de notre connaissance usuelle est de nature cinématographique* », *L'évolution créatrice*, *op. cit.*, p. 305.

³⁷⁴ Cf. Merleau-Ponty, *Le Cinéma et la Nouvelle Psychologie*, 1945, in *Sens et Non-sens*, Gallimard, 1996

aurait parlé d'*objet* temporel). Deleuze, en partant pourtant de la théorie de Bergson – l'auteur insiste sur le fait que c'est Bergson lui-même qui découvre l'*image-mouvement*, dans le premier chapitre de *Matière et mémoire* -, fera du principe de reproduction médiatisé du mouvement la clef du rétablissement de la continuité cinématique. Un mouvement qu'il situe, par ailleurs, non seulement dans l'appareil - bien qu'il en soit l'une des conditions majeures -, mais dans l'image elle-même. Image *médiane*, ou « moyenne » comme il la désigne, portant en elle le principe dynamique pouvant lier selon le mode de la continuité les images entre-elles. Ainsi le cinéma ne nous donnerait pas une image à laquelle l'on superposerait du mouvement par son principe mécanique, « ce qu'il nous donne [...] ce n'est pas le photogramme, c'est une image moyenne à laquelle le mouvement ne s'ajoute pas, ne s'additionne pas : le mouvement appartient au contraire à l'image moyenne comme donnée immédiate. »³⁷⁵

Or, prenons cette « donnée immédiate » comme acquise, et considérons le mouvement comme totalité, comme unité objectale formée dans la continuité de l'action produite par l'illusion cinématographique et son « image moyenne ». Nous apercevons alors que la fonction *isolante* du médium se déplace du photogramme (comme coupe immobile du visible) à l'action entendue comme unité diégétique minimum.

Depuis le début des recherches autour de la persistance rétinienne, il est intéressant de remarquer que la majeure partie des sujets représentés reproduisaient des comportements gestuels simples et cycliques. Ainsi, Joseph Antoine Ferdinand Plateau réalisait une série d'animations avec ce qu'il nommera le *phénakistiscope*³⁷⁶ (1832) : à partir de plusieurs images disposées sur une surface circulaire en mouvement – à l'instar du

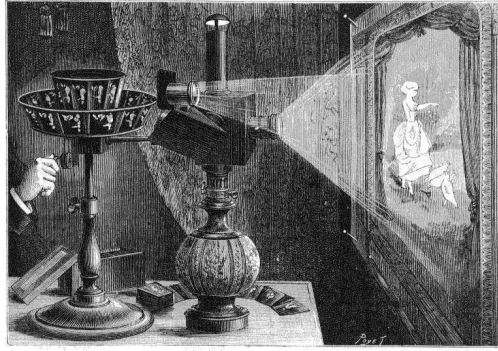
³⁷⁵ Gilles Deleuze, *L'Image-mouvement. Cinéma I*, Minuit, Paris, 1983, p. 39.

³⁷⁶ Commercialisé sous le nom de *phantascope*.

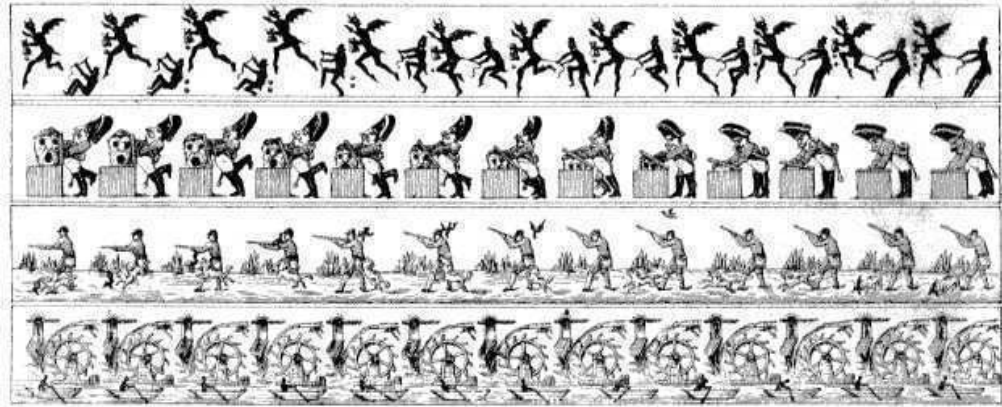
photogramme cinématographique, chaque image représentait une étape du geste global -, il arrivait à donner l'illusion d'une continuité gestuelle cohérente³⁷⁷ - le *zootrope* que William George Horner réalise en 1834, ou encore le *praxinoscope* (1876) d'Emile Reynaud, reprendront, en l'améliorant, le même système de décomposition du mouvement sur un support circulaire. Bien que nous ne soyons pas encore dans la sphère du réalisme photographique - que les travaux sur la chronophotographie de Étienne-Jules Marey (1830-1904) et Eadweard Muybridge amèneront -, mais plutôt aux prémices de ce que l'on nommera plus tard le dessin animé (alors appelés *pantomimes animés*, par Reynaud), le mouvement gestuel est ramené à son action la plus minimale : pas de danse, course d'une cheval, battement d'ailes d'un oiseau, jonglerie, etc. L'action était montrée dans son intégralité de sorte à avoir l'ensemble des étapes constitutives du mouvement à accomplir : le pas de danse, par exemple, était composé en étapes successives, mais ne débordait pas le cycle nécessaire à son exécution.

Cette réduction et simplification du geste était la conséquence directe des limites techniques et mécaniques des appareils mis en place. D'une part, la surface du cylindre sur lequel étaient représentées les différentes étapes du mouvement était *limitée*, ce qui limitait, par la même occasion, le nombre de dessins pouvant y figurer (treize pour le *phénakistiscope*) ; de l'autre, afin d'éviter l'épuisement du « spectacle » perçu, il était nécessaire de produire un mouvement pouvant se *répéter* indéfiniment, pour cela il convenait de décrire l'action depuis son début jusqu'à sa

³⁷⁷ Il comporte un disque rond en carton, percé de fentes, sur lequel le mouvement est décomposé en plusieurs images fixes. Un manche permet de le maintenir pendant sa rotation. Le spectateur se place face à un miroir en regardant au travers des fentes du disque, du côté sans dessin ; il fait ensuite tourner le carton. Cela permet de reconstituer le mouvement de l'image, au travers des fentes en mouvement qui la reflètent dans le miroir. Le carton sert d'obturateur.



Émile Reynaud, le praxinoscope à projection.³⁷⁸



Spécimens des figures du zootrope.³⁷⁹

résolution, de manière à permettre le raccord de leurs limites temporelles (*un seul visionnage de l'action aurait été décevant*).

Nous étions encore loin du séquençage gestuel amené par le montage cinématographique - dans lequel l'action pouvait être découpée en une suite, ou programme, d'événements gestuels - ; les contraintes techniques portées par ces appareils cinétiques se devaient alors de condenser le sens exprimé au travers d'actions simples et concises.

Si, comme Laurence Louppe l'indique, « le mouvement concerne l'ensemble du corps, et que le geste n'en est qu'un fragment, du moins dans sa visibilité »³⁸⁰, alors, dans les travaux de Plateau et Reynaud, mais également ceux de Muybridge et Marey, le geste a peu d'importance, le geste en tout cas comme fragment

³⁷⁸ Gravure réalisée par Louis Poyet, in « La Nature », *Revue des sciences*, n° 492, 1882, p. 357.

³⁷⁹ Gravure parue dans « La Nature », *Revue des sciences*, n° 392, 1881, p. 60.

³⁸⁰ Laurence Louppe, *op. cit.*, p. 106.

du mouvement. Il en constitue une part minime. C'est le mouvement en tant que forme cinétique majeure qui est ici mis en avant. Et ce mouvement se doit d'être *fonctionnel* – comme le serait celui d'une machine – et sa bonne forme se vérifie par la parfaite continuité du mouvement lors de sa mise en boucle.

Dans *L'Homme à la caméra* (1929), de Dziga Vertov (1896-1954), une séquence en particulier me semble refléter ce mouvement de *réduction* et d'*autonomisation* cinétique imposée par les appareils de restitution du mouvement. Elle se situe à environ 22 mn du début film. Dans le premier plan nous distinguons une poupée située à l'arrière d'une machine à coudre. Cette première est vêtue avec les habits des ouvrières de l'époque soviétique (une chemise blanche et un foulard en guise de couvre-chef). Le corps, à ce stade, est représenté sous la forme d'un simple pantin. Double in-animé, sans vie. Seule la machine est activée et décrit le mouvement rapide et circulaire du mécanisme conduisant le va-et-vient de l'aiguille.

Du côté de la représentation humaine, nous sommes bien en deçà de l'automate. Seule la fixité et l'immobilité investissent le corps de la poupée. Comme si, même son rôle d'« ouvrière », que son apparence pourtant évoque, avait été réduit à un état de non-fonctionnalité, amenant le mécanisme de la machine au stade de sujet principal. Puis quelques plans plus tard, nous retrouvons à nouveau un système fonctionnant sur le même rapport de dualité homme/machine : une poupée articulée disposée sur une bicyclette en mouvement. Cette fois-ci, le corps du pantin est articulé. Il est investi par le mouvement que lui impose la bicyclette, ce dernier étant automatisé par un système mécanique. Une inversion de hiérarchisation est ici évoquée, dans laquelle le corps – jouant, dans une situation normale, le rôle de force motrice -, se trouve emporté par un mouvement qui désormais lui échappe. La mécanique de la bicyclette, purement fonctionnelle, impose son



Tziga Vertov, *L'Homme à la caméra*, 1929, photogramme.

mouvement circulaire à ce corps devenu, lui-aussi, partie intégrante et rouage de ce système. De façon quelque peu hasardeuse, on pourrait dire que le corps perd de son « aura. »³⁸¹ Et, comme lui, il se doit d'être fonctionnel, efficient, pour que la circularité s'exerce sans entrave. Cette circularité deviendra la preuve, le constat, d'une circulation parfaite des énergies mobilisées par le système dont ils font partie (système général qui englobe le pantin et la bicyclette).



L'Homme à la caméra, Dziga Vertov, 1929, photogrammes.

Les exemples sur les rapports entre circularité des fonctionnalités motrices du corps et de celle des appareils de restitution cinétiques ne manquent pas. On pourrait citer les

³⁸¹ Cet aspect d'une itération invariable du mouvement, n'est pas sans rappeler les thèses de Benjamin sur la reproductibilité. Bien sûr, il ne s'agit pas d'une copie de l'objet iconique, de substituer « à son occurrence unique son existence en série » (Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, p. 17), mais, d'une certaine façon, la reproduction, dans la durée, du même mouvement affecte l'unicité du mouvement corporel pour le faire entrer dans un jeu de réitération continue.

expériences de Gustav Deutch, et plus particulièrement son *Taschenkino* (ou « cinéma de poche »), réalisé entre 1995 et 1996, dans lequel, à l'aide de petits projecteurs à œillets, il propose au spectateur des mini films obtenus par la mise en boucle de pellicules super 8. Chaque unité du dispositif « montre une action en général corporelle qui se clôt sur elle-même »³⁸², dans un balancement continu. Cette clôture, renvoie au temps de révolution de l'engrenage de l'appareil. La pellicule, et le mouvement qu'elle contient, rentre en parfaite synchronisation temporelle avec le mécanisme cinématographique.

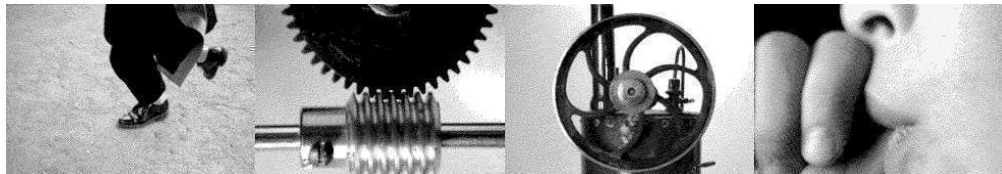
Dans le troisième chapitre de cette thèse, nous avons déjà remarqué l'importance de cette « clôture » - donnant lieu à des objets-unités autonomes, syntagmatiques - plus spécifiquement dans le domaine du récit numérique. Une clôture qui permettait par la même occasion d'écarter la séquence - comme suite de plans intégrés dans une même continuité dialogique -, au profit d'une synthétisation et autonomisation du message au sein du seul plan. En effet, il est intéressant de remarquer que cette formalisation du mouvement, appartenant à une certaine forme primitive du cinéma – ou pré-cinéma -, se retrouve à nouveau investie dans les créations numériques contemporaines comme l'une des formes principales de composition. Par exemple, dans son *Album sans fin* (1989), Jean-Louis Boissier utilise de courtes *vignettes* (muettes) représentant des mouvements cycliques fermés sur eux-mêmes : mouvements d'objets mécaniques (rouages, escalators, etc.), mouvements corporels (marche, mouvements circulaires de l'œil, suctions du pouce), activités issues du monde naturel (frémissement d'une feuille, remoude de la mer), partagent le même espace de représentation et sont affectées par un processus de mise en boucle. Les différentes images subissent le même schéma opératoire, celui de la mise en boucle, « sans fin », de leurs

³⁸² Françoise Parfait, *op. cit.*, p. 76.



Gustav Deutsch, *Taschenkino* (ou « cinéma de poche »), 1995-1996.

mouvements internes. En naviguant au fil des vignettes autonomes, le constat est celui d'un nivellement de leurs qualités représentatives au niveau de leur seule mécanique. Aucune différence de nature, au final, entre le rouage et le pas : « le geste a une intention, une vie, alors que le mouvement peut aussi bien résulter d'un automatisme humain que de n'importe quelle animation d'un objet ou d'un mécanisme non humain. »³⁸³



Jean Louis Boissier, *Album sans fin*, 1989.

L'étrangeté de ces « automates » cinématographiques tient au fait que l'animation, la volonté d'une transcription réaliste de l'activité corporelle, passe par une certaine forme de désubstantialisation dans laquelle sa seule mécanique est mise en jeu. L'analyse et la retranscription sont posturales avant d'être expressive, communicante. Comme l'enchantement ressenti face à l'animation d'un automate, système désincarné qui par son mouvement cinétique s'approche du corps organique, de la même

³⁸³ Laurence Louppe, *op. cit.*, p. 106.

façon la mécanisation de ce dernier, en lui ôtant sa forme volontaire, impulsive, le transforment en simple objet de propagation énergétique, forme parfaite, déshumanisé. Comme l'indique Françoise Parfait : « la répétition est un lieu commun des activités quotidiennes des hommes et encore davantage des gestes liés au travail à la chaîne tel que l'industrie l'a découpé par souci de rentabilité », le « motif temporel du réel » devient « une forme autonome, c'est-à-dire sans histoire, sans passé et sans avenir... »³⁸⁴

Quels seraient alors les apports du son dans une telle mécanisation ? Le son, permet-il d'accentuer cet effet d'*isolement* et d'*autonomisation* du mouvement ? La figure du robot, tel que la développe Xavier Leroy, nous permettra de répondre à une telle interrogation.

4.1.3

Le robot : temps sonore et temps gestuel³⁸⁵. Une histoire de grincements.

« Incapable de rien effectuer par lui-même, il est manipulé par autrui et c'est dans le mouvement d'autrui que ses premières attitudes prendront forme. »³⁸⁶

Comme nous l'ont montré les recherches de Pierre-Damien Huyghe et de Jean-Louis Déotte, les appareils inventent du temps, ils

³⁸⁴ Françoise Parfait, *op. cit.*, p. 76.

³⁸⁵ Le « geste » est ici à entendre dans sa forme mécanique : geste comme participant d'une chaîne d'opérations automatisées, comme pourrait l'être celui d'un ouvrier, automatique, dépouillé d'intentionnalité.

³⁸⁶ Henri Wallon, « Le rôle de l'autre dans la conscience du " moi " », in *Enfance*, numéro spécial 1-2, 1959, p. 281.

ouvrent la perception à de nouvelles données temporelles. On peut supposer également que ces nouvelles temporalités affectent par, la même occasion, notre manière d'être au monde³⁸⁷. En d'autres termes, la technologie *cadre* le temps individuel³⁸⁸. Selon Henri Wallon, la formation de la « conscience du " moi " » est étroitement liée à l'environnement proche de l'enfant qui en définit, en grande partie, les caractéristiques perceptives. Or, qu'en est-il d'un sujet dont les modèles environnementaux seraient ceux des machines ? Quel serait son rapport au temps du monde et à celui engagé par son corps individuel ? Comme nous venons de le voir, la médiation technologique du mouvement corporel, au travers de dispositifs plus ou moins complexes de restitution cinématique, inscrivent le corps – du moins son image – dans une temporalité nouvelle qui est celle des appareils eux-mêmes. Je fais alors la supposition que l'utilisation du *robot* comme figure transversale et récurrente du corps contemporain (le monstre-machine de *Métropolis*³⁸⁹ ; les cyborgs, mi-hommes mi-machines de *Alien*³⁹⁰ ; le robot de *Mondwest*³⁹¹ ; les esprits « robotisés » de *THX 1138*³⁹²), n'est pas à considérer comme seule figure métaphorique, mais peut être interprétée comme faisant état d'un réel processus d'adéquation entre le temps organique la temporalité propre aux machines. Envisager comme nouveaux modèles posturaux et temporels exogènes les appareils technologiques qui nous entourent, c'est également envisager leur action réelle sur la formation de nos structures proprioceptives. Le robot peut alors nous aider à envisager cette mutation de la gestion intime du temps par le corps physique. Bien plus qu'un modèle abstrait, il

³⁸⁷ Comme l'indique Pierre-Damien Huyghe, l'œuvre d'art pourrait être problématisée selon ses capacités à échapper à cette emprise temporelle. Cf. « À contre temps. Puissance de l'espace », *op. cit.*

³⁸⁸ Il suffit de penser à Internet.

³⁸⁹ Fritz Lang (1890-1976), 1927.

³⁹⁰ Ridley Scott (1937), 1979.

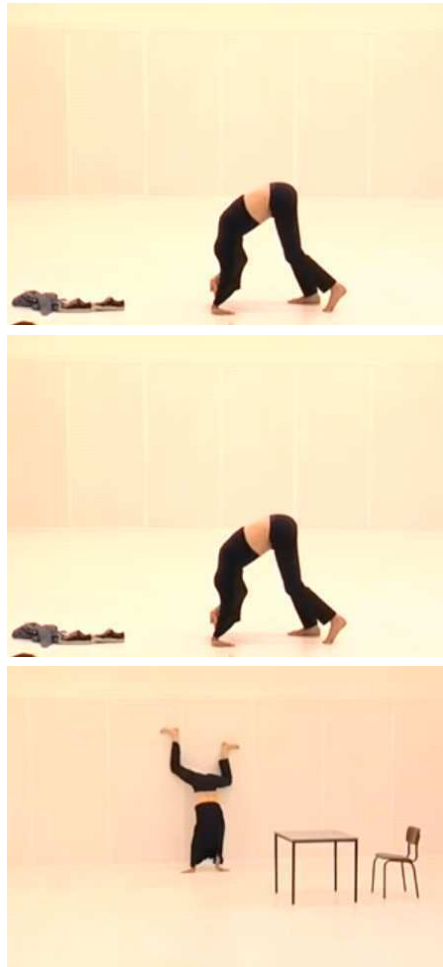
³⁹¹ Michael Crichton (1942-2008), 1973.

³⁹² George Lucas (1944), 1971.

pourrait représenter une façon d'être de notre corporéité. Or, on reconnaît un robot non seulement par sa rigidité posturale typique, mais également, et surtout, par son bruit, par son expressivité dans le champ acoustique. Le son permet d'identifier les différentes étapes du mouvement robotique, il en isole les phases saillantes, il les autonomise. En ce sens, il représente un modèle pour le séquençage d'unités *kinetico-sonores*.

Pour illustrer mon propos je prendrais comme exemple la pièce *Self-Unfinished*³⁹³ du chorégraphe Xavier Leroy, solo réalisé en 1998. Ses critiques s'attardent le plus souvent sur la partie dite des "monstres" (Jérôme Bell) dans laquelle l'artiste se livre à de surprenantes métamorphoses corporelles. En inversant son corps, en se mettant littéralement "cul par-dessus tête" – la partie centrale correspond désormais à la tête, complètement cachée par un habit noir –, Leroy questionne, avec un minimum d'artifices, l'image corporelle. Difficile en effet de saisir réellement où sont le haut et le bas. On se laisse alors vite surprendre par le travail qui s'opère dans notre propre perception finissant par s'accoutumer, assez rapidement il faut le dire, à la vue de cette étrange créature anthropomorphe aux pieds en forme de mains, bien que trop petites pour soutenir avec efficacité le poids de cette masse imposante.

³⁹³ *Self-unfinished* peut être traduit par « auto-incomplétude » ou « propre-inachèvement. »



Xavier Leroy, *Self Unfinished*, 1998,
partie dite des « monstres. »

Certes cette partie de la pièce ne peut que fasciner par son efficacité et le trouble qui se joue en nous. Cela joue parallèlement sur des questions différentes : hybridation, corps objet, monstruosité. Créant, comme l'indique le chorégraphe, des « zones

d'indiscernabilité produisant un désordre du corps humain. »³⁹⁴ Il y a pourtant une partie, souvent délaissée, qui nécessite à mon sens qu'on s'y attarde plus longuement. Une « petite introduction », comme la qualifie Jérôme Bel, que François Pinon décrit ainsi : « une chaise, un bureau, une bande sonore qui ne démarre pas [une musique de Diana Ross]. Un danseur en chemise, imite, avec de faux bruitages, le déplacement d'un robot. »³⁹⁵ En



Xavier Leroy, *Self Unfinished*, 1998, partie du « robot. »

s'agit, ou du moins sa caricature, sa retranscription burlesque à travers son image stéréotypée. Comme l'indique Jérôme Bel « ce caractère mécanique du mouvement du corps du danseur n'est pas vraiment original »³⁹⁶. Il s'agit en effet d'un « cliché », d'une figure complaisante de ce que peut être pour nous un automate-robot : « on pourrait le voir à la télévision ou dans une cour de récréation, ce qui se joue dans celle-ci étant bien souvent le reflet de ce qui se passe sur l'écran de celle-là. »³⁹⁷ Il ne s'agit pas de savoir cependant si son imitation est exacte, si le robot que l'on nous mime en possède toutes les caractéristiques, mais d'avantage de quelle manière cela affecte-t-il le corps dans sa cinétique, dans son inscription dans l'espace et dans le temps. Mais, surtout, qu'en est-il de cette donnée supplémentaire qui l'écarte de l'automate

³⁹⁴ Xavier Leroy, dossier de *Self-Unfinished*, cité par Céline Roux, *Danse(s) performative(s) : enjeux et développements dans le champ chorégraphique français 1993-2003*, éditions L'Harmattan, 2007, p. 134.

³⁹⁵ François Pinon, *Le journal des arts de Connivence*, 6e Biennale de Lyon, 2006.

³⁹⁶ Jérôme Bel, « qu'ils crèvent les artistes ! », in *Art Press special*, n° 23, novembre 2002, p. 92.

³⁹⁷ *Ibid.*

silencieux : à savoir, le son ?

La scène mise en place par Xavier Leroy est assez minimale. Rien de plus que se lever de sa chaise et déambuler dans l'espace environnant par lignes droites. Aucune action fonctionnelle sera accomplie au final (il rompt ainsi avec le fonctionnalisme propre au robot). Rien de réellement passionnant en somme dans l'accomplissement d'une quelconque intrigue. Pourtant, comme toujours dans le travail de Xavier Leroy, la présence du corps suffit à en oublier l'absurde activation (*Le Sacre su Printemps*, 2007 ; *More Mouvements für Laschenmann*, 2005 ; etc.). Un corps aux mouvements découpés dans lequel le cinétisme gestuel est décliné dans ses différentes phases de développement. Le déplacement des membres s'effectue par une réduction externe de l'apport musculaire en se focalisant sur ses simples articulations. Comme le ferait un robot, il économise son énergie au profit d'une justesse opératoire. « Pjuuuuuuuuuut », « uiiit ! uiiit ! » ou « thuuuuuuuuuuuhhhh », autant d'« onomatopées mécaniques »³⁹⁸ qui accompagnent le mouvement de chacune des parties corporelles du danseur.

C'est un trait commun qui se tisse entre les différentes technologies de médiation du mouvement (cinéma, robotique, domotique, simulation informatique) : l'extraction d'unités cinétiques simples et mesurables. Or, le son, les onomatopées produites par Xavier Leroy, jouent un rôle capital dans le renforcement perceptif de notre appréhension de ces « unités closes ». En définissant un temps d'effectuation sonore, se déployant dans la même durée que le déploiement cinétique, il en vérifie les limites événementielles. Une interopérabilité naît de cette synchronisation des durées, en en renforçant par la même occasion l'effet de présence. Présence qui n'est pas sans nous rappeler les sculptures péripatéticiennes de Tinguely, où

³⁹⁸ Jérôme Bel, *ibid.*

mouvement mécanique des rouages et pistons sont dans un rapport étroit, quasi organique avec leur émanation sonore.

C'est là en effet l'une des caractéristiques de ce que l'on désigne communément sur le robot : *le son comme induction manifeste des jeux de forces mécaniques qui s'exercent dans son complexe cinétique*. Il est question de "grincements" de frottements internes, articulaires, dont la perception ne peut se faire que par un subtil jeu de retransmissions à distance par le biais du son qui en est produit. L'espace acoustique comme « multidimensionnel, résonant, tactile de manière invisible. »³⁹⁹ Dans la « little introduction » de *Self-Unfinished* la temporalité du son circonscrit chaque unité du mouvement (l'arrêt du son correspond à l'arrêt de l'une des phases du déploiement gestuel ; il joue le rôle de cadre temporel), mais en même temps il lui confère un regain de physicalité en mimant la répercussion dans l'espace acoustique. Les membres *grincents*, comme pourraient le faire les rouages d'un complexe mécanique en mouvement. Cette sonorisation du mouvement gestuel permet par la même occasion un rapprochement de type kinesthésique entre le geste du danseur et le corps du spectateur. : le son en tant que *transport vibratoire* dans l'espace acoustique, investit le système perceptif du spectateur de façon plus directe qu'une simple image. Les cordes vocales du danseur jouent le rôle d'un vrai *amplificateur* de ses mouvements internes. La vibration qui émane de ses vocalises permet de littéralement « toucher à distance » le corps du récepteur qui entre dans le même rapport vibratoire. La double intrusion visuelle et auditive de l'événement au sein du complexe perceptif du spectateur permet de l'identifier comme objet phénoménologique à part entière. Un objet que « je vise » par mon attention, pour reprendre la terminologie de Husserl. C'est là le

³⁹⁹ Eric Davis, « Polyrythmie, cyberspace et électronique noire », in *Sonic Process, op. cit.*, p.232.

propre de l'*objet kinetico-sonore*.

C'est cet état de robotisation du mouvement corporel qui est recherché dans la grande partie de mes pièces. En reprenant celles déjà citées tel que *Gradiante*, *Ulysse and Granulars Echoes* ou *Vs* on peut remarquer que, bien plus que le mouvement en soi, c'est le son qui permet d'identifier les multiples interruptions de la continuité gestuelle. Il rend possible, de façon très précise et bien plus que les seules informations visuelles, de circonscrire temporellement les étapes du déploiement gestuel. Il en marque le début et la fin. En résulte un comportement haché, entrecoupé, morcelé et décomposé qui perd de sa dynamique naturelle, de sa forme volontaire, et s'automatise. De plus, et c'est là l'une des caractéristiques essentielles du son dans un système de type robotique, il permet d'attirer l'attention du spectateur sur l'ensemble de la durée du mouvement. C'est le propre du *grincement*, il arrête l'attention sur chaque micro-événementialité dans laquelle l'activité corporelle s'effectue. Il ne vise pas seulement les limites temporelles qui constituent cette dernière (son début et sa fin), mais la remplit, la solidifie de l'intérieur. Il lui donne de la consistance, mais en même temps l'autonomise, la découpe et la désolidarise. Une figure du morcellement corporel, de sa « mise en pièces » (Paul Ardenne)⁴⁰⁰, où cependant le fractionnement n'agit pas sur l'intégrité et l'unité physique du corps dans sa représentation, sur son image, mais plutôt sur sa durée propre. Il désolidarise son temps d'existence et en isole les parties.

Dans les pages suivantes nous constaterons que l'inversion temporelle synchrone du son et du mouvement corporel représentera une stratégie supplémentaire pour leur solidification.

⁴⁰⁰ Cf. Paul Ardenne, « Mise en doute, mise en pièces », in *L'image du corps. Figures de l'humain dans l'art du XXe siècle*, Regard, 2001, pp. 128-183.

Inversement :

vérification de l'inter-communicabilité entre geste et événement sonore

« [...] rendre compte du monde. Ce dernier peut-il se renverser, s'inverser, devenir palindrome, être perçu à l'envers comme l'on perçoit un mot ou une lettre ? Les techniques vidéo permettent bien évidemment de rendre cela possible, et l'on peut faire revenir en arrière une image, l'inverser, comme si on la *regardait* en forme de palindrome. Dans notre vie de tous les jours, ces retours en arrière, ces renversements de la réalité et de ses images, cela s'appelle tout simplement "mémoire". » ⁴⁰¹

Qui n'a jamais été porté par l'étrange fascination suscitée par la vue ou l'écoute d'un objet temporel inversé ? Certes, la possibilité de le ralentir ou l'accélérer, par les procédés de traitement vidéo, ciné et audio-graphiques, constitue déjà un trouble dans l'appréhension perceptive de tout événement. Il nous écarte manifestement du rapport naturel et spontané que l'on peut entretenir avec la plus ou moins grande linéarité du temps vécu – expérience « hallucinatoire » qui n'est pas sans évoquer les modifications perceptives induites par la mescaline dans *L'infini turbulent*⁴⁰² de Henri Michaux. Outre cette modification de la durée (*ralentissement*, mais également *accélération*), le processus de réification des objets temporels permet aussi d'en *inverser* symboliquement le temps d'effectuation.

⁴⁰¹ Jacinto Lageira, « Des premiers mots aux premiers regards », in Gary Hill, *Around & About. A performative view*, Regard, Paris, 2001, p. 13.

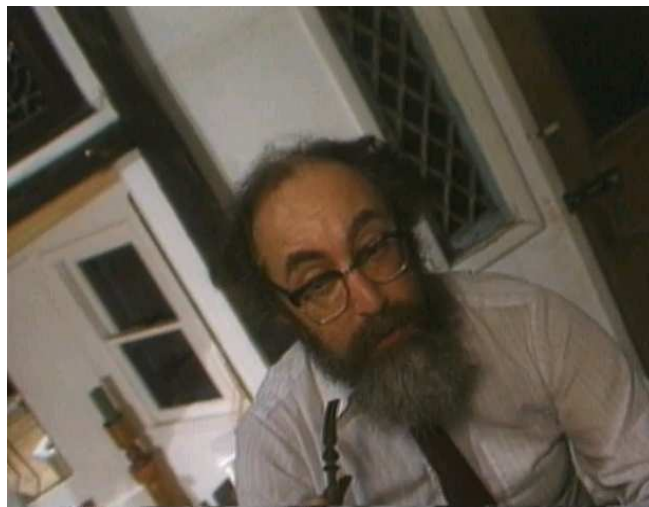
⁴⁰² Henri Michaux, *L'infini Turbulent*, 1957, Gallimard, Paris, 1994.

Prenons *Why do Things get in a Muddle ? (Come on Petunia)*, que Hill réalise en 1984. L'artiste met en scène une conversation entre Cathy, une jeune fillette dont les traits sont inspirés de Alice dans *Alice au pays des merveilles* (1865) de Lewis Carrol (1832-1898), et son père. Le discours entre les deux personnages porte sur l'entropie, à savoir le processus de transformation irréversible d'un système. *Steap to an Ecology of Mind* (1972), livre de Gregory Bateson (1904-1980), a servi de base aux dialogues. Dans ce dernier Bateson y développe la notion de « métalogue » : « des conversations où la structure de ce qui survient entre les interlocuteurs répète le contenu de cette conversation. »⁴⁰³ Dans la première séquence de la bande vidéo, Hill en donnera la définition suivante : « lorsqu'une conversation au sujet de problèmes relationnels reflète les problèmes eux-mêmes, un métalogue a lieu. »⁴⁰⁴ Entropie, monde merveilleux de Lewis Carroll, métalogue se côtoient dans un univers aux allures hallucinatoires, en continuel mouvement : de longs travellings ainsi qu'un renversement de la camera seront appliqués à l'image pendant la quasi totalité de la bande vidéo. Un renversement appliqué également au flux visuel et sonore. Les dialogues ont été récités en sens inverse ; en repassant à l'envers la bande vidéo, les mots se recomposent, mais comme affectées par ce transfert et cette manipulation technique. Seulement quelques mots clés seront transmis dans leur sens normal, comme « muddle » (en désordre) et « tydi » (ordonné). Le même processus sera appliqué aux mouvements et actions des personnages, en leur donnant une allure suspendue, volatile. De nombreux procédés d'allers-retours en palindromes feront évoluer le discours vers son démembrement en affectant la compréhension. Le métalogue, l'effet de

⁴⁰³ George Quasha, Charles Stein, « La performance elle-même », in Gary Hill, *Around & About. A performative view, op. cit.*, p. 49.

⁴⁰⁴ « When a conversation about problems between people mirrors the problems themselves a metalogue is happening. »

redondance entre action décrite par le texte et l'action réalisée par les acteurs, sera lui aussi altéré. Le métalogue n'est plus dans le discours mais dans la confrontation entre ce dernier, en entropie constante, et le procédé technique qui est à l'origine de sa déstructuration.



Gary Hill, *Why do Things get in a Muddle ? (Come on Petunia)*, 1984.

Ici, l'inversion du temps de lecture des événements, renvoie moins à un processus de remémoration, qu'à son altération. Lorsque Hill rapproche l'*inversion* du sens de lecture d'une image vidéo au processus mnémonique, il oublie que les objets visés par ce dernier, les *souvenirs*, sont pris dans leur « sens de lecture » normal. La mémoire remonte la chaîne dans laquelle les souvenirs s'entrelacent, mais n'inverse pas la temporalité

individuelle de ces derniers. Or, dans le « rewind » vidéo ou audio, il y a bien sûr une forme d'activité mnémonique, car il nous est possible de renverser, grâce à ce retour en arrière, la chaîne des événements, sa série. Mais ces derniers se présentent également à nous de façon inversée, non naturelle. Le retour en arrière opéré par Gari Hill, dénature l'événement temporel auquel il est appliqué en contrant les lois de la logique physique et naturelle. Il le fait rentrer dans le champ de l'*abstraction*, voir de la *symbolisation*.

Dans le cas d'un événement sonore, comme l'indique Pierre Schaeffer, l'inversion rend « l'écoute [...] plus abstraite. »⁴⁰⁵ L'identification du son échappe : « il s'agit d'une sorte de "travesti", d'un voile acousmatique sur les sons : l'envers tend à masquer l'endroit. »⁴⁰⁶ Or, bien que sa nature première soit travestie, certaines propriétés physiques du son (dans ce cas, le son commence par la *résonance* et finit par l'*attaque*) nous renseignent intuitivement qu'il est lu à l'envers. Le son devient un *signe* qui nous indique l'inversion du continuum temporel. Cette procédure introduit dans le champ du sensible une donnée du réel qui jusqu'à la fin du XIXe siècle était difficilement concevable. Bien que le renversement chronologique de l'événement pouvait être conçu symboliquement (l'acte de remémoration en est un exemple), aucune donnée sensible pouvait être donnée pour en illustrer l'effectivité. Le « retour en arrière » mécanisé de l'objet temporel représente cette donnée sensible.

Il faut pourtant marquer une différenciation entre renversement du flux visuel (dans le cas qui nous intéresse, celui dans lequel le mouvement corporel est représenté) et du flux sonore, chacun pris isolément. Implication encore différentes si

⁴⁰⁵ Pierre Schaeffer, *op. cit.*, p. 251.

⁴⁰⁶ *Ibid.*

l'on vient à considérer le son et l'image comme constitutifs d'une seule et même unité événementielle.

Procédons à un test assez simple. Regardons l'un des plans de *Why do Things get in a Muddle*, en baissant complètement le son des haut-parleurs. Le plan se trouve à environ 7' 30'' du film. Cathy, saisit un télescope posé sur son support et commence à regarder avec ce dernier la pièce environnante. L'image tourne sur elle-même et se présente comme un long plan séquence, la caméra déambulant, tel un objet volatile, autour du personnage. On se retrouve alors sous une table en verre qui nous permet de voir, par effet de transparence, et en contre plongée, Cathy. Celle-ci pose son télescope et entame un long monologue – visible par le mouvement de ses lèvres qui s'articulent de façon très lente.

On se souvient que les actions ont été tournées à l'envers. Pourtant peu d'indices au sein de l'image nous signalent cela, à part, peut être, le mouvement contraint et non naturel de l'actrice obligée à jouer son rôle en inversant ses mouvements. Maintenant, à au contraire, laissons le son audible et occultons, le temps de notre consultation, l'image de notre champ de vision. Plusieurs sons ponctuels habitent l'espace acoustique. Des sons liés au mouvement de Cathy. Or, ces derniers frappent par leur étrangeté : leur résonance précède l'attaque. Il en va de même pour la voix. Dès une première écoute intuitive, et si nous voulons non-spécialiste, nous pouvons donc reconnaître, sans trop d'hésitation, que les sons sont lus en sens inverse par rapport à leur cour normal. Dès lors, on peut aisément déduire les conséquences d'une telle perception immédiate, de ce renversement donné par le son. Alors que les événements visuels, lus dans un sens inversé, ne nous signalent pas de leur changement de direction, différemment le son nous indique réellement, et de façon très intuitive, que l'événement se présente selon un sens de lecture inversé.



Gary Hill, *Why do Things get in a Muddle ? (Come on Petunia)*, 1984.

Dans le cas d'un renversement synchrone d'un plan sonore et visuel à la fois, l'événement sonore, joue un rôle capital dans l'appréhension de cette inversion dans le cours du défilement temporel. C'est lui qui en est l'information la plus manifeste et qui en constitue par la même occasion l'*indice* principal.

L'artiste Jan Kopp, dans un workshop réalisé aux beaux-arts de Perpignan en 2002, utilisera également cette faculté « directionnelle » du son pour l'appliquer au mouvement corporel :

« je structurais le workshop par différents exercices imaginés la veille, comme imiter des attitudes de personnages représentés dans l'espace public (cover-girl, statue en bronze, publicité, etc.) ou essayer de reconstruire une chute en ralenti et à l'envers en parlant une langue qui résonne également à l'envers. »⁴⁰⁷ Bien sur, la caractéristique principale du charabia est que son sens – en tant que *signification* et non comme *direction* – est difficilement compréhensible. Or, quels seraient les indices formels qui nous permettraient de saisir son inversement, si, dans les deux cas ce n'est pas la compréhension des mots qui en indiquent la direction ? Encore une fois c'est la *permutation* entre attaque et résonance qui serviront d'*indices*. Dans le cas de la prononciation normale d'une voyelle, « a » par exemple, deux phases pourront être soutirées : une première phase d'*attaque*, où le son jaillit de façon très nette et distincte ; une deuxième phase, dans laquelle le son *s'éteint* progressivement, produisant également un écho dans la sphère acoustique. Pour mimer son inversement, il faudra également permuter l'ordre de ces deux phases. Bien sûr, il est difficile dans le cas d'une imitation performée, de simuler l'écho acoustique. Cependant, il nous est possible d'imiter l'inversement de la deuxième phase. Ainsi, on commencera par produire un son de faible intensité, se prolongeant jusqu'à atteindre son amplitude maximale, pour enfin aboutir à son point culminant, correspondant à la première phase (attaque). Ce type de permutation, permet donc de *signifier* un inversement du « sens de lecture » de l'événement sonore. Dans l'expérience de Jan Kopp, nous pourrions bien sûr prétendre que le fait de repasser un mouvement à l'envers serait suffisant pour nous indiquer ce changement de direction : si je simule une chute, puis je m'arrête, et reprend le mouvement en sens inverse, cela peut effectivement m'indiquer une inversion temporelle du mouvement. Or, cette deuxième phase dans laquelle

⁴⁰⁷ Jann Kopp, Xavier Leroy, « Jann Kopp, Xavier Leroy », in *Art Press*, numéro special, n° 23, p. 98.

je retrace le mouvement inverse, peut également être interprété comme un deuxième mouvement indépendant du premier : à la chute pourrait en effet succéder une étape de redressement. C'est donc le son, en tant que donne indicelle principale qui nous indiquera réellement le sens emprunté par le mouvement.

Jusqu'à maintenant nous avons pu constater que c'est la *synchronisation* et la *coexistence* des événements dans une durée plus ou moins brève qui pouvait assurer la « solidification » et la substantialisation de l'*objet imago-sonore*. Or, l'*inversement* représentera un autre facteur de cette synthétisation. Le retournement de l'objet temporel, en s'effectuant parallèlement sur les deux niveaux perceptifs, m'assure que l'objet traité est bien le même. En inversant le sens de lecture des deux événements à la fois, je vérifie qu'ils participent bel et bien du même et unique objet. Par ailleurs, l'effet de synchrèse, caractérisé par une focalisation de l'attention sur ce moment de jonction phénoménologie, est ici renforcé. Lorsque Pierre Schaeffer parle d'une écoute « plus abstraite », consécutive à ce type de manipulation temporelle, il précise également que l'« attention est plus soutenue »⁴⁰⁸, cela étant lié à une difficulté d'identification du son (« travestissement »). Ce renforcement de l'attention permet une *visée* plus précise du moment dans lequel l'événement se produit. Il *cadre* l'effet de synesthésie, de perception multiple de l'événement, en en renforçant par le même occasion le principe de condensation. Il en est une vectorisation.

Pierre Levy parlera du *retournement* du corps visible par l'imagerie médicale : « les images médicales donnent à voir l'intérieur du corps sans percer la peau sensible, ni sectionner de vaisseaux, ni découper de tissus. »⁴⁰⁹ Il y a *retournement* sans affectation de l'intégrité corporelle. Or, c'est bien par ce

⁴⁰⁸ Voir plus haut, p. 275.

⁴⁰⁹ Pierre Levy, *Qu'est-ce que le virtuel*, La découverte/Syros, Paris, 1998, p. 27.

feuilletage virtuel de sa structure interne, cette mise en abîme de « spectres dérmadoïdes », « simulacres » diaphanes du corps, que sa masse, sa consistance en tant qu'objet du monde physique, sera, par la même occasion, présentée comme donnée objective. De la même façon, on peut envisager le retournement du mouvement corporel comme principe d'objectivation de son mode d'existence temporel. Certes le retournement du sens de lecture de l'image cinématographique et vidéographique, même muet, peuvent répondre à ce principe. Or, si nous convoquons à nouveau le procédé d'aller-retour utilisé par Martin Arnold, le retournement synchrone du son et de l'image permettent de percevoir les infimes variations cinétiques du corps, non comme de simples soubresauts, sautilllements ou tremblements (ce qui pourrait être le cas dans *Pièce Touchée* de Martin Arnold où le son et l'image ne sont pas synchrones), mais une réelle alternance entre mouvements engagés dans des directions temporelles opposées. Si un retournement temporel d'un plan cinématographique de longue durée est aisément perceptible (par exemple : des personnages marchent à l'envers), cette faculté de discernement est plus difficile si le temps des objets visuels actualisés est plus court. Le son permet alors de rendre sensible ce procédé de façon quasi immédiate, du moins dans une durée plus courte que celle nécessaire dans la reconnaissance du temps de lecture d'une image (c'est le cas de *Passage à l'Acte*, ou encore *Gradiante*). Simultanément, en accentuant le *cadrage* perceptif du mouvement, en sollicitant doublement notre attention sur ce *moment* dans lequel l'inversion se produit, il permet, par la même occasion, l'appréhension d'une temporalité réduite. C'est cette faculté qui m'intéressera plus particulièrement dans le dernier chapitre de cette thèse : sa capacité à diriger l'attention du spectateur vers des durées cinétiques de courte durée, un *micro-mouvement*. En procédant à de courts aller-retour sur le mouvement des personnages que je

met en scène, c'est leur rapport à l'instantanéité que je cherche de souligner. L'aller-retour me sert, d'une certaine façon, d'appareil stéthoscopique permettant de « vise », de pointer, sans arrêter complètement le mouvement, « sans percer sa peau sensible », pour paraphraser Levy, cette instantanéité dans laquelle le corps *jaillit* dans l'espace et se temporalise : « comme un mobile en mouvement, dont la position est évaluée à chaque instant. »⁴¹⁰

Après avoir pu identifier une durée *kinetico-sonore*, pouvant être isolée, objectivée, et ainsi manipulée dans son mode d'existence temporel, le développement qui va suivre va s'attarder sur les notions spécifiques d'*acteur* et de *personnage*, ainsi que, de façon subreptice, sur la notion de *proxémie* – ou distance interpersonnelles. L'intérêt d'un *objet kinetico-sonore* réside dans le fait de pouvoir autonomiser une unité dans laquelle le mouvement corporel et le son peuvent être manipulés simultanément. L'intégration de cette unité dans un environnement de type narratif, interactif et/ou génératif, nous pousse à nous interroger sur l'acception classique d'acteur et de personnage. La figure représentée par l'*objet kinetico-sonore*, peut-elle en effet répondre encore de l'appellation d'*acteur* au sens cinématographique du terme, où se présente-t-elle que sous la forme manipulée de *personnage* ?

⁴¹⁰ Pierre Schaeffer, *Traité des objets musicaux, op. cit.*, p. 255.

PERSONNAGES IMAGO-SONORES :
AUTONOMIE, IDENTITÉ, VARIABILITÉ, COMPLEXITÉ

4.2.1

Acteurs ou personnages imago-sonores ?

L'informatisation des procédures de représentation, principalement dans le champ de l'image-mouvement, ont déplacé les fonctions classiques de l'*acteur* en lui transférant de nombreux attributs issus de la programmation numérique (modélisation et simulation, autonomie, variabilité comportementale en temps réel, interactivité). La modélisation du vivant, et plus spécifiquement celle de l'image humaine (et de ses propriétés physiques et comportementales), ont permis de se détacher de la notion d'acteur compris en tant que corps réel mis au service d'une dramaturgie⁴¹¹. La production cinématographique de grande diffusion de ce début de millénaire, par exemple, montre à quel point les rapports entre *corps tangible* et *corps modélisé* se retrouveront souvent confondus et investis de la même puissance représentative (*Terminator 4* de Joseph McGinty Nochol, 2009 ; *L'étrange Histoire de Benjamin Button* de David Fincher, 2008), à tel point que la complexification des outils de traitement nous permettent aujourd'hui d'envisager une certaine inutilité fonctionnelle des acteurs en chair et en os (à titre d'exemples : *Avatar*, de James Cameron, 2009 ; *Beowulf* de Robert Zemeckis, 2007). En effet, il nous est possible de nous demander si l'idée et une représentation du héros contemporain ne seraient-elle pas

⁴¹¹ Littré : « Celui, celle qui représente un personnage dans une pièce de théâtre ; celui, celle qui exerce la profession de comédien, de comédienne ».

mieux incarnée par des figurines virtuelles telles que Lara Croft⁴¹² que par nos anciennes idoles cinématographiques⁴¹³ ? Une mise au point préalable des relations spécifiques entre la notion d'*acteur* et celle de *personnage* me semble alors nécessaire pour comprendre au mieux de quels modèles de représentativité il sera question dans le cas de ce que nous pourrions appeler une « musicalisation » de l'image corporelle et de son activité cinétique, cela dans le champ spécifique des outils numériques.



Lara Croft dans le jeu *Tomb Raider 4*, 1999.

Nous verrons en effet que, dans le cas d'une image corporelle indexée sur le réel (bande vidéo, pellicule cinématographique) ou dans celui de sa fabrication numérisée, les stratégies adoptées pour l'application d'événements sonores sur l'activité gestuelle du corps humain seront distinctes. Ces différentes stratégies impliqueront par la même occasion des modèles particuliers d'autonomisation d'objets esthétiques identifiables en tant que *personnages imago-sonores*.

⁴¹² Héroïne du jeu *Tomb Raider* (1996).

⁴¹³ Il est important de remarquer certaines nuances qui se jouent ici dans le sens propre du mot « acteur ». Comme je l'indique dans la note n°, p. , ce dernier désigne habituellement un individu incarnant un personnage fictif. Il y a séparation entre le sujet et le rôle qu'il est en train de jouer, d' « acter ». Dans le cas d'un « acteur » reproduit artificiellement par traitement informatique cette scissure n'est plus effective : l'acteur jouant en quelque sorte son propre rôle. Seule sa fonction d' « actant » sera retenue ici.

Dans sa thèse *Mise en scène de l'interactivité*⁴¹⁴, Vincent Mabillot établit une étude passionnante sur les relations singulières existant entre image-actée (Jean-Louis Weisberg⁴¹⁵) et l'utilisateur de dispositifs interactifs. Plus précisément, il interroge avec une très grande acuité les différentes distances relationnelles pouvant s'observer, dans ce type d'instance, entre *acteurs* et *personnages*. Ici, bien qu'il nous soit toujours possible de considérer ces derniers, il est vrai, en tant que sujets symboliques absorbés dans le déroulement dramatique d'une intrigue – ou, pour reprendre les termes de l'auteur, des « objets symboliques désignant la transformation du contenu »⁴¹⁶ -, c'est l'acception usuelle d'acteur qui subira les redéfinitions les plus conséquentes. Selon Mabillot, « les acteurs du dispositif sont les sujets, les êtres, qui dans les faits agissent sur le déroulement, la construction, de la médiation »⁴¹⁷ - la médiation constituant le processus d'intercommunicabilité entre les différents éléments du système, dans ce cas celui du dispositif interactif. À l'auteur d'ajouter :

« Dans la sphère opératoire, ils [les acteurs] ont une action physique sur la production du discours. Leurs actions entraînent la production de nouveaux signes ou tout au moins transforment les signes présents. Nous les appelons aussi des opérateurs. Les

⁴¹⁴ Vincent Mabillot, *Mise en scène de l'interactivité*, thèse de doctorat, Université Lyon II, 2000.

⁴¹⁵ On pourrait considérer *l'image-actée* comme synonyme d'*image interactive*. En effet *l'image-actée* se définit par sa possibilité d'être manipulée par un utilisateur. Jean-Louis Weissberg nous explique alors le choix d'une telle terminologie : « je préfère cette dénomination à celle d'"image interactive" car elle indique plus nettement le chaînage réciproque de l'image et de l'acte gestuel -, c'est mettre l'accent sur "l'expérience" dans des conditions où la vision et son objet (l'image) ne peuvent plus être distingués de leur mise en scène, devenue à la fois objectivée et expérimentable. Cette expérimentation se déploie dans une double dimension, gestuelle et imaginaire (on pourrait dire haptique et noémique) », Jean-Louis Weissberg, présentation du séminaire « Action sur image » du laboratoire « paragraphe » de l'Université de Paris 8, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/pres9900.htm> ; voir également Pierre Barboza, Jean-Louis Weissberg (dir.), *L'image actée*, op. cit.

⁴¹⁶ Vincent Mabillot, op. cit., p. 141.

⁴¹⁷ *Ibid.*, p. 145.

acteurs opérants, sont les acteurs concrets du dispositif. Ce sont ceux qui contribuent directement à l'organisation de la médiation. Ils s'identifient dans le dispositif par leur capacité d'agir dessus, durant la médiation. »⁴¹⁸

Nous comprenons ici, que l'auteur engage le terme d'acteur selon son acception la plus générale : « celui qui joue un rôle, prend part dans une affaire, dans un événement. »⁴¹⁹ Il est avant tout un *actant*, un *operans*, avant d'être un acteur dans son sens cinématographique : celui qui incarne, *représente*, un personnage. Position qu'il assume par ailleurs pleinement dans son introduction en impliquant volontairement les deux acceptions du terme : 1° « celui qui réalise une performance, il est institué par un faire, un acte » ; 2° « celui qui joue un rôle, un autre soi »⁴²⁰. Difficile cependant de s'y retrouver dans cette différence terminologique. Il faudrait savoir alors quelle définition nous adoptons ici. Les conséquences relatives aux schémas relationnels impliquant *acteur* et *personnage* en sont en effet altérées que l'on choisisse la première formulation, ou la deuxième. Une position intermédiaire pourra peut-être, dans certains cas, s'avérer plus fructueuse.

Le concept de « proxémie spéculaire » appliqué par Mabilot aux dispositifs interactifs, nous permet déjà d'en clarifier certains points. Il est défini en ces termes : « observation du déroulement événementiel de la médiation à partir des relations réflexives rapprochant ou distanciant l'acteur du personnage. »⁴²¹ En partant de la notion de « proxémie » de Edward T. Hall⁴²² - désignant l'étude de l'espace interrelationnel (ou « espace critique ») entre individus, principalement d'une même espèce -, Mabilot en étend

⁴¹⁸ Vincent Mabilot, *ibid.*

⁴¹⁹ *Littré*, index « acteur ».

⁴²⁰ *Ibid.*, p. 16

⁴²¹ Mabilot, « Points d'action et points de vue : artifices de la perméabilité sémiotique dans quelques jeux vidéo », in *L'image actée*, p. 36.

⁴²² Edward T. Hall, *La dimension cachée*, *op. cit.*

le concept aux différentes formes de « miroitements » (*spéculaire* : *specchio* = « qui est en rapport au miroir »), de vis-à-vis médiatés, entre les deux termes (acteur-personnage). Il en soutire alors trois « distances relationnelles »⁴²³, toutes observables au sein des ces systèmes d'*inter-activité*:

1° « la distance avec le rôle : construction des distances entre l'acteur et son personnage » ;

2° « la distance inter-personnages : les relations de proximité que les personnages entretiennent au sein de la représentation » ;

3° « la distance inter-acteurs : les distances effectives entre les opérateurs du dispositif »⁴²⁴.

Laissons de coté pour le moment le deuxième cas de figure – nous y reviendrons dans la suite de mon développement, de plus il ne concerne pas de manière effective un quelconque processus de miroitement entre *acteur* et *personnage* -, et concentrons nous d'abord sur les deux restants. Le premier nous parle d'une *proxémie*, d'une distance interrelationnelle, « construite » entre l'*acteur* et son *personnage*. Cette « construction » est justifiée dans la mesure où, au sein d'un système interactif – et c'est le cas des exemples sur lesquels il s'appuie pour sa démonstration -, il sera nécessaire de construire des ponts simulés entre l'utilisateur du dispositif et les objets symboliques représentés (dans ce cas précis, des *figurines interfacés*). C'est la programmation, avec les procédures de *mapping* qui lui sont liées, qui permettra d'établir un vis-à-vis événementiel entre l'action de l'utilisateur et celle du personnage représenté. Et pour que cette transposition d'un ordre opératoire à un autre soit réellement efficace il faut, comme le

⁴²³ Vincent Mabillot, « Points d'action et points de vue ... », *op. cit.*, p. 38.

⁴²⁴ *Ibid.*

souligne Mabillot, « qu'il y ait une continuité suffisante entre l'acteur et le personnage », cette dernière reposant « souvent sur l'analogie entre l'univers des actes et l'univers représenté : le mouvement de la souris sur son tapis comme acte associé au déplacement d'un pointeur à l'écran, par exemple »⁴²⁵ - remarquons par ailleurs que ce type d'analogie n'a pas tellement changé depuis les années 1990 (période dans laquelle ont vu le jour les jeux tels que *Tomb Raider*) ; en effet, bien que les systèmes immersifs se soient complexifiés (vision 3D, rétroactions kinesthésiques), la manette, version améliorée de la souris, semble être restée l'outil privilégié pour la manipulation d'objets interfacés. Dans ce cas, l'acteur sera le sujet réel, en chair en os, qui manipule si non la totalité du comportement de la figurine tout au moins sa « trajectoire » au sein du récit interactif. Comme l'auteur, « nous dirons tout d'abord qu'il s'agit d'un jeu de marionnettes. »⁴²⁶

Tel est le cas, par exemple, dans le célèbre jeu *Street Fighter* (1987). L'action principale du jeu est le « combat » entre deux adversaires. Après avoir choisi son personnage, l'utilisateur affronte, dans une scène limitée, son opposant. Chaque victoire le fait avancer dans le jeu qui augmente ainsi en difficulté. Les manipulations, au premier abord très simples (mouvement latéral du personnage, sauts, coups de pieds et de poings), peuvent s'avérer d'une complexité plus ou moins grande par la réalisation de combinaisons d'actions (« combos ») qui lui permettront d'effectuer des coups de puissance variables. Se crée ici « une relation analogique entre la durée de l'acte et la mobilité de la représentation »⁴²⁷, aidant l'identification du joueur avec le personnage manipulé (type d'identification qui, il est vrai, n'est pas éloignée de jeux aux graphismes plus rudimentaires tels que

⁴²⁵ Vincent Mabillot, *Ibid.*

⁴²⁶ *Ibid.*, p. 40

⁴²⁷ *Ibid.*

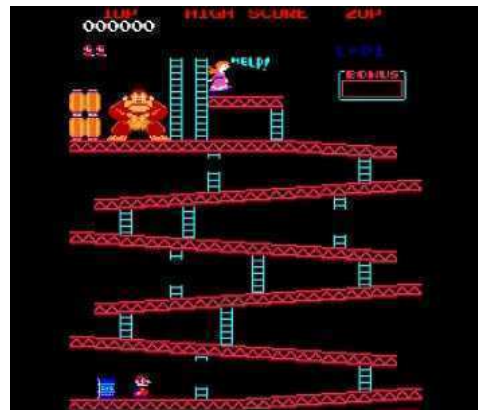
Mario Bross, de 1983, ou encore Donkey Kong, de 1981, tous deux créés par la marque Nintendo).



Street Fighter, Capcom, 1987.



Mario Bros, Nintendo, 1983.



Donkey Kong, Nintendo, 1981.

Dans le cas présent, l'acteur désigne l'instance manipulatrice. Il se présente sous la forme de force impulsive et réflexive pouvant faire évoluer le personnage du récit proposé. Nous comprenons qu'une première modification de l'acceptation théâtrale de l'acteur est opérée. Il y a bien sur *identification*, et d'une certaine manière *incarnation*, il n'en reste pas moins qu'une distance physique est objectivement observable entre *personnage* et *actant*. Même dans les cas où la propension à l'immersion est la plus grande, la distanciation entre corps réel et représentation

reste effective. Il suffit par exemple de penser à la dernière console Nintendo, la *Wii*, qui, avec ses systèmes d'interfaces de plus en plus intuitifs, il est vrai, donnent à l'utilisateur une réelle continuité kinesthésique entre son geste et celui de son avatar virtuel.

Or, bien que cette continuité soit de plus en plus réaliste le double virtuel de l'utilisateur reste confiné dans la sphère symbolique de la représentation (bien que la complexification des rapports d'identification croissants entre utilisateur et l'image médiatisée du « blog » internet, pourrait interroger cette continuité de façon tout à fait particulière⁴²⁸),. Il en est de même pour les systèmes utilisant comme stratégie d'immersion principale la vue subjective (comme le jeu *S.T.A.L.K.E.R.*⁴²⁹) dans laquelle l'image de l'utilisateur s'en trouve toujours extériorisé (il y a une différenciation spatiale entre corps du joueur et l'image).

Il y a ici une ambigüité entre acteur et personnage. Ambigüité encore plus forte lorsque l'acteur lui-même fait l'objet d'un processus de virtualisation. Aujourd'hui il est en effet possible de saisir les propriétés physiques des acteurs en chair et en os, pour procéder à sa modélisation. Comme l'indique Jean-Louis Boissier :

⁴²⁸ Nicolas Thély cite l'exemple de *Corrie*, jeune fille retraçant son quotidien en publiant sur son site (www.camathome.com) des images de ses diverses activités associées à des commentaires, journaux personnels. C'est à travers ce dispositif qu'elle met en place le processus d'identification avec son image virtualisée : « la webcam permet de construire sa personnalité. Et c'est de toute évidence ce vers quoi tend Corrie. Dans ses archives, toujours composées d'images fixes, de même que dans ses journaux personnels, illustrés par des images venant de sa webcam, on se rend compte qu'elle se donne une posture particulière fixant l'objectif de sa caméra comme pour accrocher le regard des internautes. Corrie joue la cover-girl. » Et c'est cette image, et l'univers textuel qui l'entoure, qui lui servira de double identitaire. Cf. Nicolas Thély, « L'esthétique de la webcam », in *Revue d'études esthétiques : Anges et chimères du virtuel*, PUP, Pau, 2002, p. 493.

⁴²⁹ Jeu de tir en vision subjective développé par le studio Ukrainien GSC Game World, en 2009.

« [...] pour que les acteurs de synthèse puissent entrer dans un *casting*, il a fallu en revenir à la saisie de corps authentiques. Des appareils analysent la texture de la peau, de la géométrie du corps, la dynamique du geste. On parle de clone, on dénonce le leurre, mais cette reproduction perfectionnée reste dans le monde des images. »⁴³⁰

Cette distanciation peut donc faire l'objet d'un temps différé. En saisissant et modélisant l'acteur réel, il nous est possible de disposer de son image, mais bien plus, de ses caractéristiques comportementales. Ce double ou clone, pourra ainsi être manipulé dans un temps différent de celui dans lequel s'inscrit sa saisie. Il est autonomisé et pourra ainsi faire l'objet d'instructions ultérieures. Pour reprendre encore la terminologie de Boissier, on se confronte à une nouvelle forme de « marionnettes »⁴³¹, mais dans laquelle le corps manipulé est l'image différée du corps réel. C'est là toute la différence entre un corps entièrement modélisé numériquement et un corps virtuel étant le résultat d'une saisie sur le réel. D'un côté, l'acteur est totalement évincé, le personnage est tout entier contenu dans la figurine virtuelle mise en scène : il n'y a pas de différence entre Lara Croft et le modèle physique qui la représente. De l'autre, le corps de l'acteur reste le modèle principal. Même si le temps entre l'action jouée réellement par l'acteur et son intégration dans le scénario peut être distancée, elle reste à la base du comportement du personnage :

⁴³⁰ Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme*, op. cit, p. 139.

⁴³¹ « Parmi les paradoxes de l'image de synthèse dans ses développements récents, lié à l'apparition de la réalité virtuelle qui n'est rien d'autre qu'une image de synthèse dont le calcul toujours plus rapide permettrait la construction, la métamorphose, la manipulation, le comportement, en temps réel, et donc de préserver l'interactivité, on notera le retour d'un métier oublié, celui de manipulateur de marionnettes. », *ibid.*, p. 167

« Le « filmage » s'en trouve bouleversé, car le temps de l'acteur se sépare de celui de l'enregistrement. Un geste peut être joué isolément puis raccordé, indépendamment de toute image, puisqu'il n'y a pas encore d'image. La scène sera captée plus tard, dans la mémoire de l'ordinateur, sous des angles ou des éclairages eux-mêmes réglés après coup. »⁴³²

C'est ce à quoi j'ai pu me confronter lors du tournage de mes différentes pièces utilisant les technologies interactives et/ou génératives. Prenons *Huis Clos*, pièce réalisée en 2006. Elle s'articule principalement autour



Huis Clos, 2006, photogramme.

d'une projection vidéo représentant deux personnages torse nu déambulant à l'intérieur d'un espace clos. Leurs mouvements sont lents, répétitifs, et aucun contact est établi entre les deux figures. Chaque corps est autonome et ses mouvements sont en étroite correspondance avec des événements sonores de même durée. Comme dans mes pièces précédentes, un système d'aller-retour en palindrome permet d'isoler des durées geste-son identifiables. Ce sont des *objets kinético-sonore*. Un dispositif de capture vidéo permet l'analyse des déplacements du spectateur se trouvant en proximité avec l'image. Aucune interaction est réellement perceptible ; l'ordinateur se contente d'extraire un ensemble de valeurs correspondant à la plus ou moins grande proximité des spectateurs pour stimuler différemment les personnages représentés. Plus le

⁴³² *Ibid.*

spectateur est proche, plus l'activité de ces derniers s'accélère. Pour que le dispositif puisse marcher convenablement un certaine *distance critique* doit être maintenue.

Les personnages sont donc le résultat d'une saisie préalable. Ce ne sont pas des personnages modélisés, mais des acteurs/figurants qui ont été par la suite intégrés dans le système dramaturgique mis en place. Or, bien que des comportements préalables aient été enregistrés, ils participent à nouveau à un deuxième niveau d'*interprétation*. Les gestes sont en effet « retravaillés » par le programme qui les manipule en temps réel. Ils représentent à nouveau des corps pouvant répondre à des instructions : arrêt, mise en boucle, etc. Or, si la part *volontaire* du figurant est écartée – l'acteur ne joue plus des actions, car c'est son image enregistrée qui est manipulée – peut-il encore répondre à l'appellation d'acteur ? L'acteur devrait en effet représenter l'interprète réel et non plus l'image présente à l'écran. Cependant, le fait de répondre à des instructions ne le place pas encore dans la sphère du simple *personnage*.

La notion d'« image-acteur » avancée par Samuel Bianchini dans son article « Une opération partagée. Le montage confronté aux technologies de l'interactivité »⁴³³, semble nous fournir quelques points d'analyse pertinents concernant les enjeux esthétiques présents dans les systèmes de représentation de ce que nous pourrions appeler des « acteurs numériques. » Bianchini insiste sur la spécificité des matériaux utilisés lors d'un « montage » réalisé par l'intermédiaire des technologies de l'interactivité, et considère le binôme « indexation-programmation » comme l'une des ses phases les plus caractéristiques. En permettant un isolement et une « décontextualisation » de tous les fragments-matériaux formels (sons, images, textes, données variées), l'indexation numérique

⁴³³ Samuel Bianchini, *op. cit.*, p. 108.

représentera l'une des phases préparatoires nécessaires en vue de leurs contextualisations futures :

« Le fragment lui-même va répondre à une nomenclature ; à la différence d'un livre dans une bibliothèque, il exige une nomenclature qui n'indique pas un emplacement particulier, mais quantité d'emplacements. Les index – auxquels répondent les fragments – sont manipulés par les programmes qui les organisent dynamiquement en fonction des stimuli qu'ils reçoivent. Avant d'être une image actée, les fragments d'images sont en quelque sorte des "image-acteurs" »⁴³⁴.

Ici, l'auteur souligne indirectement un déplacement de nature qui s'opère entre les matériaux utilisés dans une production interactive et ceux d'une production cinématographique classique. Alors que dans ce dernier le rôle du matériau de base (le plan contenu dans le négatif), est difficilement assimilable à celui d'un acteur (car la variabilité comportementale induite par celui-ci est déjà fixée sur le support), à l'inverse, un même plan introduit dans un dispositif interactif pourra en acquérir plusieurs facultés, parmi les quels : *directivité* et *variabilité en temps réel*. Comme je le disais préalablement, dans le cas d'un plan dans lequel un individu (acteur ou figurant) est filmé, le sujet répond à une suite d'instructions de la part du réalisateur et/ou metteur en scène en vue d'incarner au mieux le personnage voulu. Une fois l'événement enregistré, son action est figée sur le support de telle façon qu'aucune action supplémentaire ne peut être réalisée de sa part. La fixation de l'événement joué nécessite une séparation entre l'acteur (considéré en tant qu'interprète en chair en os d'un personnage fictif) et le personnage de l'image indexée sur la surface du négatif. Or, comme l'indique Bianchini, dans un

⁴³⁴ *Ibid.*

dispositif interactif et/ou génératif ce « fragment » temporel « pourra répondre à d'autres attributs, voire à des comportements particuliers »⁴³⁵. Ces comportements s'additionnent à ceux déjà enregistrés en lui conférant d'autres niveaux d'opérabilité. Dans le cas d'une image corporelle (*Huis Clos*) elle devient à son tour un objet manipulable tel que pourrait l'être le corps d'un acteur ou d'un figurant (dans le cas de *Huis Clos*, cette manipulation est effectuée par le programme génératif). L'acteur n'est donc plus le sujet réel incarnant le personnage représenté à l'écran, mais le personnage lui-même. C'est là l'une des particularités de l'« acteur numérique » : à la fois acteur et personnage ; en somme, il est avant tout un « actant » dans la sphère symbolique de la représentativité. Dans le cas de *Huis Clos*, nous pourrions alors parler d'« images-sons acteurs », ou d'*acteurs imago-sonores*. Ce dernier, en s'incarnant dans le champ symbolique du récit interactif ou génératif, pourra également être désigné en tant que *personnage imago-sonore*.

Dans le prochain sous-chapitre je m'intéresserai aux « relations de proximité que les personnages entretiennent au sein de la représentation. »⁴³⁶ Il s'agira de comprendre les modalités de mise en relation entre les différents *personnages imago-sonores* présentés simultanément dans une scénarisation interactive ou générative. Il sera question d'en étudier la *proxémie*.

⁴³⁵ Samuel Bianchini, *op. cit.*, p. 108.

⁴³⁶ Vincent Mabillot, « Points d'action et points de vue ... », in *op. cit.*, p. 38.

4.2.2

Personnages imago-sonores et proxémie

« Le trucage permet [...] de construire les images, d'en définir l'organisation plastique, et de développer de nouvelles conceptions du montage. Deux modes de configuration essentiels permettent de structurer l'espace : l'un par insertion, c'est-à-dire substitution d'un fragment à l'autre (l'incrustation), l'autre par juxtaposition, assemblage d'éléments par contiguïté (volets et médaillons), chacune de ces modalités engage des effets rhétoriques spécifiques et permet de jouer avec les temporalités différentes de l'instantanéité et de la durée. »⁴³⁷

Disposer physiquement d'objets temporels dérivés des processus de médiation technologiques, dans lesquels de surplus le corps humain est représenté, c'est également permettre un isolement et une décontextualisation de ses parties internes. Un plan cinématographique, par exemple, n'est pas simplement une unité temporelle se définissant par une durée circonscrite, mais représente également un agencement de formes s'organisant sur la surface de la pellicule. Mais cela va plus loin des éléments du réel reconnaissables dans l'image (personnages, objets, décor) ; des procédures de traitement spécifiques telles que la *surimpression* ou l'*incrustation* permettront un isolement concret de ces dernières en vue de nouvelles contextualisations. Aux deux types de *découpage cinématographique* que propose Noël Burch dans *La Lucarne de l'infini*⁴³⁸ - découpage dans l'espace (le « cadre »), découpage dans le temps -, s'ajoute un découpage supplémentaire qui est celui interne à l'image elle-même. Cette possibilité de

⁴³⁷ Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image, op. cit.*, p. 106.

⁴³⁸ Noël Burch, « Construire l'espace habitable », in *La lucarne de l'infini : naissance du langage cinématographique*, L'Harmattan, Paris, 2007, pp. 175-200.

composer l'image par manipulation de « modules » isolés du contexte – répétition d'un motif, changement d'échelle, incrustation d'un élément hétérogène, etc – initié par Georges Méliès (1861-1938), sera exploitée jusqu'aux trucages vidéos les plus récents. De Méliès à Jean-Christophe Averty (1928) et Zbigniew Rybczynski (1949), on assiste au défrichage du plan dans ses parties les plus élémentaires en vue de la re-construction de scènes composites à la complexité souvent inégale.

Je m'attarderai ici en premier lieu sur les pratiques de Méliès et Averty afin d'analyser leurs procédés d'inclusion de personnages multiples au sein d'un même espace scénique. Puis j'aborderai ma propre pratique de l'incrustation vidéographique dans la pièce *Qualia*, réalisée en 2008, où j'interrogerai l'organisation interrelationnelle entre plusieurs *personnages imago-sonores*. J'y traiterai également, parmi d'autres points, des emprunts autant formels que conceptuels que cette pièce doit à *Tango*, œuvre de Rybczynski réalisée en 1980.

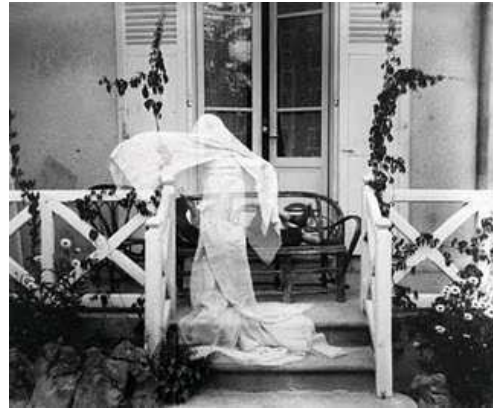
4.2.2.1

Méliès : caches et surimpressions

En reprenant des techniques de surimpression chères aux photographes romantiques de son époque (tels que les silhouettes fantomatiques de Jaques-Henri Lartigue⁴³⁹), Georges Méliès réussira à agencer et démultiplier son image au sein d'un

⁴³⁹ Cf. Ferrante Ferranti, *Lire la photographie*, Breal, Paris, 2003 : « En 1904, Jacques-Henri transcrit dans son *Journal* sa découverte ; il peut, en se précipitant, aller se placer devant l'appareil pour se faire prendre sur la photo et revenir en courant fermer le bouchon, mais il déplore le fait d'être toujours "à moitié transparent sur la photo". L'année suivante, il joue de sa découverte : "Aujourd'hui, je me suis demandé si, en employant le même système, je ne pourrais pas faire des photographies de fantômes transparents, comme ceux des histoires écoutées hier soir à table" », p. 111.

même cadre, d'un même plan cinématographique. Son œuvre est souvent considérée comme un travail de prestidigitacion, et l'aspect fantaisiste, souvent burlesque de ses films le prouve (*Un homme de têtes*, 1898 ; *Voyage sur la lune*, 1902 ; *Jeanne d'arc*, 1895). C'est par ailleurs en tant que tel qu'il commencera sa carrière dans le monde du spectacle⁴⁴⁰. Cela va cependant bien plus loin que le simple phénomène de curiosité que ses œuvres suscitent, bien plus loin également du simple effet de réalisme documentaire propre au cinéma de cette époque (principalement les Frères Lumière). Ce qui me semble important de souligner, dans le cadre de mon développement, c'est la manière avec laquelle l'image



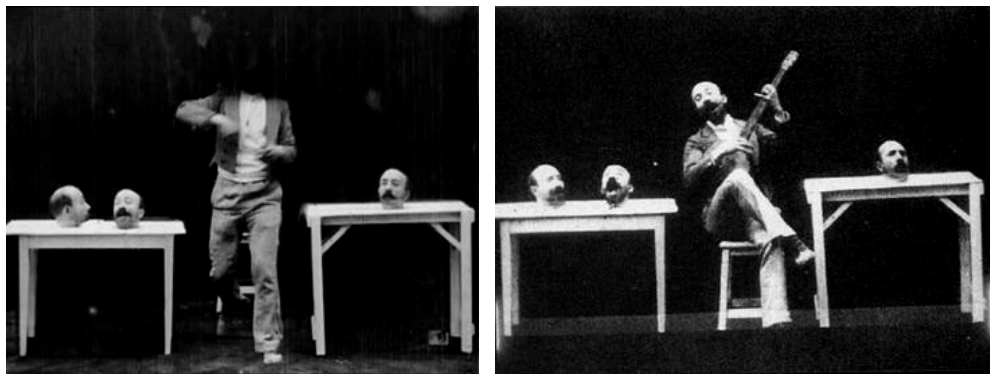
Jacques Henri Lartigue, *Zissou en Fantôme*, Villa "les marronniers", Chatel-Guyon, juillet, 1905.

du corps se voit affectée au travers de ces dispositifs. Ou, peut-être plus que l'image, d'avantage son approche en tant qu'objet *modulaire, autonomisable* : le corps avant tout comme acteur-objet dissociable et pouvant être réintégré dans une scène plus complexe. Nous verrons par ailleurs que ce type de réorganisation scénique sera proche de celui que nous rencontrons aujourd'hui dans les scénarisations interactives, ou plus simplement faisant appel aux technologies numériques.

Dans *Un homme de têtes*, court film de 1898, ce n'est pas seulement le corps qui est autonome, modulaire, mais également ses parties internes : la tête est séparée du buste. Comme toujours dans ses films, le plan est fixe et la scène se déroule au sein de ce cadre physique et temporel (Méliès met en scène ses pièces sur

⁴⁴⁰ Il étudie à Londres la prestidigitacion. En 1891 il crée l'Académie de Prestidigitacion, qui devient Chambre syndicale de la prestidigitacion, en 1904.

une scène de théâtre). Deux tables et un personnage sans tête se détachent d'un fond noir mis en arrière plan. Tel un prestidigitateur, s'agitant et gesticulant comme devant une foule de cabaret, le personnage acéphale fait apparaître entre ses mains une tête qu'il dispose sur la table à sa droite. C'est alors qu'il reconquiert la sienne, la présentant avec fierté à ses spectateurs. Comme un illusionniste passant au travers de la boîte qu'il vient de couper et à l'intérieur de laquelle est censé se trouver un corps morcelé, le sujet central se dirige frénétiquement sous la table au-dessus de laquelle est disposée la tête, en montrant ainsi aux yeux du spectateur le caractère extraordinaire de l'exploit qu'il vient d'opérer. Les deux personnages, qui sont issus en réalité de prises de vue différentes de l'artiste lui-même, partagent la même unité scénique.



Georges Méliès, *Un homme de têtes*, 1898.

Selon le même procédé que dans *La tête de caoutchouc* (1901) ou la plus grande partie de ses films, le fait de *démultiplier* le même corps au sein d'un *même tableau*, d'une *même unité diégétique*, montrent que l'isolement se passe au sein même de la fabrication de l'image *recomposée artificiellement*, par la *superposition* de prises de vue différentes. L'effet encore plus flagrant lorsque, dans la suite du film, le prestidigitateur fait

apparaître deux nouvelles têtes qu'il disposera tour à tour sur les tables, pour enfin les faire disparaître.

L'étonnement que nous procure un tel tour de passe-passe, provient moins de la démultiplication des têtes, que de la différence des expressions que chacune exprime. En effet, chacune d'entre-elles peut être identifiée non seulement par son emplacement dans le cadre, mais également, et avant tout, par l'ensemble de ses mimiques et leur interaction avec l'environnement.

L'homme orchestre, qu'il réalisa en 1900, pousse encore plus loin cette émancipation des personnages en leur conférant des marges supplémentaires d'autonomie dynamique.



Georges Méliès, *L'homme orchestre*, 1900.

À la différence de *Un homme de têtes*, la démultiplication s'exerce ici sur le corps dans son intégralité. Après l'entrée en scène du premier musicien, celui-ci s'assoit sur l'une des sept chaises disposées sur toute la largeur du plan. À partir de là va s'opérer un premier dédoublement du personnage principal. Son double s'asseyant sur la chaise suivante, va lui aussi faire l'objet

d'une division⁴⁴¹. L'acte se renouvèlera jusqu'à ce que l'ensemble des chaises soient occupées. Encore une fois, l'identification ne sera pas seulement permise par leur emplacement à l'intérieur du cadre, mais également par l'indépendance de leurs activités respectives. Chaque personnage incarnera l'un des musiciens de l'orchestre et cela sera visible par les différents instruments musicaux qu'ils manipulent (trombone, violon, guitare, etc.).

Il y a dans cette façon de traiter le corps dans l'image quelque chose qui n'est pas si éloigné des investigations, autant plastiques que perceptives, des collages surréalistes, cubistes et dadaïstes réalisés quelques années plus tard. Cela, non tant par l'effet d'« irréalité » qu'elles provoquent, mais d'avantage par le traitement des formes spatialisées, surtout des formes anthropomorphes. Comme dans les collages d'un Max Ernst (1891-1976) ou d'un Kurt Schwitters (1887-1948), chaque corps se découpe de façon assez nette sur le décor en dévoilant par



Max Ernst, collages tirés de d'une semaine de bonté. Le lion de Belfort, 1934.⁴⁴²

à juste titre - à propos du travail d'Averty, mais également applicable dans le cas présent -, « l'image y est une image, résolument bidimensionnelle, cadrée,

⁴⁴¹ Avec la pièce *Vs*, commentée au troisième chapitre, j'utilisais les mêmes procédés de composition de l'image. La chaise structurait et partitionnait l'espace scénique.

⁴⁴² Max Ernst, *Une semaine de bonté : a surrealistic novel in collage*, 1934, Dover Publications, New York, 1976, p.3 et p.5.

sur-cadrée, qui peut se manipuler comme un objet, se jouer tels une carte, un dé ou un mot »⁴⁴³. Le but n'étant pas de reconstituer un espace selon une cohérence géométrique de type euclidienne, mais d'avantage de réaliser la confrontation d'unités symboliques et signifiantes au sein d'un même plan-surface. C'est au pris d'un réel *aplatissement* de l'espace que chaque *unité-corps* pourra s'émanciper comme objet autonome et unité symbolique à part entière : de la même façon que l'on agence l'image d'un corps découpé au sein d'un collage bidimensionnel en papier, Méliès dispose sur la platitude du plan cinématographique ses corps-objets (on se rapproche de la *vignette* abordée dans le chapitre précédent⁴⁴⁴). Comme l'indique Noël Burch : « les conditions matérielles de la production d'alors – mais aussi les modèles populaires qui ont tant marqué le premier cinéma, des chromos aux bandes dessinées, des théâtres d'ombres aux Folies Bergère – vont favoriser chez tous les auteurs de « vues composées » (en studio mais parfois aussi en « plein air ») une superbe indifférence envers ce qui nous apparaît aujourd'hui comme la vocation naturelle du cinématographe à la tri-dimensionnalité »⁴⁴⁵. Il ajoute : « aux yeux de Méliès, la seule « vérité » cinématographique, c'est la platitude perceptuelle de l'image à l'écran. »⁴⁴⁶ Ces « vues composés », avec leur propension à un aplatissement de l'espace, permettront également une symbolisation de ses unités internes - le corps, en tant que figure principale en acquerra par la même occasion les mêmes propriétés. Bien plus qu'une restitution et représentation fidèle du corps dans sa volumétrie et dans son intégration dans l'espace l'on s'approchera davantage des « écritures » iconiques du

⁴⁴³ Anne-Marie Duguet, *op. cit.*, p. 104.

⁴⁴⁴ Voir troisième *mouvement*.

⁴⁴⁵ Noël Burch, *op. cit.*, p. 177.

⁴⁴⁶ *Ibid.* En effet Méliès n'hésitera pas à introduire dans ses scènes des objets bidimensionnels. Cela est le cas dans le festin de *Barbe Bleue*, de 1901, « où les serviteurs défilent en portant, qui une énorme dinde, qui un cochon rôti, telles des pancartes dans une manifestation », p. 179.

moyen-âge⁴⁴⁷, dans lesquelles l'agencement spatial répondait essentiellement à des règles d'ordre symbolique, chaque personnage étant intégré dans ce système de signes.

4.2.2.2

La « Collision d'éléments-[personnage] autonomes » dans la création vidéographique de Jean-Christophe Averty

Le travail de Jean-Christophe Averty (1928-) au sein de la RTF peut être considéré comme l'héritier direct des extravagances plastiques des films de Méliès. Avant tout, une filiation est déjà à constater du côté du cadre institutionnel dans lequel se placent ses œuvres. Comme Méliès, Averty s'inscrivait dans le domaine du spectacle populaire. L'espace de « télédiffusion » était au second, ce que le cabaret était au premier. Mais, c'est principalement par la manière d'agencer les unités internes de l'image, de composer les parties de cette dernière, qu'une réelle continuité plastique, esthétique, peut s'établir entre les deux artistes.

Comme l'indique Anne-Marie Duguet dans le texte sur-cité les « deux modes de configurations » pouvant structurer l'image: d'une part, ce que l'on nomme *l'incrustation* ; de l'autre, la *juxtaposition*, ou « assemblage d'éléments par contiguïté », cela à

⁴⁴⁷ Noël Burch souligne également : « Des années avant Caligari, et plusieurs décennies avant Godard, leurs films témoignent de la capacité objective du cinéma à produire une représentation de l'espace plus proche de celle du Moyen Âge, des images d'Épinal, ou du Japon classique, que de la peinture de Millet ». Il ajoute : « Les facteurs qui entraîneront cette apparence de platitude visuelle en tant de tableaux filmiques jusqu'en 1906 – et, sous certains aspects, jusqu'en 1915 – sont, me semble-t-il, au nombre de cinq : 1. un éclairage plus ou moins vertical qui baigne avec une parfaite égalité l'ensemble de l'objectif ; 2. la fixité de cet objectif ; 3. son placement à la fois horizontal et frontal ; 4. l'utilisation généralisée de la toile de fond peinte ; 5. enfin une scénographie qui dispose toujours les comédiens loin de la caméra, le plus souvent comme tableau vivant, sans "amorçe", et sans mouvement axial d'aucune sorte », *ibid*, p. 117.

l'aide de volets et de médaillons. Averty, fera usage des deux procédés pour mettre en scène ses mini-théâtres pataphysiques. Mais c'est par le premier procédé que les rapprochements avec Méliès seront les plus évidents. Certes, cela n'exclut pas la spécificité des médiums employés dans les deux cas (incrustation vidéographique pour Averty, et surexposition sur le support argentique pour Méliès), mais leur logique opératoire reste très proche. Les deux procéderont par la création de *zones de transparences* dans certaines parties définies de l'image, ces dernières permettront par la suite d'accueillir d'autres événements visuels pouvant provenir de lieux et temps différents.

Nous pouvons alors reprendre à notre compte ces quelques mots du « Manifeste de la Cinématographie Futuriste », qui semblent pouvoir décrire les implications autant plastiques que conceptuelles de tels procédés : « des simultanités et des compénétrations cinématographiées de temps et de lieux divers. Nous donnerons dans le même instant-tableau deux ou trois visions différentes l'une à côté de l'autre »⁴⁴⁸. Dans la technique utilisée par Méliès ces « compénétrations » seront issues des propriétés de transparence propre au négatif cinématographique. Les parties noires présentes sur l'image capturée, sont en réalité des « zones-réserves » (transparentes dans le négatif) qui permettront d'accueillir par *surimpression* des événements visuels supplémentaires.

La technique d'incrustation utilisée par Averty, fonctionne également par l'« évidemment » de certaines zones de l'image, mais à la différence de la pellicule dans laquelle ce vide constitue une propriété physique du support lui-même (transparence des zones non encore exposées à la lumière du négatif non encore développé), dans le médium vidéo cette « réserve » sera l'objet

⁴⁴⁸ « Manifeste de la Cinématographie Futuriste », 11 septembre 1916, repris dans *Cinéma : théorie lectures*, numéro spécial de la *Revue d'Esthétique*, Paris, Klincksieck, 1973. Cité également par Anne-Marie Duguet, *op. cit.*, p. 106-107.

d'une fabrication plus synthétique, et à première vue plus arbitraire. En définissant dans le plan les zones à remplacer, soit lors du tournage, soit lors du montage (on utilisera le plus souvent la couleur bleue ou verte en tant que remplissage de la zone) il sera possible de remplacer celles-ci par des fragments extérieurs. La première technique (la surimpression) procédera d'avantage par ajout, par contamination fluorescente des zones du négatif non encore atteintes par la lumière, la deuxième (l'incrustation vidéo), fonctionnera principalement par remplacement d'une information (déjà) visuelle par une autre. Il y a, dans ce dernier cas, *permutation*. De plus, comme l'indique Anne-Marie Duguet, « tout fragment incrusté peut être repris sans laisser de trace, à tout moment. »⁴⁴⁹ Cela souligne l'un des avantages du médium vidéographique face à la pellicule cinématographique : la réversibilité des transformations opérées sur l'image.

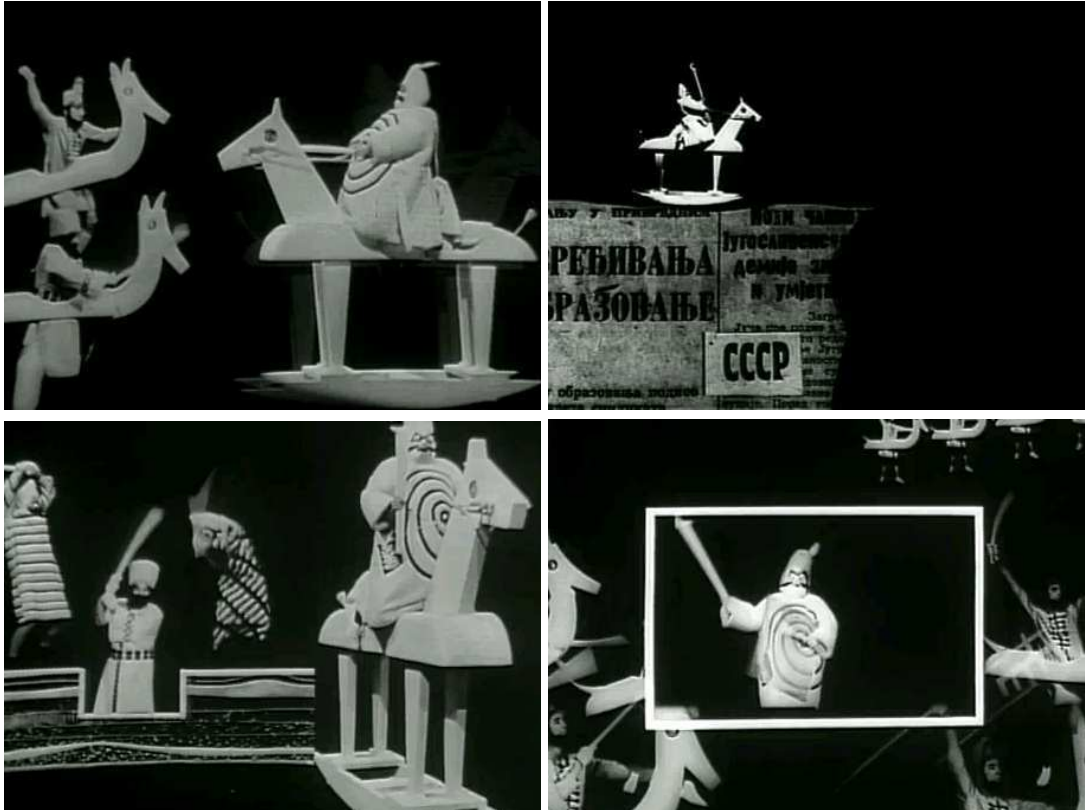
Mais arrêtons-nous là sur ces quelques différences d'ordre technique et regardons de plus près de quelle façon l'image corporelle est traitée ici. Si nous nous attardons, à titre d'exemple, sur l'une de ses pièces les plus emblématiques, à savoir *Ubu roi*⁴⁵⁰ (1965), on constate que ce n'est sûrement pas l'effet de réalisme perspectiviste qui est recherché ici. Les propos de Noël Burch, cités plus haut, concernant l'aplatissement de l'espace de représentation, prennent toute leur justification dans le travail de Méliès. De façon encore plus prononcée que dans les œuvres de Méliès les espaces sont dénués de profondeur⁴⁵¹. Seule une symbolisation ce cette dernière nous est donnée par l'enchevêtrement des unités de ces « vues composées ». À titre d'exemple : dans la scène représentant l'attaque des russes, juste après l'exclamation « Hurrah ! Le César est à bas ! », un pantin barbu (un soldat russe) se trouve au centre de l'image se trouve,

⁴⁴⁹ Anne-Marie Duguet, *op.cit.*, p. 108.

⁴⁵⁰ Ubu est un personnage de fiction créé par Alfred Jarry (1873-1907)

⁴⁵¹ Dans les œuvres de Méliès le sol permettait d'avoir une « assise » spatiale.

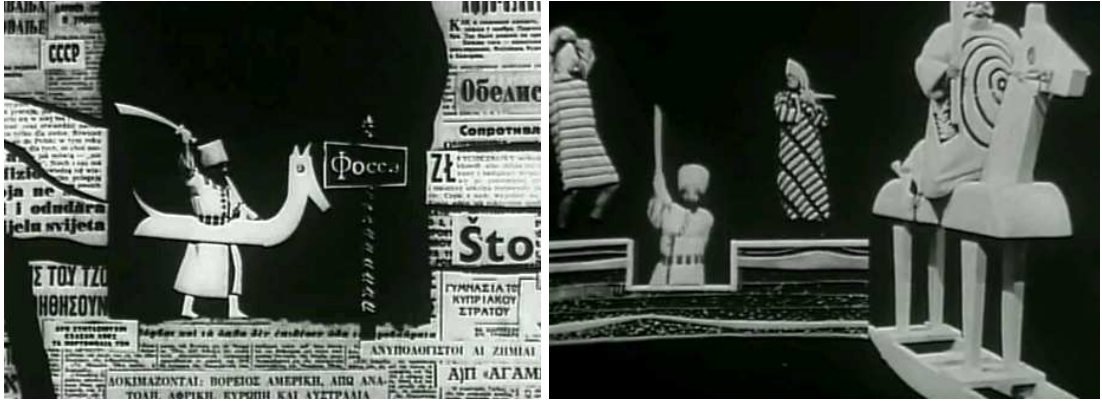
juste en arrière-plan d'une structure architecturale peinte. L'effet de profondeur est donné par cette simple superposition du décor plat sur le personnage (ci-dessous, en bas à gauche).



Jean-Christophe Averty, *Ubu roi*, 1965 photographes.

Les figures corporelles atteignent ainsi le même niveau de représentabilité que les décors mis en scène. Comme ces derniers, ils se montrent à nous en tant que simples *surfaces*, proches à cet effet des figurines aux mouvements maladroits et stéréotypés des théâtres d'ombres chinois. Par ailleurs, Averty n'hésite pas à confronter dans des plans quasi successifs le même personnage traité de deux manières différentes : en premier lieu, une silhouette statique - ou presque, car l'effet de succession entre deux images donnent l'impression d'un mouvement minimum (voir page suivante, image de gauche) ; puis, à la suite, le même personnage est traité cette fois-ci de manière cinématographique,

en lui restituant ainsi le cinétisme qu'il avait perdu auparavant (ci-dessous, image de droite) .



Jean-Christophe Averty, *Ubu roi*, 1965, photogrammes.

Bien plus que le mouvement extrêmement théâtralisé et stéréotypé des figures mises en scène, c'est la manière avec laquelle elles se déplacent dans le plan qui accentue davantage l'artificialité de l'image, de sa construction, en renforçant par la même occasion l'effet d'autonomisation comportementale des corps. Par exemple, le déplacement d'un endroit à un autre de l'image ne s'effectue pas de façon contigüe à l'espace traversé (comme pourrait le faire un personnage marchant sur un plan), mais plutôt par *survol* de ce dernier, telle que pourrait le faire une figurine découpée, déplacée sur l'espace bidimensionnel d'un décor dessiné (la scène des cavaliers, ou « Les dragons russes font une charge et délivrent Czar⁴⁵² », voir page précédente, image en bas à droite).

La mise en relation des différents personnages devra alors répondre à la spécificité de cet « espace habitable ». La *proxémie* particulière entre les multiples personnages-figurines⁴⁵³ mises en

⁴⁵² Écrit tel quel dans l'image.

⁴⁵³ En effet par l'effet d'aplatissement des corps mis en scène les rapproche des figurines de type « *Plat d'Etain* » (figurines d'une épaisseur de 2 mm au maximum, très répandues en Allemagne à partir du XVIIIe siècle).

scène n'est pas dans ce cas en rapport à leur éventuelle imbrication « naturelle » dans un espace qui simulerait la tridimensionnalité. L'aplatissement de la géométrie dans laquelle ils s'incluent induisent un type d'organisation que nous pourrions rapprocher de celui de type textuel. Chaque personnage, devient ainsi une figure symbolique dont les mises en correspondances spatiales et de proximité avec les autres habitants de la scène se font principalement sous le mode de la confrontation sémantique avant de répondre à une cohérence spatiale de type euclidienne. En ce sens, on s'éloigne d'une simple image-empreinte de la réalité lumineuse. En disposant ces corps-objets (ou corps-signes) comme l'on disposerait « des signes à la manière d'un typographe »⁴⁵⁴ il fait rentrer ces mêmes corps dans des rapports de confrontation de type syntagmatique : *des corps-objet comme unités autonomes dont les collisions, dans l'espace de montage intérieur du plan, sont autant d'éclats, de jaillissements, dans le champ de la signification.*

Avec *Qualia*, pièce que réalisée en 2008, j'aborderais un type d'organisation inter-personnages similaire. Sa spécificité tiendra dans la « sonorisation » de chacun des sujets représentés permettant une « musicalisation » des rapports de proxémie. Il sera question d'une mise en relation de *personnages imago-sonores* autonomes.

4.2.2.3

Qualia, métaphorisation par personnages imago-sonores

⁴⁵⁴ Anne-Marie Duguet, *op. cit.*, p. 104.

En 2008, le laboratoire CITU⁴⁵⁵ lance le deuxième volet⁴⁵⁶ du projet de création en réseau « IN/OUT », porté par l'artiste Maurice Benayoun. L'intention principale du projet fut la suivante : mettre en place une plateforme d'échanges destinée à l'interconnexion d'œuvres artistiques, cela à l'aide du réseau internet. Chaque œuvre serait connectée à ce dernier et pourrait simultanément : d'une part, *recevoir* les informations (sons, images, données) provenant des autres projets également « branchés » ; de l'autre, *envoyer* dans le dispositif d'échanges les informations qu'il produit (également sons, images, données brutes). Cela fonctionnait sous le mode d'un *Pear to Pear*⁴⁵⁷ (« pair à pair ») en temps réel. Le système a été conçu de telle sorte à ce que chaque œuvre puisse se nourrir des informations qu'il reçoit et s'adapter en conséquence. Aucun critère préétabli a été imposé aux œuvres à part celui d'accepter le jeu d'échange proposé par le projet. *Qualia*, œuvre générative réalisée la même année, a été ma réponse à cette proposition.

Mais revenons quelques instants sur le principal objet problématisé par le projet « IN/OUT », à savoir le *réseau*. Comme l'indique Mario Costa dans son essai *Internet et globalisation esthétique*⁴⁵⁸, le « Net Art ne réfléchit pas assez au fait que ce qui apparaît dans ses réalisations n'est rien d'autre que le réseau avec ses modalités de fonctionnement, que chacune de ses actions doit consister en une mise en évidence esthétique de ce seul réseau avec ses modalités de fonctionnement, et que pour y parvenir, il ne

⁴⁵⁵ Regroupant le laboratoire Paragraphe de l'université Paris 8 et le laboratoire LAM de l'université Paris 1.

⁴⁵⁶ Le début du projet commence en effet en 2005 qui donna lieu à l'exposition « Out-Lab »

⁴⁵⁷ Dispositif informatique permettant de partager des fichiers informatiques à travers le réseau Internet.

⁴⁵⁸ Mario Costa, *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, traduction Giordano Di Nicola, L'Harmattan, 2003.

faut rien de plus qu'une intervention minimale et, si possible, dé-symbolisée. »⁴⁵⁹

Bien sûr, nous pourrions contester l'aspect quelque peu dogmatique de cette proposition, en y reconnaissant un semblant de « manifeste », voire de méthode, énoncé dans le but de définir les « bonnes » règles à suivre pour qu'une œuvre sur le réseau soit réussie. Ainsi, je soulève quelques doutes sur la nécessité d'une « dé-symbolisation » de son complexe de signes, car le système lui-même (celui de la « toile »⁴⁶⁰) se fonde sur un ensemble de conventions symboliques qu'il serait difficile d'abstraire totalement (ne serait-ce que les systèmes de symboles opérant dans l'encodage numérique). Mais, au-delà de ces quelques divergences conceptuelles, Costa pointe avec pertinence la nécessité de considérer ces formes d'expressions artistiques selon une politique de formalisation dirigée vers le mode opératoire, interne, et substantiel, propre au réseau : la création Internet, donc, comme une « mise en évidence esthétique de ce seul réseau »⁴⁶¹ ainsi que « ses modalités de fonctionnement ».

⁴⁵⁹ *Ibid.*, p. 93.

⁴⁶⁰ Jargon utilisé pour désigner le réseau internet.

⁴⁶¹ Dans leur article « L'avenir du Net Art. Rester "compatible" », David-Olivier Lartigaud et Nicolas Thély parlent d'un étrange phénomène qui affecte aujourd'hui les créations sur Internet : leur mise en pièce, voir dissolution et disparition, liée à la difficulté d'archiver et d'indexer ce type d'œuvres dans un système en constante mutation. Comme l'indiquent les auteurs : « que reste-t-il [des œuvres internet] de ces dix dernières années ? des liens, des pages hypertextes, des textes et parfois des œuvres. Tout cela prend l'allure d'un capharnaüm où s'entassent des pièces démantelées, des pages orphelines, des liens morts et des documents de natures diverses » (David-Olivier Lartigaud, Nicolas Thély, « L'avenir du Net Art. Rester "compatible" », in *Terminal*, n° 101, Terminal/L'Harmattan, printemps 2008, p. 36). En d'autres termes, que reste-t-il si non « le réseau avec ses modalités de fonctionnement » ? Par un étrange concours de circonstances le « démentiellement » des œuvres sur Internet, leur disparition au sein du flux révèlent peut-être leur vraie nature : de simples points, nœuds, passerelles parmi et vers d'autres points, nœuds et passerelles.

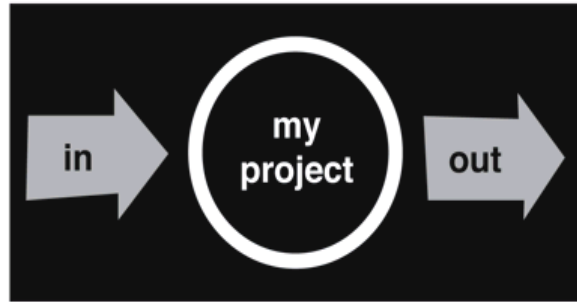


Schéma synthétique du réseau In/Out.



Intégration des flux dans le système In/Out : les trois types de flux sont visibles (vidéo, audio, données ou « data »).

Et c'est bien ce point de vue particulier que semble questionner « IN/OUT », en s'intéressant plus particulièrement à l'échange de flux informationnel. Ainsi Maurice Benayoun, principal porteur du projet, en viendra à parler d'une « création transactionnelle », en définissant son projet selon ces termes :

« un dispositif expérimental répondant à un double objectif : dynamiser l'émergence de formes extrêmes de la création transactionnelle, imposant le principe du recevoir/donner [...], multipliant les échanges et les opportunités de création, instituant le dialogue et l'appropriation, stimulant l'interopérabilité des plateformes aussi bien institutionnelles (musées, galeries, laboratoires) que techniques. »⁴⁶²

⁴⁶² Maurice Benayoun, « La création transactionnelle », <http://www.citu.fr/wiki/index.php?title=Intentions>, 2009.

« Transactionnelle », « recevoir/donner », « échanges », « dialogue », « interopérabilité ». Cet ensemble d'expressions appartenant au même champ lexical, concourent toutes à la définition du même objet : le *réseau informatique*. Or, se pose le problème de la particularité de ce système communicationnel. Si nous prenons comme exemple le téléphone, en tant que dispositif, nous constatons en effet que celui-ci fonctionne déjà sur un système d'*inter-communicabilité*, d'un *échange partagé*, car contenant physiquement, dans son appareillage technique, les outils nécessaires à la fabrication d'un système du type réception/diffusion⁴⁶³. Alors, en quoi l'interopérabilité du réseau serait-elle spécifique ?

Au-delà de la multiplicité des informations pouvant être échangées par le réseau Internet – de ce point de vue le téléphone reste en effet très limité -, sa diversité semble pouvoir se trouver dans la définition que Mario Costa donne de l'interactivité : « élaborer sur le moment même une œuvre collective et collaboratrice, également présente et modifiable par tous »⁴⁶⁴. L'élaboration d'une « architecture connective » (Benayoun) reposerait alors sur cette acception de l'interactivité, comprise comme avènement d'un partage multiple du processus de formalisation ; cela, à partir de chaînes de rétroactions constantes ayant lieu entre les différents *actants* du dispositif. Le projet « IN/OUT » consistera alors dans la mise à disposition de cet « espace » partageable tout en convoquant les acteurs.

⁴⁶³ Marchal Mc Luhan soulignait déjà la jonction des deux dispositifs (écouteur et microphone) dans ce que l'on appelait communément le téléphone « français », dans lequel la simultanéité des messages d'entrée et de sortie se manifestait « physiquement » dans un seul et même instrument (en cela l'instantanéité informatique n'en représente qu'un dérivé) : « Ce que nous appelons le téléphone "français", et qui combine l'écouteur et le microphone en un seul instrument, est un indice significatif de la liaison qu'ont conservé les Français entre des sens que les peuples de langue anglaise gardent résolument séparés », Marchal Mc Luhan, *Pour comprendre les média*, Seuil, 1968, p. 306.

⁴⁶⁴ Mario Costa, *op. cit.*, p. 93.

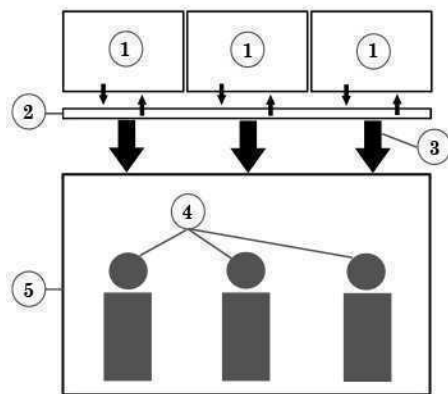
Avec *Qualia*, mon but a été de questionner les modalités d'échanges propres au dispositif « IN/OUT » (modularité et autonomie des pièces interconnectées ; variabilité constante des œuvres en fonction du flux reçu). En faisant abstraction des spécificités conceptuelles des différentes œuvres reliées au dispositif général (chaque œuvre, je le rappelle, est libre quant à ses choix artistiques et esthétiques), il m'intéressait d'appréhender celui-ci comme schématisation d'un processus d'*intercommunicabilité* de type sociétal : comme tout individu, chaque œuvre serait alors perçue en tant que *sujet autonome*, mais en *constante adaptabilité avec son environnement* ; l'articulation de ce dernier reposerait sur le système d'échanges du flux numérique.



Qualia, pré-montage photographique, 2008.

Ainsi, dès mes premiers développements, j'ai envisagé une « traduction » métaphorisée de chaque pièce à travers un *avatar*, un personnage médian susceptible d'en « incarner » l'activité et l'aspect dynamique. Cela permet : d'une part, de rendre visible l'*autonomisation* de chacune des œuvres connectées par

l'attribution d'une figure corporelle fixe et individualisée (*l'avatar*) ; de l'autre, la possibilité d'*intégrer cette dernière au sein d'un milieu partagé* par d'autres personnages (cadre représentatif commun). Le programme assure alors les liaisons structurelles entre les pièces et leurs « acteurs-objets » respectifs : une modification du rythme visuel d'une œuvre présente sur le réseau peut se traduire, au niveau de son avatar, par une altération du déploiement gestuel de ce dernier.



Qualia, schéma du système d'attribution œuvres/personnages :

1. Symbolisation des installations connectées au réseau IN/OUT : le *Out* analysé correspond au flux vidéo diffusé par les œuvres ; 2. Matrice centrale du réseau : il permet la saisie des informations provenant de chaque installation ; redistribution du flux (vidéo, audio, données) ; 3. Distribution des flux reçus et connexion avec le dispositif *Qualia* ; 4. *Avatars* présents dans mon projet : chacun d'entre-deux est lié à l'une des installations du réseau ; 5. *Qualia* : cadre partagé par les avatars.

Le dispositif de traitement de *Qualia* analyse préalablement les caractéristiques formelles et comportementales des informations émises par les autres dispositifs connectés, cela afin d'en autoriser une interprétation et de procéder, par ce fait, à une liaison (*mapping*) appropriée avec l'« acteur-objet » correspondant. Pour cela, le dispositif effectue une analyse des intensités lumineuses exprimées par chaque installation (valeurs de noir et blanc), afin d'en déduire des données rythmiques pertinentes : un flux lumineux sans modifications importantes serait interprété comme rythmiquement lent ; au contraire, un flux lumineux qui passerait rapidement d'une valeur claire à une valeur sombre serait considéré comme très rythmé.

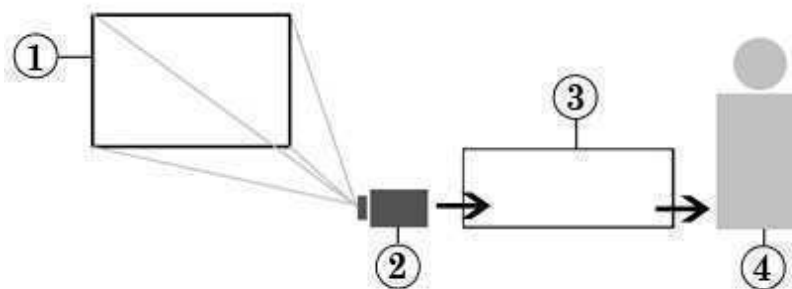


Schéma décrivant le dispositif d'analyse des informations visuelles des œuvres connectées au dispositif :

1. Flux vidéo des installations connectées au réseau ;
2. Système de capture vidéo interne au dispositif *Qualia* ;
3. Programme d'analyse du flux vidéo entrant : déduction des valeurs rythmiques qui seront redistribuées à l'activité gestuelle des personnages ;
4. « Acteur-objet » : double mode d'expression, sonore et visuel.

Par la suite, les données obtenues sont appliquées à la vitesse de déploiement gestuel des *avatars*, ainsi qu'à un module interne dédié à la variation des mouvements par la création de *patterns* rythmiques modifiables en temps réel. De plus, à chacun des avatars est attribué un événement sonore de sorte que, outre la différenciation spatiale et formelle (chaque personnage possédant des caractéristiques visuelles différentes), est également présente une différenciation de type sonore ; en modifiant le cours du déploiement gestuel de chaque avatar nous obtenons une modification du flux audio, de sorte que les deux événements, sonore et visuel, soient en parfaite synchronisation. La double nature des personnages mis en scène en fait des *personnages imago-sonores*.

Le but de cette intégration des différents *personnages imago-sonores* dans une même scène permet par la suite une appréhension de l'activité globale du système *IN/OUT* grâce à une stratégie de ce type : plusieurs personnages effectuant diverses actions dans un cadre figuratif commun. Les stimulations

provenant de l'ensemble des pièces connectées étant différentes, cela rend possible la complexification et la génération, en *temps réel*, de situations scénaristiques en constante modulation, en permettant une certaine forme d'harmonisation des différents comportements, par la coexistence, en un même espace-temps, de plusieurs activités sonores et visuelles autonomes.

À la recherche d'un cadre conceptuel solide et capable d'asseoir notre propos, j'optais pour le questionnement d'une œuvre appartenant au champ de l'art contemporain et qui, par affinité, me permettrait d'interroger également le dispositif auquel je voulais l'intégrer. En me tournant vers *Tango* de Zbig Ryzynski (1981), deux choses me frappèrent immédiatement : d'une part, la présence de personnages *autonomes* pouvant être perçus comme de vrais et propres *complexes son-image* facilement individualisables et répondant tous à des *schémas comportementaux différents* (jouer avec une balle, se dévêtir, poser un objet, etc.) ; de l'autre, la *coexistence de ces personnages dans un espace restreint* (une cuisine) dont l'étroitesse oblige une adaptabilité territoriale constante (proxémie) des différents sujets (cela dans le but d'éviter des incohérences notables entre les multiples actions effectuées dans ce lieu).



Zbig Ryzynski, *Tango*, 1981, photogramme.

C'est donc avec surprise que je retrouvais, dans *Tango*, une forme condensée des problématiques auxquelles je me confrontais lors du développement de mon projet⁴⁶⁵. Problématiques qui, d'une certaine façon, touchaient plus largement à divers paradigmes contemporains du réseau informatique : le concept d'*autonomie* dérivé de la programmation objet ; et les questions d'*adaptabilité* et de *complexité* dans les environnements simulés. Se dessinaient alors plusieurs points d'affinités avec le dispositif IN/OUT. En effet, comme *Tango*, IN/OUT fonctionne par l'interconnexion d'œuvres isolées, possédant leur propre champ d'autonomie interne. Puis, en deuxième ressort, chacune d'entre-elle est contrainte d'intégrer, dans son mode de fonctionnement, l'existence supposée d'autres individualités : avant



De haut en bas : *Qualia* (détail) ; *Tango* (détail).

tout, pour sa simple survie, car elle se nourrit directement des informations émises par celles-ci ; mais également, dans le but de composer sa stratégie d'adaptabilité, sans quoi son activité « territoriale » serait compromise.

En partant du modèle formel proposé par Rybczynski, j'ai procédé à une scénarisation du même type : cadre fixe et accumulation de plusieurs personnages autonomes dans ce même

⁴⁶⁵ Je tiens également à souligner l'emprunt au film *Salo, ou les 120 jours de Sodome* (1975) de Pier-Paolo Pasolini (1922-1975). Je ne l'aborderais pas dans le présent développement. Il faut cependant signaler que chaque personnage représenté dans *Qualia* a été inspiré directement de l'un des personnages du film. L'aspect totalisant du réseau, trouve ici sa forme métaphorique dans les figures pasoliniennes desquelles je m'inspire directement.

espace commun⁴⁶⁶. Après avoir filmé chaque sujet indépendamment, j'effectuais, comme je l'indiquais plus haut, la liaison programmée des séquences visuelles obtenues avec plusieurs événements sonores (la bande-vidéo, et l'ensemble de la bande-son possédant la même durée), de sorte à permettre la corrélation des modulations gestuelles et des variations sonores de même durée. Chaque personnage obtenu est alors considéré en tant qu'*objet-acteur imago-sonore* pouvant s'intégrer dans la scène partagée. De plus, un module permet de vérifier l'état de chaque personnage dans l'espace. Cette propriété permet à chacun d'entre-deux de s'adapter graduellement à son environnement proche.

Cela renvoie à l'une des particularités du *personnage imago-sonore* numérique en général : sa *capacité d'adaptabilité à un milieu environnant*. L'intégration d'unités-personnages autonomes et variables dans des milieux simulés complexes, implique par la même occasion la possibilité d'une réaction adaptée à ces derniers. Les objets-personnages mis en scène ne résultent pas simplement d'une autonomisation de leurs comportements individuels, mais établissent aussi des axes de communicabilité mutuels simulant, dans de nombreux cas, des types d'organisations proches des modèles biologiques (principalement cellulaire et moléculaire) : des « systèmes adaptatifs complexes » (Weaver en 1948)⁴⁶⁷, car pouvant exploiter la *fluidité d'un environnement*⁴⁶⁸ pour s'auto-organiser.

Les *personnages imago-sonores* sont certes des représentations anthropomorphes, mais sont également, et peut-être avant tout, des objets issus de la « programmation objet », et

⁴⁶⁶ Voir schémas préparatoires en annexe.

⁴⁶⁷ Ghislaine Cleret de Langavant, *Bioéthique, méthode et complexité*, Presses de l'Université du Québec, Québec, 2001, p. 60.

⁴⁶⁸ « Les systèmes complexes, aussi nommés systèmes adaptatifs complexes (SAC) parce qu'il peuvent exploiter la fluidité d'un environnement chaotique pour améliorer leur adaptation à ce même milieu », *ibid.*

par ce fait en adoptent toutes les caractéristiques structurelles, conceptuelles, et fonctionnelles. La gestion de la complexité environnementale sera l'une de ces caractéristiques, et d'un certain point de vue le pont de rencontre entre toutes les autres : *adaptation, régulation, coopération*. Car, comme l'indique Ghislaine Cleret de Langavant, en reprenant les préceptes d'Edgar Morin : « il est devenu évident que l'on ne peut plus concevoir un objet ou un système en faisant abstraction de l'environnement qui participe à sa définition interne tout en lui étant externe. » ⁴⁶⁹ Ce milieu englobant conditionnera l'évolution individuelle de chacun des personnages mis en scène. Et c'est le concepteur/programmeur, au travers du logiciel, qui sera garant de cette gestion des multiples composantes internes (personnages, objets, environnements) du système programmé. Il en est l'*attracteur*⁴⁷⁰ principal.

Dans le prochain et dernier *mouvement* je traiterai encore d'un corps isolé, objectivé, automatisé. Cependant le principe de réduction mouvement-son, permettra de particulariser des unités kinésico-sonores extrêmement courtes. C'est à travers les notions de *micromouvement* et de *glitch imago-sonore* que j'aborderai ce processus de « molécularisation » des durées gestuelles.

⁴⁶⁹ *Ibid.*, p. 117.

⁴⁷⁰ « L'attracteur est un concept employé en physique dans l'étude du comportement des systèmes dynamiques. La théorie du chaos a évolué dans le cadre général de la théorie des systèmes dynamiques, selon laquelle un système dynamique est défini en fonction de deux notions : l'*état*, ou l'information générale sur un système, et la *dynamique*, qui correspond à l'évolution du système dans le temps. L'espace d'états (ou *state space*) est un espace abstrait dont les coordonnées varient selon le degré de liberté du mouvement systémique. Le *state space* sert à décrire le comportement d'un système, surtout les systèmes chaotiques, car il permet de traduire le comportement systémique par une forme géométrique [...]. Lorsque les interactions des éléments du système, entre eux ou avec l'environnement, provoquent la concentration du mouvement dans une région du *state space*, cette région est appelée un attracteur. D'une multitude d'états initiaux (le bassin d'attraction) émerge un état singulier, l'attracteur. [...] L'attracteur le plus simple correspond à un point fixe. Par exemple, celui où se repose une pendule, soumis à une friction », *ibid.*, p. 67.

Cinquième

MOUVEMENT

/ *GLITCH ET MICROMOUVEMENT* :

PERSPECTIVES SUR UN INSTANT « PATHOLOGIQUE »

Nous voici enfin à la dernière étape de notre trajet. Voici que se condensent les propos tenus jusqu'à maintenant. Nous avons pu aborder les principes de *réduction* et *condensation* des événements sonores et visuels à l'origine de la production de l'*objet imago-sonore*. Ce dernier a investi, par la même occasion, le corps et son mouvement en le *particularisant*, *l'autonomisant*. Après en avoir *cadre*, *circonscrit* la durée, il 's'agira désormais de la *morceler*, la *fractionner*, la subdiviser dans ses parties les plus élémentaires. Des *micro-objets* temporels, des *micro-mouvements* sonores et visuels à la fois émettant l'intimité du vécu temporel du corps et de sa représentation.

Une première étape de ce développement sera celui du *ralentissement* du mouvement. Par cette première phase de *décélération* il sera possible d'extraire les événements de courte durée qui le constituent - tics, micro-variations posturales hésitations, tressaillements musculaires -, afin de les rendre perceptibles. Un rapport d'intimité rapprochera ces micro-événements corporels et une certaine appréhension de l'instantanéité. J'aborderai alors le travail de Myriam Gourfink à laquelle j'emprunte le terme de *micro-mouvement*.

Puis j'avancerai une deuxième nature du terme. Le *micro-mouvement* ne sera pas ici le résultat d'un ralentissement maîtrisé du corps. C'est au contraire la perte de contrôle, l'altération de ses capacités motrices qui le caractérisera. Un mouvement *épileptique*, *électrifié*, *surchargé* à l'extrême. Au final, un corps « pathologique », par son impossibilité à se déployer librement dans le temps et dans l'espace. Accélééré à l'extrême, mais statique à la fois. Brutalisé, hyper-stimulé, mais en constant court-circuitage. Le *glitch* en caractérisera le mode d'existence.

RALENTISSEMENT : PLIER L'OBJET IMAGO-SONORE

« Il faut plier l'image comme la chanson plie, dépie le son et la parole et fait de ce récit une sorte d'accordéon, entre tous les instants plus ou moins prolongés de chant et tous ceux qui découlent de ce parti pris au gré duquel ils sont ensemble les uns par les autres transformés. »⁴⁷¹

Pourquoi le *pli* ? Car, dans le *pli* il est avant tout question de *texture*. C'est un trait commun du son et de l'image : on parle bien de la *texture* du son en analogie à celle de la surface visuelle. Dans les deux cas, cela renvoie à leur matérialité ; une texture, c'est avant tout un « quelque chose » que l'on touche ou par lequel on est touché. C'est là le « prolongement » que Raymond Bellour décrit à propos de *On connaît la chanson* d'Alain Resnais : le prolongement des chants populaires et dialogues dans une même continuité dramatique ; en se déployant « comme une partition, un jeu de variations »⁴⁷². C'est une histoire de touchers : la *texture* sonore comme attitude au travers de laquelle le son se *frotte* à l'espace acoustique et à nos récepteurs auditifs (nous retrouvons le frottement évoqué plus haut dans la pièce de Boissier dans *Flora petrinsularis*⁴⁷³). C'est par le *frottement* que deux surfaces se rencontrent de manière effective. Et quelle meilleure analogie pourrait évoquer le rapport de *coïncidence* existant entre un son et une image. Car, comme le dit l'auteur du *Pli*⁴⁷⁴, « la matière n'a pas seulement des structures et des figures, mais des textures, en tant qu'elle comporte des foules de monades dont elle est

⁴⁷¹ Raymond Bellour, *L'entre-Images 2. Mots, Images*, Paris, P.O.L, 1999, p. 223.

⁴⁷² *Ibid.*

⁴⁷³ Voir plus haut, p. 232.

⁴⁷⁴ Deleuze, *Le pli. Leibnitz et le baroque*, Minuit, Paris, 1988.

inséparable »⁴⁷⁵. Et il ajoute : « une conception Baroque de la matière, en philosophie comme en science et en art, doit aller jusque là, une *texturologie* »⁴⁷⁶. Or, sans aller jusqu'à considérer l'époque contemporaine comme « baroque », le projet d'un travail commun du son et de l'image passe, il me semble, par une sorte de friction organique de leur matérialité. Il est question de comprendre de quelle façon leurs « textures » en viennent à coïncider dans la durée, et de quelle façon l'*objet imago-sonore* qui en découle constitue une « monade », au sens stricte d'« unité ». Le *pli*, dans les multiples instantanéités qui le constituent, sera l'une des figures de jonction entre le sonore et le visuel par leur vis-à-vis continuellement réitéré.

5.1.1

***The Waves* de Thierry Kuntzel :**

l'écume comme figure de jonction entre sonore et visuel.

« Soit le bruit de la mer : il faut que deux vagues au moins soient petit-perçus comme naissantes et hétérogènes pour qu'elles entrent dans un rapport capable de déterminer la perception d'une troisième, qui "excelle" sur les autres et devient consciente ».⁴⁷⁷

Prenons *The Waves* (2003) de Thierry Kuntzel (1948-2007). De loin on assiste à un premier mouvement : celui de la mer et de sa friction avec elle-même. Un empiètement, comme dirait Deleuze : « les figures empiètent, dans la mesure où les plans sont distingués. » En effet, les vagues empiètent sur elles-mêmes, mais

⁴⁷⁵ *Ibid.*, p. 155.

⁴⁷⁶ *Ibid.*

⁴⁷⁷ *Ibid.*, p. 117.

avant tout sur le sable sur lesquelles elles s'évanouissent. Mais l'empiètement laisse rapidement place au crépitement fusionnel des deux substances. Le sable et l'eau se confondent : l'écume et son émanation sonore si caractéristiques en sont le signe. Signe érogène des fusions entre la stabilité de l'élément terrestre et le mouvement de l'élément maritime.

Comme le signale Peter Sloterdijk : « avec le récit qu'il fait de la naissance écumeuse de la déesse Aphrodite, née des suites d'une castration de Titan, le rhapsode philosopant qu'était Hésiode [...], a rendu inoubliable pour la tradition occidentale la liaison entre l'écume (aphros) et la puissance générative »⁴⁷⁸. L'écume, donc, comme point de friction érogène dont le gémissement en manifesterait la jouissance, la « petite mort » interminable, toujours renouvelée. C'est là l'un des traits caractéristiques de *The Waves*, pièce interactive que Thierry Kuntzel réalise en 2003 : faire entendre cette friction du maritime, son temps d'exécution, son exhalation, à la fois pouvoir de gestation et de génération. Friction sonore et visuelle, dans laquelle les sens ne cessent de se renvoyer l'un à l'autre, comme pour se vérifier mutuellement, comme si leurs temps d'actualisation ne pouvaient se faire sous le mode de l'autonomie : l'écume comme cristallisation des sens.

En voici les mots de l'artiste : « ce qui advient à l'image et au son, entretient dans l'installation un troublant rapport au spectateur : s'il ne détermine pas cette image et ce son, préalablement enregistrés, il est celui qui en règle, dérègle la vitesse, par sa position dans l'espace. Les vagues ralentissent au fur et à mesure de la progression vers l'écran, jusqu'à

⁴⁷⁸ Peter Sloterdijk, *Sphères III. Écumes. Sphérologie plurielle*, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Maren Sell, Paris, 2005, p. 35

l'immobilisation en une photographie privée de son »⁴⁷⁹.



Thierry Kuntzel, *The Waves*, 2003, vue de l'installation.



Thierry Kuntzel, *The Waves*, vidéogramme.

Le dispositif est en effet assez simple : une projection, un système de diffusion sonore, et une camera infrarouge reliée à un dispositif de traitement numérique, faisant office de capteur de mouvement. L'auteur joue avec cet appel à l'image que cette

⁴⁷⁹ Thierry Kuntzel, cité dans *Thierry Kuntzel. Lumières du temps*, dossier de presse de l'exposition éponyme au Studio National des Arts Contemporains Le Fresnoy, 2006, p. 22

dernière provoque naturellement chez le spectateur. Celui-ci s'avance vers le mouvement charismatique des vagues projetées face à lui et leur bruit apaisant. Mais, en rentrant dans le champ de captation, il s'aperçoit rapidement que ses déambulations agissent sur l'exécution du flux image-son. Plus il s'approche de la surface de projection plus ce dernier se ralentit jusqu'à atteindre un état de fixité, d'immobilisation photographique sans son.

Au-delà du saisissement esthétique que nous procure l'œuvre, l'un des premiers étonnements que l'on a à l'approche de cette pièce, est l'impression de coïncidence corporelle, quasi tactile, que l'on ressent avec le flux son-image. Bien que la distance soit évidente entre le corps du spectateur et les formes perçues (on ne touche directement ni la matière visuelle, ni la matière sonore), un certain rapport d'inertie se joue entre eux. On « occupe » l'image, comme on occupe le temps strié boulézien : « dans le temps lisse, on occupe le temps sans le compter ; dans le temps strié, on compte le temps pour l'occuper ». ⁴⁸⁰ Comme l'indique Kuntzel, l'action exercée est assez minimale. On n'agit pas en effet sur la production des images et des sons – ceux là sont déjà enregistrés – non plus sur des procédures qui auraient été peut être plus complexes, comme le procédé d'aller-retour, ou un système de fractionnement en temps réel de la bande vidéo. Non, rien de plus qu'une incidence sur la vitesse d'exécution du flux, qu'une action de règlement-dérèglement de la vitesse du continuum son-image. Mais c'est par cette simplicité qu'un rapport étroit et particulier se tisse entre spectateur et l'œuvre ; cette dernière sera alors comprise en tant qu'objet unitaire où visuel et auditif sont intimement liés. L'image et le son perdront progressivement de leur nature référentielle pour ne devenir qu'un « bloc d'image et

⁴⁸⁰ Pierre Boulez, *Penser la musique aujourd'hui*, Paris, Gallimard, P. 107-108.

de son »⁴⁸¹ :

« De loin, l'image et le son ressemblent à une image et à un son de mer qui déferle : c'est le motif qui prime. Progressivement, ce motif se délite, se défigure, perd sa ressemblance avec son modèle schématique, et plus on serre l'image (plus elle devient enveloppante), plus elle paraît abstraite, perd son référent. En contrepartie, elle acquiert des qualités de matière, d'étendue, de flux, d'intensité : moins c'est une image, plus c'est de l'image. »⁴⁸²

Voici l'une des caractéristiques nouvelle que nous apporte *The Waves* dans une approche compositionnelle à partir de l'*objet imago-sonore*. Jusqu'à maintenant nous avons pu aborder des unités son-image dont le montage dans le temps était certes sujet à une variabilité (des fois même, cette variabilité, entendue principalement comme principe de générativité, était nécessaire à la validité et cohérence conceptuelle des projets : tel était le cas, par exemple, dans *The exquisite mechanism of Shivers* de Bill Seman⁴⁸³), mais qui gardaient une certaine stabilité structurelle interne. En effet les *objets imago-sonores* convoqués, à part peut être une certaine forme de fractionnement, ne subissaient pas d'altérations temporelles telles que ralentis ou accélérations. Leur état d'existence était d'avantage assuré par une actualisation synchrone du son et de l'image ainsi que le partage d'un temps d'exécution commun. De là, leur approche syntagmatique : chaque unité constituant une « brique » pouvant servir d'objet compossible au sein d'une durée plus large (celle du montage), mais étant invariable dans sa forme temporelle.

⁴⁸¹ Françoise Parfait, texte du carton d'invitation de l'exposition « Contre/temps. David Claerbout, Thierry Kuntzel », au CRAC de Valence, 2003-2004.

⁴⁸² *Ibid.*

⁴⁸³ Voir troisième *mouvement*.

Au contraire, ici cette variabilité interne du flux son-image est le principe même de l'œuvre. Variabilité qui n'est pas, de surplus, détachée du regardeur (tel aurait été le cas si les modulations avaient été effectuées sur le banc de montage). Ici, Kunztel offre une matière à moduler, à modeler directement, par sa « friction » directe avec le corps de l'utilisateur. Le temps d'existence de la matière formelle diffusée bute littéralement sur ce corps, qui fait alors office d'objet-résistance, au sens électronique du terme. Il contrôle son temps d'exécution, comme le ferait une soupape contrôlant le débit de sortie de n'importe quel liquide. Fluidité du flux de l'eau représentée, de son écho sonore, mais plus substantiellement, fluidité du flux des données rendu *tangible* par son « contact » diaphane avec le mouvement du spectateur.

Ce principe de variabilité, est l'un des garants pour la cohésion perceptive de l'objet en tant qu'unité insécable. L'image de la mer et de son bruit, sont ici perçus comme une seule et même matière, et l'affectation de l'une induit automatiquement une altération de l'autre. C'est le code temporel de la bande vidéo, ainsi que sa modulation par le spectateur, qui servira de point de jonction entre les deux niveaux sensitifs. En agissant sur cette temporalisation commune du son et de l'image on affecte par la même occasion leur exécution. Mais étrangement, c'est cette même mise en mouvement et altération parallèle des deux modalités sensorielles, qui en assure une réelle jonction, et leur soudure perceptive. Lorsque le désir du spectateur est de saisir au plus près cette image qu'il contrôle, lorsqu'il « arrête l'image comme pour la posséder »⁴⁸⁴, celle-ci finit par se fixer dans une apparence « mortifiée » - la couleur laisse place au noir et blanc ; c'est alors que le son s'arrête également, comme si ce dernier était le seul garant de la mobilité de celle-là (une fixité de l'image ne

⁴⁸⁴ Françoise Parfait, « Contre/temps. David Claerbout, Thierry Kuntzel », *op. cit.*

correspondant pas à une fixité du son). Nous retrouvons ici les trois axiomes privilégiés des temps modernes soulevés par Sloterdijk dans son essai *la Mobilisation infinie* (2000) : « premièrement, nous nous mouvons nous-mêmes dans un monde qui se meut lui-même ; deuxièmement, les automouvements du monde incluent et envahissent nos propres automouvements ; troisièmement, dans la modernité les automouvements du monde naissent de nos automouvements qui s'additionnent jusqu'à entretenir le mouvement du monde ».

C'est à partir de cet *entretien*, ce principe de *mobilisation cinétique infini*, renvoyant tour-à-tour au dispositif et au corps du spectateur dans leur interdépendance, ce pli continu du corps, en présence avec l'instant ininterrompu dans lequel il se déploie, et de la matière son-image qu'il module interminablement, qui se jouera la substantialisation et l'organicité de cette dernière.

5.1.2

Du côté de l'interface : contact diaphane et objets variables

« Par liberté, nous n'entendons pas ici un éventail de choix vertigineux ou une technique extrêmement sophistiquée, mais une certaine flexibilité technique qui donne à l'art suffisamment d'aisance pour s'arracher à un rapport stimulus-réponse entre l'homme et la machine. »⁴⁸⁵

Dans *Je sème à tout vent* d'Edmond Couchot, nous pouvions déjà remarquer qu'une distanciation était établie entre l'œuvre et

⁴⁸⁵ Chiao Chen, « Le temps dans l'EIGT (l'environnement d'interfaces gestuelles transparentes) : le temps strié ou un temps qui fait mal », article paru dans la revue électronique *Archée*, septembre 2006.

l'utilisateur. Une distanciation physique qui abolissait un contact direct entre ces derniers au profit de leur mise en relation *diaphane*. Toucher l'image correspondait à un transport « transparent » de l'énergie propre à l'utilisateur (le souffle) vers le capteur du dispositif. Il en est de même dans *The Waves* de Kuntzel. Tout est fait pour que l'interface soit oubliée au profit d'une immersion directe du spectateur. On ne *manipule* plus l'interface, on *devient* l'interface.

Comme l'indique à juste titre Chiao Chen, en reprenant la thèse de Leroi-Gourhan dans *La mémoire et les rythmes*⁴⁸⁶, « en ce qui concerne le processus opératoire chez l'homme, l'invention de la machine à vapeur a marqué un franchissement décisif pour l'extériorisation de la motricité ». Elle ajoute, « à compter de ce moment dans l'histoire [...], l'homme a accédé au stade où la main est dégagée de la motricité »⁴⁸⁷. La modernité avec la programmation des machines automatiques issues de la révolution industrielle, ainsi que l'époque postmoderne avec son processus de virtualisation du monde sensible, semblent à première vue avoir délié cette relation d'intimité qui existait entre l'homme et l'outil : « la main à l'origine était une pince à tenir les cailloux, le triomphe de l'homme a été d'en faire la servante de plus en plus habile de ses pensées de fabricant » ; dans l'époque industrielle il ne reste plus à l'homme « qu'une pince à cinq doigts pour distribuer la matière ou un index pour appuyer sur un bouton. »⁴⁸⁸

Or, la thèse de Chiao Chen, tente de montrer que les derniers développements technologiques en matière d'interfaces homme-machine vont vers la réhabilitation du corps dans toute sa complexité d'action, et cela dans un rapport qui va bien au delà du

⁴⁸⁶ André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole II : La mémoire et les rythmes*, op. cit.

⁴⁸⁷ Chiao Chen, *op. cit.*

⁴⁸⁸ André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole II : La mémoire et les rythmes*, op. cit., p. 48 et 61.

simple « stimulus-réponse ». Au travers de la multiplication des Interfaces Gestuelles Transparentes (capteurs de présence, de mouvement, de poids, de température, etc.), c'est le corps tout entier qui est réinvesti dans sa faculté à produire et modifier intimement le monde, même si ce dernier doit être le résultat d'une modélisation numérique. Du côté de l'*objet imago-sonore*, la possibilité de manipuler directement et de façon de plus en plus complexe sa forme, que ça soit temporellement ou plastiquement, renforce sa perception en tant que matière flexible et organiquement cohérente. De plus le type d'attention particulier que requiert cette modification directe du flux son-image, inclura le spectateur dans un type de rapport homme-machine privilégiant l'instant comme véritable moment de jaillissement esthétique.

C'est du côté de la recherche musicale qu'il nous est possible de trouver les premières expériences autour du contrôle à distance – sans contact physique – et en temps réel d'une forme temporelle (ici sonore). C'est avec le *thérémine*, inventé en 1919 par le Russe Lev Sergueïvitch Teremen (1893-1993), connu sous le nom de Léon Thérémine, que débute l'aventure des premiers instruments électriques⁴⁸⁹. L'objet était composé d'un boîtier équipé de deux antennes, l'une servant à moduler la hauteur de la note, l'autre le volume, et se jouait donc à deux mains. Sa particularité était celle de pouvoir produire un son (un signal audio généré par un oscillateur à tubes électroniques) sans que l'instrumentiste ait à le toucher directement. En utilisant le champ électromagnétique produit, d'une part, par l'instrument, de l'autre, par

⁴⁸⁹ Il faut cependant préciser que « la naissance de la musique électronique présuppose, quant à elle, la diffusion d'une invention de deux ingénieurs, Meissner et Armsrong, qui, en 1913, furent à l'origine du montage de la lampe triode en oscillatrice, permettant ainsi à un vulgaire tube électronique de produire un son. Jorg Mager, précurseur en la matière, devait immédiatement imaginer, à partir de là, des instruments de musique non réalisables par les moyens traditionnels. Il fut suivi dans cette entreprise par nombre d'entrepreneurs tels que Thérémine, Obouhov ou Martenot. » Cf. Daniel Parrochia, *Philosophie et musique contemporaine, ou, Le nouvel esprit musical*, Champ Vallon, Paris, 2006, p. 62.

l'instrumentiste, ce dernier, en interférant avec celui-là, était à même de moduler en temps réel la fréquence produite par l'oscillateur. Phénomène que l'on rencontre lorsqu'une personne, se déplaçant à proximité d'un poste de radio ou de télévision, en modifie la qualité de réception (remarquons qu'une perturbation du champ visuel induit simultanément une altération du son) – principe qui a été fortement exploité, du côté de l'image, par Nam June Paik, comme dans sa pièce *Magnet Tv* (1965) dans laquelle, à l'aide d'un aimant, le signal vidéo était dévié et déformé. De là à une modulation synchrone et à distance du son et de l'image, le chemin pouvait être vite franchi. Presque un siècle après les recherches de Thérémine, les préoccupations restent à certains égards assez similaires : investir le corps à distance, dans un processus de formalisation complexe et variable. Or, l'ordinateur permet aujourd'hui une plus grande liberté dans l'interfaçage des événements à contrôler. En prenant toujours l'exemple du *thérémine*, il existe aujourd'hui des versions pouvant être reliées à des systèmes informatiques via le protocole MIDI⁴⁹⁰. En transformant la variation d'intensité analogique, produite par la plus ou moins grande proximité de l'exécutant avec les antennes, en informations purement numériques, ces dernières peuvent par la suite être affectées à n'importe quel traitement d'information : son, image, texte, etc. On peut ainsi envisager, d'affecter simultanément un événement sonore et un événement visuel, que ça soit dans la durée, comme dans *The Waves*, ou dans sa texture - les travaux d'un Golan Levin, bien qu'utilisant des interfaces qui requièrent un rapport tactile avec l'œuvre, sont en ce sens assez révélateurs de ce traitement instrumentalisé du flux image-son (à titre d'exemples : *Loom*, 1999 ; *Yellotrail*, 2000 ; *Aurora*, 1999)⁴⁹¹.

⁴⁹⁰ Ethervox MIDI Theremin de la marque Moog.

⁴⁹¹ « Golan Levin propose à la fois un niveau d'interactivité élevé et une générativité complète des images. Le geste fait la jonction entre les images et les sons, ce qui évite à l'auteur d'aborder les questions d'une sémantique



Thérémine utilisant son instrument (1924)⁴⁹²



Ethervox MIDI Theremin de la marque Moog.

Dans la pièce *Le Nez*, citée plus haut⁴⁹³, j'utilisais un système de contrôle assez similaire. Dans la partie dite de l'« évanouissement », l'interprète (Yukari Hamada) pouvait modifier simultanément, au travers d'un dispositif couplant un capteur de distance infrarouge et un ruban tactile, l'image d'un corps en train de se lever et un son continu qui en suivait les variations de posture. Le but était de pouvoir moduler en temps réel le flux image-son afin de mettre en avant l'instabilité propre à l'état d'évanouissement du personnage représenté. A partir du capteur de distance un ensemble de données numériques étaient extraites : des valeurs comprises entre 0 et 127 traduisant le déplacement de la main de la position la plus éloignée à celle la plus proche. Les données étaient ensuite appliquées : d'une part, à la longueur de la séquence vidéo (la valeur 0 correspond au début

commune. » Hervé Zénouda, p. 173 ; je vous renvoie par ailleurs à l'analyse que Zénouda fait des trois pièces suscités, pp. 175-183.

⁴⁹² Source : Paul Griffiths, *A Concise History of Modern Music*, Thames and Hudson, 1978.

⁴⁹³ Voir deuxième *mouvement*.

du fichier vidéo ; la valeur 127 correspond à sa fin) ; de l'autre, au volume du fichier son. Par ses mouvements, l'interprète pouvait ainsi naviguer au sein du code temporel du fichier image ; l'avancement induisant une intensification du volume sonore. Le deuxième capteur, quant à lui permettait d'opérer des variations de texture sur les deux événements : accentuation de l'effet de *feed-back* pour l'image ; filtrage et modulations pour le son. Une « substance audiovisuelle malléable »⁴⁹⁴ selon l'expression de Golan Levin.



Le Nez, image manipulée dans la partie dite de l' « évanouissement »

Faire appel à une instrumentiste, dans le cas présent, n'était pas anodin. En effet, le plus souvent, la gestion de ce type d'interface requiert une certaine dextérité opératoire, que seul un musicien peut combler. Car, comme l'indique Chao Chen, un travail plastique qui s'appuierait sur ce type de dispositif « peut facilement sombrer dans la banalité et produire un cliché qui résonne malheureusement avec sa propre nature technique »⁴⁹⁵. La part du jeu doit donc s'intégrer dans le développement formel,

⁴⁹⁴ Pour reprendre les termes de l'auteur : « an Inexhaustible audiovisual substance which is created and manipulates through gestual mark-marking », Golan Levin, *Painterly Interfaces for Audiovisual Performance*, B. S. Art and Design, MIT, Massachusetts, 1995, p. 19.

⁴⁹⁵ Chao Chen, *op. cit.*

dramatique, voir musical, du flux manipulé. Bien que ne s'inscrivant pas dans une mise en relation diaphane entre interprète et objet formel, j'aimerais citer, pour illustrer mon propos, le *Reactable* conçu, en 2003, par Serji Jordà, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger et Marcos Alonso au Pompeu Fabra University de Barcelone : en manipulant un ensemble d'objets-interfaces modulaires disposés sur une surface lumineuse - cette dernière dissimulant un système de capture, de reconnaissance et d'analyse vidéo - l'utilisateur peut actualiser et confronter plusieurs événements sonores visualisables (rythmes, mélodies, effets) afin de produire en direct une composition musicale. Dès la première utilisation du dispositif, on se rend vite compte que, sans un apprentissage préalable de ce qui paraît être un vrai et propre instrument, il nous est impossible de dépasser le stade d'une simple approche ludique de l'objet. Ouverture et facilité d'accès du processus de création n'induisent pas nécessairement une réelle pertinence esthétique. Un autre exemple pourrait nous être donné par les travaux d'Antoine Schmitt (*Display Pixel*, 2003)⁴⁹⁶ et Cyrille Henri⁴⁹⁷ dans lesquels la manipulation des formes sonores et

⁴⁹⁶ Performance multimédia réalisée en collaboration avec Vincent Epplay : « En live, Vincent Epplay improvise aux instruments électroniques contre des scènes visuelles et audio réactives et semi-autonomes programmées par Antoine Schmitt qui les module en live. Contrairement aux relations classiques VJ/DJ dont le vocabulaire tient du collage et de la juxtaposition, Display Pixel 3 traite des relations physiques entre son, image, mouvement et causalité : la notion du contrôle et de sa perte y est centrale. Dans un univers visuel s'inspirant formellement et conceptuellement des mécanismes du jeu vidéo, les nappes sonores et les sons singuliers de Vincent Epplay donnent littéralement vie aux tableaux programmés par Antoine Schmitt. Le concept de confrontation entre image et son a été poussé à un niveau d'intégration radicalement nouveau, avec les systèmes visuels directement branchés sur les flux sonores pour pouvoir analyser et enregistrer les sons live et les (re)jouer plus tard. Les scènes, conçues et programmées spécialement par Antoine Schmitt pour l'occasion, sont activées par les sons de Vincent Epplay : elles réagissent et aussi agissent toutes seules, influençant ainsi l'improvisation de Vincent Epplay, pendant qu'Antoine Schmitt module leurs comportements », « Display Pixel 3 », description de la performance sur le site d'Antoine Schmitt à l'adresse <http://www.gratin.org/as/>.

⁴⁹⁷ Plus spécifiquement le projet *Chdh* (2003) en collaboration avec l'ingénieur Damien Henry succédé par l'artiste Nicolas Montgermont ; cf. <http://www.chdh.free.fr/>. En voici la description : « *chdh* est une performance proposant une symbiose entre le son et l'image, où l'un et l'autre se

visuelles s'inscrivent dans un processus de composition musical qui pourrait être difficilement confié à une personne n'ayant pas fait l'expérience d'un apprentissage préalable.



Reactable, 2003.

Dans le cas de la pièce *Le Nez*, une certaine adéquation avec le mouvement représenté était requise, de telle sorte que les principes d'hésitation, de bascule et d'incertitudes – messages voulant être signifiés dans cette partie du travail – aient été corporellement investis par l'attitude de l'interprète. Il ne s'agissait pas de produire un « cliché » au sens où l'entend Deleuze, « une image sensori-motrice de la chose »⁴⁹⁸, à savoir un simple enchaînement entre l'action et l'effet produit du côté de l'image et du son. Le résultat demandé, était au contraire, une interprétation – au sens presque chorégraphique du terme –, une participation active à la dramaturgie de l'œuvre. Bien plus qu'un principe de simple manipulation, il s'agissait d'en interpréter le mouvement de formalisation.

complètement jusqu'à devenir indissociables. *chdh* crée un univers unique, froid mais organique, entre l'art plastique et la musique électronique. Des cubes, rectangles ou autres formes géométriques minimales s'entremêlent en organisations complexes dans un environnement noir et blanc, aux sonorités simples et précises. Ce projet évoque un monde virtuel, constitué de créatures abstraites plus ou moins autonomes. Le mouvement de ces instruments audiovisuels singuliers est influencé en temps réel par deux instrumentistes afin de les faire vivre et réagir. Ces objets virtuels créent alors des données utilisées pour la synthèse de la vidéo et du son, créant ainsi une forte cohésion entre les médias », description du projet sur le site de Cyrille Henri, à l'adresse <http://www.chnry.net/ch/?063-chdh>.

⁴⁹⁸ Deleuze, Deleuze, *Cinéma 2 : L'Image-Temps*, op. cit., p. 32.

En 2002, le jeune artiste Japonais Chikashi Miyama (1979), réalise le spectacle interactif pour danseur *Kinetica*. L'organisation du dispositif est assez simple : un danseur, seul sur scène, réalise une improvisation face à un écran ; un ordinateur est relié à un système de capture de mouvement qui permet l'analyse des déplacements⁴⁹⁹ du corps ; les données recueillies sont envoyées immédiatement à deux ordinateurs, destinés respectivement à la synthèse d'événements sonores et visuels⁵⁰⁰ ; le traitement et la synthèse des sons (synthèse soustractive, synthèse de formant, échantillonnage granulaire⁵⁰¹, harmonisation) sont réalisés grâce au logiciel SuperCollider 2 ; DIPS, logiciel conçu pour la création d'environnements 2D et 3D, s'occupe quant à lui du calcul d'images animées en temps réel qui seront projetées sur l'écran situé derrière le danseur. Les mouvements du danseur sont rythmés par l'alternance entre phases de déploiement gestuels continus et moments d'arrêts brusques où le corps semble s'immobiliser et se solidifier tel un objet sculptural. Les événements sonores et visuels, en parfaite coïncidence formelle et temporelle, sont guidés par l'activité du danseur ; ils en sont un vis-à-vis direct. Le rapport habituel entre ce dernier et la forme musicale s'inverse : ce n'est pas la musique qui guide les pas du danseur, mais le contraire. La gestion chorégraphique demande alors un certain effort d'attention de la part de l'exécutant pour que *l'objet imago*-sonore généré en temps réel puisse s'épanouir et se déployer convenablement. La machine impose le ralentissement du geste afin qu'une coïncidence puisse s'effectuer entre le cinétisme

⁴⁹⁹ Le programme utilisé s'appelle SoftVNS et a été conçu dans l'environnement Max/msp Jitter.

⁵⁰⁰ Le transfert est effectué via le protocole OSC (OpenSoundControl).

⁵⁰¹ « La synthèse granulaire construit des événements sonores à partir de milliers de grains sonores. Un grain sonore dure en général de 1 à 100 ms, ce qui approche le minimum perceptible en ce qui concerne les discriminations de durée, de fréquence et d'amplitude. Les représentations granulaires sont un moyen pratique pour visualiser des phénomènes sonores complexes, sous forme de constellations d'unités élémentaires d'énergie, chacune étant bornée en temps et en fréquence », Curtis Roads, cité par. Hervé Zénouda, *op. cit.*, p. 181.

corporel et celui de l'objet calculé numériquement.

Dans les exemples que je viens de citer, on remarque que la modulation de l'*objet imago-sonore* nécessite une certaine continuité sensori-motrice entre ce dernier et l'utilisateur. Un rapport de réciprocité est nécessaire pour qu'une adéquation temporelle soit instaurée entre l'objet manipulé et la perception de celui qui manipule. On modifie le flux son-image comme on modifierait un objet du monde physique, par plissements, par altérations de sa consistance et de sa structure matérielle. Le synchronisme entre les variations empruntées par les deux événements atteste qu'ils participent à la même unité-objet. Pourtant, ce rapport de coïncidence entre temps de l'objet modélisé et du sujet percevant ne se fait sans contrainte. Pour que la relation soit juste et productive, cela implique, le plus souvent, un ralentissement de la vitesse cinétique de l'utilisateur. Il ne s'agit pas ici d'un simple rapport d'action-réaction, mais plutôt d'une mise en dialogue entre les deux sujets, qui se joue sur une temporalité discrète. Cela nécessite une focalisation de l'attention vers les multiples instantanéités qui composent le temps du plissement son-image. On passe de la « communication », simple relation fondée sur le modèle stimulus-réponse entre homme et machine, à une « commutation » (Edmond Couchot), telle que la décrit Diana Domingues :

« Alors que la "première cybernétique" s'interrogeait sur les notions de contrôle et de communication (chez l'animal et dans la machine) et d'information, la seconde cybernétique s'interroge davantage sur les notions d'auto-organisation, de structures émergentes, de réseaux, d'adaptation et d'évolution. D'une manière analogue, tandis que la première interactivité s'intéressait aux interactions entre l'ordinateur et l'homme sur le modèle stimulus-réponse ou action-réaction

(*feed-back*), la seconde s'intéresse davantage à l'action en tant qu'elle est guidée par la perception, à la corporéité et aux processus sensori-moteurs, à l'autonomie (ou à l'"autopoïèse"). »⁵⁰²



Chikashi Miyama, *Kinetica*, 2002, représentation au MIT, 2005.

Dans *Disco Debris* (2010), œuvre interactive réalisée par Yannis Kyriakides pour l'exposition *Suspended Spaces* (Amiens, 2009-2010), ce processus de ralentissement va encore plus loin. Le spectateur est invité à entrer dans un espace sombre recouvert de tissus noirs. Seuls quatre projecteurs de lumière bleue assurent l'éclairage de l'environnement (ceux-là sont dirigés vers le sol de telle façon qu'ils éclairent une surface assez restreinte). Lorsqu'on se trouve en dehors de l'espace éclairé on entend une musique ambiante faite d'extraits de musiques populaires chypriotes. Le volume sonore est assez bas. En investissant la zone lumineuse, centrale, la musique ambiante s'arrête et laisse place à un son intense et répétitif. La transition est brutale. En franchissant le premier territoire, accueillant et invitant à la danse, on accède à un deuxième espace oppressant : le milieu est bruyant et l'on est aveuglé par la lumière brutale et intense pointée sur nous. Un étrange sentiment nous saisit ; l'environnement semble s'évanouir

⁵⁰² Diana Domingues, « Art interactif, corps couplé et sentiment postbiologique », dans François Soulages (dir.), *Dialogues sur l'art et la technologie : Autour d'Edmond Couchot*, Paris, L'Harmattan, 2001, pp. 155-156.

autour de nous, l'aveuglement ne nous permettant pas d'identifier les limites spatiales de ce qui nous entoure. Or, en nous déplaçant dans ce *no man's land* assourdissant, on s'aperçoit que le son réagit à notre mouvement. On creuse littéralement ce *mur de son*, on en ouvre les failles. Une certaine physicalité du matériau sonore nous est rendu sensible - bien sûr, l'image dans sa forme visuelle, dans le cas présent, est absente, cependant ce rapport particulier que l'on entretient avec l'objet sonore (rapport tangible, kinesthésique) confère à ce dernier une certaine forme de visibilité : on peut situer le son, spatialement. Par ailleurs l'éclairage lui-même varie. Non par un quelconque artifice technologique, mais tout simplement par la faculté de notre propre corps à faire écran en interceptant le flux lumineux des projecteurs : « les artifices du son [...] se dissolvent dans les projections de lumière, qui s'affirme alors comme seule génératrice du visible. »⁵⁰³



Yannis Kyriakides, *Disco Debris*, vue de l'exposition *Suspended Spaces*, Amiens, 2010.

Or, ce temps de découverte est vite rattrapé par une certaine forme de lassitude du simple système action-réaction intempestif

⁵⁰³ Jacques Rancière, « La métamorphose des Muses, in *Sonic Process*, op. cit, p.26

et désorganisé. C'est alors qu'on ralentit notre marche. En calmant notre jeu, on s'aperçoit que l'articulation musicale devient plus fine et pertinente. Il nous suffit alors de bouger très lentement notre corps pour se rendre compte que l'on peut articuler, modifier, de façon très discrète, le matériau sonore. On fait en quelque sorte office de tête de lecture : en avançant ou en reculant simplement de quelques centimètres dans l'espace, on peut littéralement circuler au sein du code temporel de l'objet sonore.

En accentuant ce rapport d'intimité entre le spectateur et une certaine forme de *micro-temporalité* dans laquelle elle prend forme, l'œuvre en arrive à désamorcer le schéma sensori-moteur classique. Ce qui nous est demandé n'est pas une activité brutale et déchainée. C'est au contraire par un ralentissement de nos gestes, par une certaine adéquation de nos mouvements avec la temporalité propre à l'œuvre, que le processus de formalisation esthétique prend réellement forme : la lenteur comme principe d'appréhension d'un *ici et maintenant* continu et renouvelable.

Nous verrons que, de la même façon, le travail de Myriam Gourfink repose sur l'utilisation de l'« extrême lenteur » comme condition première du processus créatif. Ce qui sera visé par la chorégraphe, sera la possibilité de faire surgir « chez le spectateur une concentration et une attention inédites »⁵⁰⁴ vers un temps-court. C'est avec la notion de « micro-mouvement » qu'il nous sera possible de comprendre un tel mécanisme.

⁵⁰⁴ Françoise Raffinot, « Simplicité de principe », in *Approche philosophique du geste dansé : de l'improvisation à la performance*, sous la direction de Anne Boissière et Catherine Kintzler, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2006, p. 64.

UN EMPRUNT CONCEPTUEL :

LE MICROMOUVEMENT DE MYRIAM GOURFINK

5.2.1

Lenteur : déployer l'instant limite

« Parmi bien d'autres inconnues, dans tant de films que nous aimons, deux forces me retiennent souvent plus que d'autres, et parfois me retiennent ensemble, faisant corps. D'abord la relation d'incertitude entre ce qui s'anime dans le plan et ce qui semble y rester immobile. Ensuite la qualité imprévue de ce qu'on entrevoit plutôt qu'on ne le voit – et on fuirait comme des images de rêve si on ne cherchait à recapture ces instants par des moyens impropres qui arrêtent le film. La seconde inconnue s'accorde ainsi à la première, en devient une composante. »⁵⁰⁵

On peut distinguer deux façons de participer au *jaillissement* du geste et de son *inflexion*. La première semble spécifique aux techniques de traitement de l'image-mouvement, cinématographique et vidéographique. Il s'agit d'arrêter artificiellement le flux visuel pour en capturer l'« entre-temps », le temps intermédiaire qui en assure la continuité. C'est ce que fait Raymond Bellour lorsqu'il re-parcourt, image par image, un plan d'à peine deux ou trois secondes de *The Saga of Anatahan* de Josef von Stenberg, pour y retrouver l'empreinte du sein dénudé de Keiko (dont la brève apparition en vitesse normale n'aurait su nous dire avec certitude si elle était réelle ou fantasmée). Bien sûr, il s'agit ici de tenter de saisir un moment fugitif, cette quasi

⁵⁰⁵ Raymond Bellour, *L'Entre-Images 2*, op. cit., p. 199.

instantanéité qui, sans ce retour mécanique au fil de l’empreinte temporelle, perdurerait comme un simple « entrevoir ». Or, cette action montre vite ses limites : « si on s’y arrête de façon excessive, image par image, on est au bord de l’innommable, dans une sorte de fading de plis sombres ourlés de lumière dont surgit peu à peu un sein en gros plan qui disparaît sous un voile, et sur lequel on peut rester figé en proie à un ponctum maniaque »⁵⁰⁶. Certes, par la succession de chaque photogramme isolé, une certaine jouissance contemplative est maintenue. Elle correspond à cette fixation du désir sur l’image immobile de l’objet convoité. Mais, c’est ce même désir qui vient vite à s’épuiser par la perte de son mouvement interne - le même, fugitif et sporadique, qui avait participé à la naissance du fantasme. Le geste s’est perdu dans cet « image par image » le geste n’y est plus. Ce procédé rompt le cinétisme intime du mouvement en affectant par la même occasion les facultés indicielles et représentatives : on est du côté de l’« innommable ». Si en revanche on regarde le plan à sa vitesse normale, « on pressent une sorte de très bref déplacement de bas en haut (de gauche à droite ?) qui part d’on ne sait où et s’arrête sur la poitrine, relayé par un balancement du corps dévoilé-revoilé sous l’effet d’une manipulation cahotante »⁵⁰⁷. Ce mouvement de « dévoilé-revoilé », comme « qualité imprévue de ce qu’on entrevoit plutôt qu’on ne le voit »⁵⁰⁸, est la nature même du trouble dans lequel le désir prend forme. Or, comment maintenir ce dernier dans une certaine continuité ? Comment se rapprocher de cet instant où le désir surgit – nature du geste, même le plus infime -, sans pour autant atteindre une fixité qui en détruirait le vitalisme et l’essence libidinale, sa pulsion dynamique et désirante ?

⁵⁰⁶ *Ibid*, p.119.

⁵⁰⁷ *Ibid*.

⁵⁰⁸ *Ibid*, p. 305.

Dans la recherche chorégraphique de Myriam Gourfink, le travail sur le temps est tout autre. Il ne s'agit pas de capturer la mobilité gestuelle en l'affectant par sa décomposition en images fixes - tout au plus, la fixité pourra être simplement un point de départ. Au contraire, il sera question d'étendre ce dernier, en l'étirant au maximum pour atteindre cet instant limite où le mouvement est insufflé au geste, en le faisant perdurer, à l'infini.

Prenons *Contraindre*, duo que Gourfink réalise en 2004 (pièce recrée en 2007 au *Hublot* de Nancy). Sur le sol : deux danseuses (Myriam Gourfink et Cindy Van Acker⁵⁰⁹), aux prises avec leur corps dans un mouvement très lent, mais continu. Chacune d'entre-elles a à ses cotés un écran LCD sur lequel est visible la grille de partition de la pièce. Suivrons soixante minutes de déploiement quasi inexpressif du geste dans une suspension continue et monotone. « Jamais la moindre accentuation n'y vient ravir ou détourner l'apparence infinie d'une lente circulation des masses coulant alternativement sur les appuis extrêmes des membres, depuis une position proche du sol, jusqu'à la posture érigée puis retour au niveau bas, sans la plus infime rupture. »⁵¹⁰ Une musique linéaire accompagne la danse - réalisée par Kasper Toeplitz (composition électroacoustique) et Laurent Dailleau (théréministe) -, semblant jaillir de ces infimes variations des membres et articulations des danseuses. Il est continu, tel le bruit lointain d'un ruisseau s'écoulant avec force, mais selon un débit régulier. Seule une variation progressive (lente accumulation et modulation des couches sonores) permettra de rendre compte de l'écoulement du temps de l'action (à certains égards, on n'est pas loin des modulations synthétiques d'un Terry Riley ou d'un La Monte

⁵⁰⁹ Je traite ici de la version qui en a été donnée au Hublot de Nancy, le 20 mars 2007 ; la danseuse Carole Garriga a remplacé Gourfink lors des premières représentations.

⁵¹⁰ Gérard Mayen, « Myriam Gourfink. Un différé critique », article paru sur *Mouvement.net* le 24.02.2004, disponible sur le site de l'artiste <http://www.myriam-gourfink.com/contraindreFR.pdf>.

Young). Cela renvoie à la danse butô⁵¹¹, c'est la *lenteur* qui prime ici. Une lenteur, presque invariable, constante, mais intensive, dirigeant l'attention (du spectateur et des danseuses), non envers ce qui réside *entre* le mouvement, mais à l'intérieur de celui-ci, *dans* le moment instable et fragile à partir duquel il se configure. La danse comme principe d'immanence :

« Pour moi la danse doit être vécue dans la profondeur des corps, ce que l'on montre n'a aucune importance. A mon sens, un danseur devrait plus se soucier du corps qu'il est que du corps qu'il a, car la danse est sans forme, elle est au-delà des contours du corps, elle est juste là, tendue, comme une ligne entre deux points. »⁵¹²



Myriam Gourfink, *Contraindre*, performance publique à Nancy le 20 mars 2007.

Il ne s'agit pas de montrer le corps en soi, mais plutôt les champs intensifs qui se déroulent en son sein. Cela est un point commun qui relie tous ses travaux. Dans *Waw* (1998), déjà,

⁵¹¹ Danse née au Japon dans les années 1960. Fondée par Tatsumi Hijikata (1928-1986), elle se caractérise par des gestes exécutés de façon très lente.

⁵¹² Myriam Gourfink, citée par Gérard Mayen, *op. cit.*

première pièce chorégraphique de Gourfink, il s'agissait de rendre présentes les intensités inhérentes au corps et à son complexe musculaire : « coïncidence du relâchement (flaccidité du corps) et de la tension musculaire dans l'abandon musculaire de la cuisse, du mollet démenti par l'éversion forcée du pied ; le bras gauche replié repose sous la tête, l'épaule du bras droit jusqu'au coude comme effondrés, mais le poignet se casse et un doigt tendu pointe le sol »⁵¹³. Ou encore, citons le non moins étrange *This is my house*, de 2005, dans lequel l'artiste confronte six danseuses (Deborah Lary, Junko Saïto, Miyoko Shida, Verena Tremel et Véronique Weil), liées par une très lente variation posturale ; un ralenti, proche du ralenti vidéographique (on est pas loin de *The crossing*, de 1996, ou encore de *Ocean Without A Shore* de Bill Viola, 2007), qui frappe par la manière avec lequel il investit simultanément, et avec une fluidité extrême, les différents corps. Comme dans *Contraindre*, l'effort musculaire et la légèreté du mouvement suspendu participent du même processus de mise en tension corporel, du simple « être là ». Comme dirait Gwénola Wagon : « le mouvement héberge l'infini »⁵¹⁴. Dans ce moment infini, aucun but n'est prédéfini, aucun principe est transmis. Seule la modulation posturale, dans ce qu'elle a de plus discret, de plus modeste, nous est donnée ; non comme visible, mais comme perceptible : « on ne voit pas *Contraindre*, on l'éprouve »⁵¹⁵. Éprouver ce qui se passe entre un début – toutefois nécessaire pour amorcer le processus de l'œuvre – et une fin indéterminée, dont la construction ne se fera qu'au fil de l'évolution des deux danseuses.

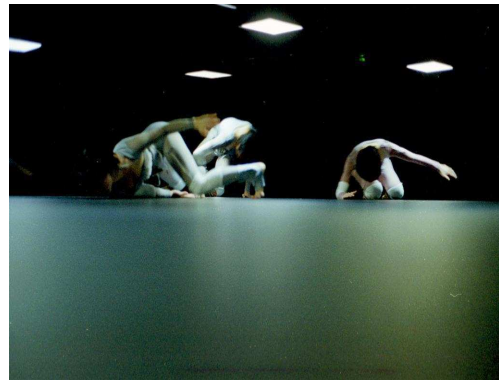
⁵¹³ Laurent Goumarre, « L'art déceptif », *Art Press*, n° 238, septembre 1998, pp. 47-49.

⁵¹⁴ Gwénola Wagon, *op. cit.*, p. 30.

⁵¹⁵ Maÿlis Dupont, Barbara Olszewska, « Enquête sur le spectacle *Contraindre* de Myriam Gourfink, texte disponible sur le site *Asc. Apprentissage & Sens Commun*, de l'Université de Technologie de Compiègne de l'Université de Picardie Jules Verne, à l'adresse <http://www.utc.fr/asc/xhtml/PageEnqueteContraindreTerrain.htm>



1.



2.



3.

Myriam Gourfink : 1. *Waw* , 1998 ; 2. *This is my house*, de 2005 ; 3. *Le Corbeau*, 2007.

C'est cela tendre « une ligne entre deux points », mais dont seul le premier sera le résultat d'un choix préalable (principe qui sera ressenti avec une très grande intensité dans l'une de ses dernières pièces, *Le Corbeau*, de 2007). La lenteur avec laquelle les deux corps évolueront permettra de percevoir chaque courbure de cette ligne imaginaire, *tendue*, mais non moins fragile. Un état de tension continu dont la fragilité sera inhérente au rééquilibrage perpétuel des différentes forces musculaires qui participent au

déplacement des danseuses. Le fil aurait pu être parcouru rapidement, par empressement. C'est ce que fait l'« homme à la motocyclette » de Kundera dans son roman-essai *La lenteur* (1995) : « l'homme penché sur sa motocyclette ne peut se concentrer que sur la seconde présente de son vol ; il s'accroche à un fragment de temps coupé et du passé et de l'avenir ; il est arraché à la continuité du temps ; il est en dehors du temps »⁵¹⁶. Or, Gourfink choisit la *lenteur*, face à l'empressement. Celle-ci permet de regarder au plus près cet état dans lequel le corps effleure l'instant sans jamais tomber dans la limite de son effondrement. Elle le déploie, en faisant « corps » avec lui. La lenteur n'« étire » pas seulement le mouvement⁵¹⁷, elle le « cadre », le souligne dans sa forme la plus réduite. Encore à Kundera d'ajouter : « contrairement au motocycliste, le coureur à pied est toujours présent dans son corps, obligé sans cesse de penser à ses ampoules, à son essoufflement ; quand il court il sent son poids, son âge, conscient plus que jamais de lui-même et du temps de sa vie »⁵¹⁸. « Être un corps », pour Myriam Gourfink, comme pour le coureur de Kundera, mais de façon encore plus radicale, c'est avant tout épouser le temps, même imperceptible, de sa mise en mouvement : l'instant, non comme arrêt, comme fixation continue, mais, au contraire, comme moment où le mouvement prend forme, où il devient *déploiement*⁵¹⁹.

Voici le *micro-mouvement* dont parle si souvent Gourfink. Sans vraiment le définir – car, peut-être difficile à saisir sauf par allusions : simple présence, silencieuse et insaisissable -, elle en donne pourtant trois facteurs constitutifs : le *poids*, la *lenteur* et la

⁵¹⁶ Milan Kundera, *La lenteur*, Folio-Gallimard, 1995, p.10.

⁵¹⁷ Je fais explicitement référence à la maxime de Walter Benjamin, « le gros plan étire l'espace, le ralenti étire le mouvement », in *Sur l'art et la photographie*, Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », *Sur l'art et la photographie*, Carré, Paris 1997, pp. 56-57.

⁵¹⁸ Milan Kundera, *ibid.*

⁵¹⁹ Sur la *lenteur*, cf. : Carl Honoré, *Éloge de la lenteur*, Marabout, 2005.

respiration. Trois facteurs qui interrogent ce que l'artiste appelle également les « pré-mouvements », à savoir : « nos ressources motrices les plus enfouies, les plus profondes »⁵²⁰. Le *pré-mouvement* serait alors le fondement, le déclencheur, l'« initiateur » du mouvement véritable. Il est la limite du jaillissement, à partir de laquelle le geste du danseur pourra prendre son essor : il permet « d'initier des micro-mouvements, des micro-changements de directions, générant une quantité considérable de gestes »⁵²¹. Car, ce n'est pas une simplicité vide, creuse, stérile, qu'il s'agit de convoquer ici. L'état intermédiaire entre stase et mouvement (passage du *pré* au *micro*) – un *inframince* postural ? -, est celui même qui permet l'appréhension des *saillances*, normalement imperceptibles, du geste. En déployant et en ralentissant le geste, en « tiraillant »⁵²² littéralement son temps d'exécution, même le plus simple, ce n'est pas en donner une réduction, une simplification. Bien au contraire. Le but sera d'en rendre perceptible sa complexité, « afin de prendre chaque millimètre d'espace, chaque millimètre de corps, de peau, de cellules, de vivant, en considération »⁵²³. Il y a là un quelque chose qui n'est pas si éloigné du *silence* de John Cage⁵²⁴. Comme ce dernier, qui s'écarte de la notion du silence dans sa fonction classique de *pause musicale*, Gourfink utilise le *micro-mouvement* pour sa capacité d'ouverture vers une certaine présence de l'instant. Il y a une sorte de « re-enchantement envers le monde » qui est commun aux deux artistes. Une certaine « vacuité » qui, dans le travail de la chorégraphe, est propice à rendre présent ce flux continu qui « fait surgir sur le visage et sur

⁵²⁰ Myriam Gourfink, « De *L'ecarlante* à *Contraindre* », acte de colloque Conférence mercredi 23 mars 2005 disponible sur le site enba-lyon http://www.enba-lyon.fr/conferences/05/pdf/gourfink_txt.pdf.

⁵²¹ *Ibid.*

⁵²² Je fais référence à la pièce *Les Temps tiraillés*, 2009.

⁵²³ Myriam Gourfink, « De *L'ecarlante* à *Contraindre* », *op. cit.*

⁵²⁴ Cf. John Cage, *Silence*, trad. Monique Fong, Denoël, Lettres Nouvelles, 1970.

le corps une palette considérable d'humeurs qui nous traversent sans que l'on puisse les nommer »⁵²⁵. A l'artiste d'ajouter : « c'est cette qualité de concentration, d'attention à tout mouvement psychique ou corporel, ce sont les révolutions intérieures propres à l'interprète et au moment, que je traque. »⁵²⁶ Traquer l'instant dans son activité la plus minimale, et lui donner corps. Un *corps-événement* comme pourrait l'appeler Daniel Sibony : d'une part l'événement comme « l'émergence d'une origine, un noyau " premier " articulé à rien »⁵²⁷ ; de l'autre, l'appréhension et l'incarnation de ce dernier par un corps « tout impliqué dans la naissance au " monde ", la naissance du monde. »⁵²⁸

Dans les prochains développements, j'aborderai l'apport des technologies interactives et génératives dans la production de Gourfink. La technologie sera questionnée en tant que *contrainte* du corps et de son déploiement dans l'espace et dans le temps. Cette limitation « forcée » de l'activité cinétique des danseurs sera l'une des conditions principales dans la mise en avant du micro-mouvement.

5.2.2

Une attention soutenue : contrainte technologique

« Avec les appareils, on reste dans la fiction, non seulement parce qu'ils produisent de nouveaux régimes de la fiction, mais surtout parce qu'ils sont autoproducteurs,

⁵²⁵ Myriam Gourfink, *Ibid*

⁵²⁶ *Ibid.*

⁵²⁷ Daniel Sibony, *Le corps et sa danse*, Seuil, Paris, 1995, p. 70.

⁵²⁸ *Ibid*, p.95.

autofictionnels, générant à eux seuls des mondes et des temporalités qu'on n'attendait pas. »⁵²⁹

La démarche de Gourfink donne une très large place à la technologie. Derrière une mise en œuvre apparemment simple (mises en scènes dépouillées, gestes élémentaires ralentis à l'extrême - bien sûr, simplicité ne veut pas dire pauvreté esthétique), ses pièces sollicitent régulièrement des technologies d'une très grande complexité. Cela, de deux façons concourantes : la première, consiste à déléguer l'écriture du temps chorégraphique à l'ordinateur, en permettant au programme informatique de générer un partitionnement en temps réel ; la deuxième, correspond à l'interfaçage du danseur (capteurs de mouvements, de souffle, etc.) afin d'en extraire des comportements qui seront simultanément combinés au processus de génération automatique. Dans les deux cas, la technologie jouera le rôle d'une *contrainte*, dans le sens de « serrer ensemble » (latin : *con* et *stringere*), un « mettre ensemble » plusieurs forces afin d'en accroître les potentialités. De la même façon que l'on contraint un cours d'eau pour en augmenter le débit et la puissance, nous verrons que les technologies utilisées par Gourfink contraignent le corps des danseurs pour complexifier les formes posturales et en accentuer les qualités de *concentration*. Celle-ci sera entendue, bien sûr, comme contrainte énergétique, mais également selon son acception psycho-perceptive : la *concentration* comme moteur d'une *attention soutenue*. L'appareillage informatique jouera un rôle capital dans la redirection de l'attention du danseur et du spectateur vers cette quasi-instantanéité dans laquelle le mouvement dansé se déploie.

⁵²⁹ Jean-Louis Déotte, *L'époque des appareils, op. cit.*, p. 180.

5.2.2.1

Combinatoire et partitions dynamiques

En 1999, Myriam Gourfink entame sa réflexion autour de l'écriture et notation gestuelle assistée par ordinateur. Elle s'intéresse au type de notation du mouvement mis au point par Rudolf Laban (1879-1958) en 1928 (la *cynétographie* – appelée également *Labanotation* aux Etats-Unis, et *Kinetography* au Royaume-Uni), qui permettait de retranscrire graphiquement – telle une partition musicale – une grande partie des mouvements du corps humain, qu'ils soient simples ou complexes ; les quatre facteurs principaux sur lesquels s'appuiera son système seront : le *poids*, le *flux* (le « degré d'intensité du tonus musculaire »⁵³⁰), l'*espace*, et le *temps*⁵³¹. A partir de signes assez réduits la complexité cinétique du corps pouvait ainsi faire l'objet d'écritures et de relectures⁵³².

C'est avec le solo *Glossolalie* (1999), interprété par le danseur Jérôme Bel, qu'elle met pour la première fois en pratique ses réflexions. La phase de travail fut assez courte : trois jours. Comme l'indique l'artiste, « il ne s'agissait pas de produire des mouvements miraculeux, mais juste de donner matière à l'élaboration d'un langage très personnel, celui de Jérôme »⁵³³. A partir des notes écrites pendant cette séance de travail, elle envisage de recourir pour la première fois à l'informatique afin de procéder à une écriture libre des données saisies et classées. Elle

⁵³⁰ Laurence Louppe, *op. cit.*, p. 96.

⁵³¹ Sur l'analyse de ces facteurs voir, Laurence Louppe, « Les quatre facteurs – Le poids », in *op. cit.*, pp. 95-104.

⁵³² Les signes étaient disposés sur une portée verticale se lisant de bas en haut. Les appuis au sol étant distribués à gauche et à droite d'une ligne verticale. Chaque signe permettait de décrire : la direction du mouvement, sa hauteur, sa durée, et la partie du corps concernée.

⁵³³ Myriam Gourfink, « Glossaire/Taire, 1999 », <http://www.myriam-gourfink.com/glossolalieFR.pdf>, traduit de l'anglais de « Choreographic Questionings. A presentation of a research by Myriam Gourfink », in *Contact quarterly*, 2003.

définit pour cela six paramètres : forme (f), respiration (b), orientation du corps dans l'espace (o), direction des pensées à l'intérieur du corps (i), direction des pensées à l'extérieur du corps (e), regards (r). L'ordinateur choisit *aléatoirement* un certain nombre de *combinaisons* possibles de ces six paramètres (f, b, o, i, e, r), « en sachant que chaque tirage peut être une combinaison de 1 à 6 de ces éléments, qu'une combinaison ne peut être tirée plus qu'une fois, et que l'on doit calculer en même temps la valeur [...] de chaque paramètre selon une fonction aléatoire. »⁵³⁴ A cela s'ajoute également un choix aléatoire de l'ordre des combinaisons possibles. Ce processus combinatoire des différents paramètres présélectionnés, constitue une première émancipation d'une écriture fixe du temps chorégraphié. C'est donc l'aléatoire qui prédomine ici. L'ordinateur *tirera* au hasard (comme on pourrait tirer un dé : *alea*, signifie « dé à jouer »), un ensemble de données qu'il recombina à son gré⁵³⁵. En d'autres termes, il s'agit d'écrire des « programmes de possibles »⁵³⁶. La chorégraphe explique :

« Je définis 73 moments qui combinent plusieurs éléments, entre autres la respiration, la concentration, la place de la pensée dans le corps (à l'intérieur, à l'extérieur), les formes, le regard, etc. Ensuite, je fais des tirages sur ordinateur qui évaluent une moyenne et me donnent les combinaisons qui sortent le plus souvent »⁵³⁷.

⁵³⁴ *Ibid.*

⁵³⁵ « L'initiateur reconnu de l'utilisation de tels procédés est John Cage, influencé par le *I-Ching* ou *Livre des Mutations*. Cet ouvrage soutient la théorie de non-obstruction et de non-interférence des choses entre elles et expose le concept selon lequel les choses sont en perpétuelle transformation dans l'univers », Céline Roux, *Danse(s) performative(s) : enjeux et développements dans le champ chorégraphique français 1993-2003*, Harmattan, Paris, p. 127.

⁵³⁶ L'expression, est de Céline Roux, *ibid.*

⁵³⁷ Stéphane Bouquet, Laurent Goumarre, « Vibrations au-dessus des anges », in *Mouvement*, n° 5, juin/septembre 1999, p. 32.



Myriam Gourfink, *Glossolalie*, 1999

Myriam Gourfink, emploie ici des procédés pouvant être rapprochés des recherches effectuées par Merce Cunningham⁵³⁸ dans le champ de l'écriture automatisée du mouvement cinquante ans auparavant⁵³⁹ : en 1951, ce dernier réalise *16 danses pour solistes et compagnie de trois*, dans laquelle il jette des pièces pour déterminer l'ordre des sections de la pièce ; en 1999, avec *Biped*, il utilise pour la première fois le logiciel *Lifeform*, dont il est le principal concepteur, qui permet de créer et de modéliser aléatoirement, par l'intermédiaire d'un personnage virtuel, des mouvements aux configurations et enchaînements inédits, voir non naturels. Comme Cunningham, Myriam Gourfink travaillera au développement d'un logiciel de génération de composition chorégraphique : le logiciel LOL, en collaboration avec l'informaticien et ethnologue musical Frédéric Voisin, la chorégraphe Laurence Marthouret, et le musicien Kasper T.

⁵³⁸ Un travail d'écriture sur les procédés aléatoires mis en œuvre par Merce Cunningham avait été déjà exploré dans *Überengeltlichkeit*, en 1999.

⁵³⁹ « Au contact de John Cage, Merce Cunningham abandonne une part de ses prérogatives de créateur, revendiquant un « laisser-faire » issu de [la] philosophie zen. Il fait appel aux jeux de hasard, comme le lancer de dés, et au hasard du jeu, pour élargir ses propres possibilités de danseur et applique cette méthode à son travail de chorégraphe à tous les niveaux, aussi bien dans la composition du mouvement, de sa forme et de sa qualité, qu'aux niveaux de l'espace et du temps. Chaque élément du corps peut ainsi être traité séparément, en dehors de toute logique rationnelle ou traditionnelle », *ibid*, p. 127.

Toeplitz. Il s'agissait « d'inventer un outil, dont la vocation était d'écrire le mouvement et de composer une chorégraphie « à priori » et non pas de noter une danse déjà existante. »⁵⁴⁰ Avec *Taire*, de 1999, elle choisit vingt-six formes inspirées de la vie quotidienne (chacune définie par des parties du corps, des appuis, des directions, des niveaux, des amplitudes, des rotations, un rapport de position entre deux parties du corps, un contact, etc.), calculées par le logiciel, et transcrites ensuite en notation Laban par Laurence Marthouret (une distanciation est opérée entre le temps de l'écriture et le temps performé). Ces formes sont ultérieurement marquées sur le sol et serviront de signalétique, de partition – ou de « textes de danse »⁵⁴¹ -, aux interprètes pour guider leur parcours⁵⁴². Ils pourront ainsi se déplacer librement de point en point : « ces formes pré-déterminées ne sont que quelques stimuli dont l'interprète se sert pour formaliser son propre langage, le dispositif l'invitant à essayer un nombre infini de trajectoires. »⁵⁴³ Cependant, ne pouvant poursuivre le développement du logiciel LOL, faute de financements, elle dû finalement abandonner le projet et se tourner vers les logiciels Max/Msp et Jitter, qui lui permettaient de traiter en temps réel les pages de la partition⁵⁴⁴.

C'est avec l'intégration du « temps réel », comme donnée à la fois compositionnelle et performative, que se joua véritablement une modification dans le rapport entre partition et exécutant. Avec la possibilité de générer la partition en temps réel, et pendant l'exécution des danseurs, Gourfink réduisait considérablement le

⁵⁴⁰ Myriam Gourfink, « Glossaire/Taire, 1999 », *op. cit.*

⁵⁴¹ L'expression est de Myriam Gourfink. Voir, Geisha Fontaine, « Myriam Gourfink : danse, écriture et nouvelles technologies », in *Arts et Nouvelles Technologies*, *op. cit.*, p. 192.

⁵⁴² Myriam Gourfink, bien que s'inspirant de la division de l'espace propre à Laban, induira quelques variations en découpant le sol en 5, 7 ou 13 portions, et non plus sur une base de 8.

⁵⁴³ Myriam Gourfink, « Glossaire/Taire, 1999 », *op. cit.*

⁵⁴⁴ Outre que pour *Glossolalie* et *Taire*, elle utilisa le logiciel LOL également pour *Too Generate*, *Ecarlate* et *Rare*.

temps d'apprentissage nécessaire à la connaissance de la chorégraphie. Le rôle même de la mémoire dans l'action scénique, est lui aussi évincé, cela au profit d'une mobilisation de la concentration du ou des danseur(s) sur le moment présent. C'est le cas de *L'innommée*, solo qu'elle crée en 2003 et dont elle est également l'interprète. Ici, contrairement aux pièces précédemment citées (*Glossolalie* et *Taire*), l'artiste n'a pas utilisé l'informatique pour écrire directement les partitions, « du papier et du crayon ont suffi ! »⁵⁴⁵ L'ordinateur a servi principalement pour combiner, selon une recherche aléatoire et en temps réel, une soixantaine de « passages » préalablement écrits. Seulement une quinzaine d'entre eux étaient retenus lors de la représentation. Grâce à un écran LCD disposé sur l'espace scénique, la danseuse pouvait voir la partition en train de se faire devant ses yeux (*Contraindre*, reprendra ce procédé). On imagine aisément les conséquences d'un tel procédé. D'une part, la danseuse ne connaît pas les postures elles-mêmes, ce qui empêche l'actualisation des mouvements préprogrammés. En d'autres termes, « il ne s'agit plus de recourir à la mémoire pour reproduire des séquences apprises préalablement. »⁵⁴⁶ Chaque partie du corps doit se reconfigurer continuellement et de façon indépendante, ce qui participe à une écoute du corps assez intense. D'autre part, l'enchaînement lui aussi est méconnu. Le danseur est ainsi placé en état d'alerte permanent envers de nouveaux agencements graphiques qui s'ordonnent continuellement devant lui à travers l'écran informatique :

« La lecture de la partition permet de s'investir simultanément dans le mouvement et dans l'instant. Il s'agit d'accepter de faire ce que l'on a lu sans savoir ce qui va suivre.

⁵⁴⁵ Geisha Fontaine, *op. cit.*, p. 194.

⁵⁴⁶ *Ibid.*

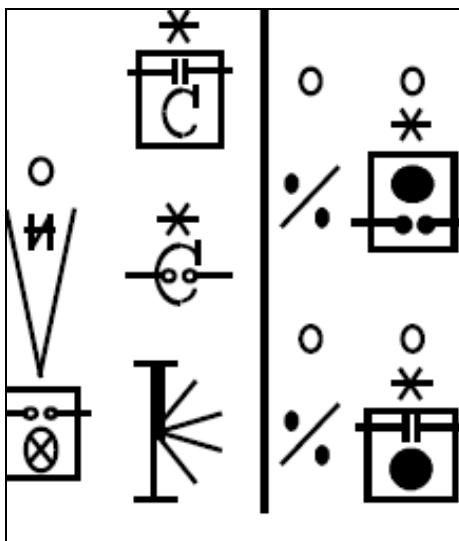
L'état d'alerte ainsi crée intensifie le mouvement, ce dernier devient une expérimentation de la lecture en temps réel. L'action, la perception et la compréhension s'imbriquent. Il s'agit juste d'être sur le vif. »⁵⁴⁷

L'aléatoire et le *combinatoire* participent à la *contrainte* du corps dans son évolution posturale. L'adaptabilité du mouvement, implique une attention soutenue, proprioceptive, envers les modifications internes du geste. Le dispositif technologique et la part d'indéterminisme qu'il génère induit la propension à la lenteur : il oblige le danseur à un effort de concentration prolongé porté simultanément sur le temps de son exécution et de son interprétation, ainsi que sur une préparation, par anticipation, aux formes à venir. En lui ôtant une certaine marge d'opérabilité, le programme lui permet, en contrepartie, de se focaliser sur le temps de surgissement du mouvement et de ses micro-variations. Or, une deuxième stratégie utilisée par Gourfink pour l'accentuation de cette contrainte, sera l'interfaçage direct du corps au travers de capteurs.



Myriam Gourfink, *L'innommée*, 2003.

⁵⁴⁷ *Ibid.*



Partition *Contraindre*, grille de départ n°10, extrait ; types de symboles utilisés dans ses différentes partitions.

5.2.2.2

La lenteur par contact

« La relation avec un hôte suppose un contact permanent ou quasi permanent avec lui, comme font le ténia, le poux, le *pasteurella pestis*. Non pas seulement vivre de, mais aussi vivre dans. Par lui, avec lui et en lui. »⁵⁴⁸

Dans plusieurs pièces, Myriam Gourfink utilisera différents procédés d'interfaçage par capteurs (principalement de souffle et de mouvements), qui renforceront le principe de ralentissement déjà induit par la lecture de ses interfaces graphiques (les partitions). On pourrait initialement comprendre l'*interface* entre le danseur et la machine comme un *outil*, un prolongement sensori-moteur du geste : « un lien essentiel entre le monde biologique et

⁵⁴⁸ Michelle Serres, *Le parasite*, Grasset, Paris, 1980, p. 21.

celui de la culture »⁵⁴⁹ (la souris de l'ordinateur, est un tel lien), « un pont par-dessus une originelle déchirure, le prolongement par d'autres moyens de l'activité adaptative de l'espèce au milieu. »⁵⁵⁰ Or, ce serait négliger une qualité essentielle des prothèses technologiques utilisées par Gourfink que de suivre un tel raisonnement : l'interface ne prolonge pas le mouvement, mais le *limite*, le *contraint*. Il constitue un système de contrôle des activités corporelles des danseurs. Mais c'est au prix de cette limitation technologique que sa poétique de la lenteur sera renforcée.

Deux pièces, *Contraindre*, déjà abordée plus haut, et *This is My House* (2005), permettent de comprendre les enjeux soulevés par de tels dispositifs. En ce qui concerne le premier duo, chaque danseuse a à sa disposition quatre écrans disposés autour de son espace respectif en lui permettant ainsi de lire la partition qui est diffusée (la partition n'était pas la même pour les deux interprètes). Les partitions comportent des espaces « vides »⁵⁵¹, des réserves chronologiques en quelque sorte. C'est là que rentre en jeu l'interfaçage physique et direct des interprètes. Sur chaque danseuse sont fixés plusieurs capteurs permettant d'analyser la complexité de leur articulation posturale. C'est à partir de leur mouvement que d'autres unités de la partition peuvent être *appelées* et intégrées au sein des espaces « vides » prédéfinis par l'artiste. Les capteurs permettent de générer en temps réel des situations chorégraphiques nouvelles et en constante mutation. Outre cette ouverture du champ compositionnel, la pertinence du système de saisie mis en place par Gourfink consiste dans le fait d'inverser le schéma opératoire classique entre corps et capteurs (et par extension la machine). En effet, ces derniers, très sensibles,

⁵⁴⁹ Gérard Chazal, *Interfaces, enquêtes sur les mondes intermédiaires*, Champ Vallon, Seyssel, 2002, p. 113-114.

⁵⁵⁰ *Ibid*, p. 114.

⁵⁵¹ L'expression est de Geisha Fontaine, *op. cit.*, p. 193.

réagissent au plus petit mouvement produit. Gourfink instaure une limite, un seuil dynamique, au-dessus duquel le dispositif ne peut plus fonctionner, en obligeant les interprètes à être dans un état de suspension constant, entre fixité et mouvement minimum :

« Un très léger mouvement de flexion peut déclencher un élément partitionnel que la danseuse lit et danse ensuite. Le mouvement qui échappe, et sur lequel la danseuse n'est pas focalisée, est privilégié. Ce « micro-mouvement » provoque la suite de la danse. »⁵⁵²

Dans *This is My House*, pièce pour cinq danseurs, elle reprendra ce dispositif d'analyse et d'interfaçage cinétique, auquel elle ajoutera un système de capture du souffle. Grâce à un travail effectué avec plusieurs ingénieurs de l'Ircam (Frédéric Bevilacqua, Rémy Müller et Emmanuel Fléty), elle a mis au point un programme permettant la captation de l'activité respiratoire de chaque danseur. Le souffle, additionné aux mouvements, permet de piloter le processus de modification de la partition. Encore une fois, la difficulté réside dans l'adéquation entre activité organique et dispositif. Le but est de trouver une vitesse et un rythme adéquat pour que l'écriture puisse réellement s'effectuer. D'une certaine manière on est dans le même rapport *inframince* que celui déjà soulevé avec *Je sème à tout vent* de Couchot, ou encore dans ma pièce *Ulysse and Granulars Echoes*. Dans ces dernières le souffle, bien qu'étant une activité presque silencieuse, discrète, était en mesure de déclencher et reconfigurer, de façon radicale, l'événement esthétique. Or, cette activité se résumait à un acte ponctuel (souffle/réaction). Dans *This is My House*, le souffle constitue au contraire le moteur permanent du processus

⁵⁵² *Ibid*, p. 194.

esthétique. C'est dans la continuité de son exécution que l'œuvre prend effet. Cela requiert, de la part de chaque danseur, un effort d'attention prolongé afin qu'il puisse réguler constamment sa cadence respiratoire à l'intensité requise par le programme. De plus, cette visée locale vers le mouvement individuel de chaque exécutant engage également une responsabilité vis-à-vis des autres danseurs. En effet, le programme permet d'identifier ce que Myriam Gourfink appelle le « pourcentage d'harmonisation du souffle »⁵⁵³ qui est déduit par la plus ou moins grande synchronisation entre la respiration des différents interprètes. Chaque individualité, chaque souffle, est intégré à la respiration « globale » des danseurs. Une forme de proxémie, de rapport de proximité, qui ne passe pas seulement par la gestion de leur espace inter-corporel, mais également par l'ajustement de chaque cadence respiratoire avec la respiration générale qui en est déduite. Lorsque le « pourcentage d'harmonisation du souffle » est grand, la machine se met alors à générer les partitions qui pourront être lues et interprétées en direct par les danseuses.

Comme je le soulignais plus haut, dans les deux exemples décrits (*Contraindre* et *This is Mt House*), les interfaces ne *prolongent* pas le geste, mais le *contraignent*. Tout au plus, c'est l'outil informatique qui se prolongera dans celles-ci. C'est par cette limitation forcée, ce *freinage* programmé, que sera permise une focalisation de l'attention du danseur – et du spectateur⁵⁵⁴ – vers les micro-variations posturales et leurs temporalités respectives. En ce sens, l'interface n'est pas simplement un outil de prolongation du corps. C'est un appareil, un système de visée, qui permet de saisir et de souligner – de cadrer en quelque sorte -, une

⁵⁵³ Myriam Gourfink, « This Is My House », <http://www.myriam-gourfink.com/thisIsMyHouseFR.pdf>, 2009, retranscription de l'entretien avec Philippe Franck et Clarisse Bardiot, in *Patch*, n° 9, revue du centre des Ecritures Contemporaines et Numériques, 2009.

⁵⁵⁴ « Cet ensemble crée un univers poétique, un état de suspension qui déjoue le système technologique mis en place. Il requiert un spectateur extrêmement attentif car tout se joue dans l'infime », Geisha Fontaine, *op. cit.*, p. 195.

temporalité du surgissement et de la quasi-instantanéité gestuelle⁵⁵⁵.

5.3

RECONSIDERER LE MICROMOUVEMENT

HYPERMODERNITÉ ET FIGURES PATHOLOGIQUES

Dans son essai *Les Temps hypermodernes*, Gilles Lipovetsky (1944-) réinterroge les mouvements qui ont amené des grands projets historiques et idéologiques de la modernité jusqu'au temps présent, qu'il qualifie d'« hypermoderne ». Sa question pourrait être reformulée ainsi : sommes-nous encore dans cette ère postmoderne caractérisée par un hédonisme individualiste, autoréférentiel et présentiste, consécutif à l'effondrement des grands métarécits historiques et des anciennes structures d'encadrement (l'Etat, la famille, la religion) ; ou, au contraire, faut-il repenser notre époque contemporaine à partir de nouveaux

⁵⁵⁵ Pierre-Damien Huyghe a montré cette spécificité de l'appareil à viser et à mettre en exergue une temporalité nouvelle : « Quand une technique est employée à titre d'outil, c'est parce qu'elle prolonge, affine ou augmente une qualité corporelle. Certains dispositifs ne sont capables que d'un tel prolongement, le marteau par exemple. D'autres ne s'y réduisent pas, faisant paraître quelque chose dont la production ne peut être techniquement définie comme un effet prolongé de la puissance du corps. Dans le cas de l'appareil photo, il s'agira de la possibilité, pour une vue, de se délivrer en raison de caractéristiques techniques propres à l'appareil, à commencer par le champ. La photographie [...] fait voir, elle fait paraître au regard un visible dont les données ne sont pas propres aux yeux. Certes le prolongement de la visée est aussi une possibilité de l'appareil. Rendre à la vue sans surprise ce qu'elle a vu d'elle-même à fin, par exemple, de conserver ou de garder tel ou tel moment qu'on a aimé, voilà qui est un usage encore fréquent de la photographie. Mais cela n'expose pas la qualité particulière de l'appareillage, soit le fait qu'il y a en lui une puissance de perception, une forme particulière de la sensibilité », Pierre-Damien Huyghe, « Introduction », in *Plastik*, n° 3, Cerap/Presses de la Sorbonne, 2003, pp. 4-5.

modèles ? Comme Jean-François Lyotard⁵⁵⁶, Lipovetsky caractérisera la postmodernité par ces deux qualités principales : l'individualisme et le présentisme. Or, il identifie, au tournant des années 1980 et 1990, une modification brutale de leur acception. Alors que la postmodernité donnait lieu à « la manifestation des désirs singuliers, de l'accomplissement individuel, de l'estime de soi »⁵⁵⁷, d'un « ici-et-maintenant » source de plaisirs toujours renouvelés - une « ère du vide »⁵⁵⁸, mais « sans tragique ni apocalypse »⁵⁵⁹ -, l'individu contemporain est sujet à un tout autre rapport au présent beaucoup plus problématique et angoissé : « la désagrégation du monde de la tradition n'est plus vécue sous le régime de l'émancipation mais sous celui de la crispation. »⁵⁶⁰ La jouissance laisse vite place à l'angoisse et la crainte d'un temps imprévisible et déstructurant. Comme l'indique l'auteur :

« L'obsession de soi aujourd'hui se manifeste moins dans la fièvre de la jouissance que dans la peur de la maladie et de l'âge, dans la médicalisation de la vie. Narcisse est moins amoureux de lui-même que terrorisé par la vie quotidienne, son corps et un environnement social lui apparaissant comme agressif. »⁵⁶¹

Or, comment questionner le *micro-mouvement* dans ce temps de l'incertitude, ce « deuxième âge du présent »⁵⁶², ce « présentisme de seconde génération » où le temps-réel, la simultanéité et l'immédiateté semblent déposséder et déprécier

⁵⁵⁶ Cf. Jean-François Lyotard, *La condition Post-moderne : rapport sur le savoir*, Minuit, Paris, 1979.

⁵⁵⁷ Sébastien Charles, « L'individualisme paradoxal. Introduction à la pensée de Gilles Lipovetsky », in Gilles Lypovetsky, *op. cit.*, p.23.

⁵⁵⁸ Cf. Gilles Lypovetsky, *L'Ère du vide*, Gallimard, Paris, 1983.

⁵⁵⁹ *Les temps hypermodernes*, *op. cit.*, p 23.

⁵⁶⁰ *Ibid*, p.28.

⁵⁶¹ Lypovetsky, « Narcisse au piège de la postmodernité ? », in *Métamorphoses de la culture libérale. Ethique, médias, entreprise*, Liber, Montréal, 2002, p. 25.

⁵⁶² Gilles Lypovetsky, *Les temps hypermodernes*, *op. cit.*, p. 57.

toute forme de lenteur ou d'attente ? Nous venons de remarquer que ces deux facteurs semblent essentiels dans la démarche de Myriam Gourfink. Il y a encore un présentisme *zen* dans son esthétique - par ailleurs les références au yoga et aux techniques et philosophies orientales sont pleinement assumées par l'artiste. En ce sens sa démarche est beaucoup plus optimiste, et le futur n'est pas vécu comme un temps catastrophique, mais, au contraire, il représente un temps pouvant offrir au présent ses chances d'exister.

Il me semble pourtant qu'une deuxième nature du *micro-mouvement* peut être avancée. Un *micro-mouvement* plus inquiétant, où l'anticipation et la projection deviennent quasi inefficaces. Un *micro-mouvement* non plus comme résultante du contrôle corporel, mais d'avantage d'une altération, voire d'une désagrégation, de ses capacités motrices. Un mouvement *pathologique*, produit d'une modification des capacités d'intégration et d'adaptation du corps dans son espace environnant. Ce sont les mouvements compulsifs de l'obsessionnel en train de vérifier, par micro-tâtonnements, la stabilité et la bonne forme de son environnement. Ou, le tremblement du dépressif aux prises avec le dérèglement de son système inhibiteur psychomoteur. Mais également, les clignotements oculaires incessants et sporadiques du déréalisé, cherchant par tous les moyens à vérifier la concrétude, la réalité du monde qui l'environne et de son propre espace corporel. Ou enfin, les saccades incontrôlées de l'épileptique, pure manifestation d'un corps *électrifié, surchargé*. C'est cette forme qui m'intéressera plus particulièrement ici.

Deux préfixes avancent de façon concomitante : l'« hyper » et le « micro ». « Hyper » comme hypermarché, hypercapitalisme, hyperindividualisme, hyperterrorisme, hypertexte, en d'autres termes le monde dans sa forme superlative. Mais également, une

ère du « micro », du microordinateur, des micro et nano technologies, du micro-temps, resserrant le temps et l'espace dans leur forme la plus élémentaire. Le *micro-mouvement* sera alors à entendre dans ce sens : un « micro-temps » d'exécution kinésique, mais également un temps de l'accélération et de la mobilisation brutale, directe, et immédiate, un « hyper-temps. » L'*objet imago-sonore*, qui atteint ici sa forme la plus réduite, la plus courte, mais aussi la plus rapide, sera l'un des garants de cette formalisation du corps hypermoderne.

5.3.1

Motricité réduite : défaire la continuité kinésique

« Le malade essaie de se donner, par les mouvements préparatoires, un "fond kinesthésique", et il réussit bien ainsi à "marquer" la position de son corps au départ et à commencer le mouvement, cependant, ce fond kinesthésique est labile, il ne saurait nous fournir, comme un fond visuel le relèvement du mobile par rapport à son point de départ et à son point d'arrivée pendant toute la durée du mouvement. Il est bousculé par le mouvement même et il a besoin d'être reconstruit après chaque phase du mouvement. »⁵⁶³

La notion de *micro-mouvement* telle qu'elle est traitée par Myriam Gourfink, repose sur la fluidité et la continuité de l'acte chorégraphié. Il y a une certaine forme de *neutralité* dans les mouvements déployés par les danseurs. Un « neutre », au sens

⁵⁶³ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1945, p. 147.

barthien du terme, comme forme d'un désir suspendu : avant tout, une *époque* (en grec « arrêt, interruption, suspension du jugement »), une « suspension [...] des ordres, lois, comminations, arrogances, terrorismes, mises en demeure, demandes, vouloir-saisir »⁵⁶⁴ ; puis, un « refus du pur discours de contestations. »⁵⁶⁵ Les corps de Gourfink renvoient à un « être là », à une « existence-minimale »⁵⁶⁶, mais active, du mouvement et de l'être dissolus dans l'instantanéité de l'acte en train de se faire, de s'exécuter. Cela nous donne trois facteurs principaux – mais concourants – qui caractérisent la notion de *micro-mouvement* telle que l'entend l'artiste : la *lenteur*, la *continuité* cinétique, et la présence à *l'instant*. Or, au delà de la démarche personnelle de la chorégraphe, il me semble que seuls le premier et le troisième principe participent réellement à l'élaboration et à l'appréhension du mouvement minimal.

En ce qui concerne la *lenteur*, elle constitue la marque dynamique, le tempo de l'œuvre et des mouvements qui la constituent. Ce ralentissement est nécessaire pour que les micro-événements internes au geste soient soulignés et mis en évidence. Tel le ralentissement vidéographique, il permet d'ouvrir la perception aux micro-variations posturales qui, dans un défilement normal, auraient échappé à notre attention. « Rendre le temps sensible »⁵⁶⁷, ou plutôt, montrer ce qui dans le corps participe au déclenchement du mouvement, à sa mise en espace et à sa temporalisation. Dans ce cas, la *lenteur* est la « marque », la forme sensible de l'œuvre. C'est sa *manière d'être*. Pour ce qui est du troisième facteur, la présence à *l'instant*, il découlera directement du premier. Il en est la conséquence. C'est par la lenteur que l'on

⁵⁶⁴ Roland Barthes, *Le Neutre : cours et séminaires au Collège de France 1977 – 1978*, Seuil/Imec, Paris, 2002, p. 38.

⁵⁶⁵ *Ibid.*

⁵⁶⁶ L'expression est de Roland Barthes, *ibid.*, p. 110.

⁵⁶⁷ Je reprends l'expression d'Anne Marie Duguet à propos du travail de Bill Viola, cf. *Déjouer l'image, op. cit.*, p. 52.

ouvre la perception à une temporalité proche de l'instantanéité. C'est donc le deuxième facteur, la *continuité*, qui semble être accessoire dans la formalisation du *micro-mouvement*. Il semble relever d'avantage d'un choix esthétique de l'artiste que d'une réelle nécessité opératoire. Par ailleurs Gourfink elle-même le souligne lorsqu'elle parle « d'initier des *micro-mouvements*, des micro-changements de directions, générant une quantité considérable de gestes. »⁵⁶⁸ En réalité, la continuité laisse place à la discontinuité des événements, de courte durée et souvent ponctuels, qui s'actualisent en son sein.

Comme nous avons pu le constater lors de différents développements du premier et deuxième chapitre (plus particulièrement l'exemple de *Pièce touchée* de Martin Arnold, et de *Gradiante*, pièce que j'ai réalisé), la formalisation du geste à partir d'*objets imago-sonores* de courte durée permettait de circonscrire une multitude d'événements, sonores et visuels, altérant par la même occasion l'évolution de l'action. Dans les deux cas, cela passait par une découpe simultanée au sein du continuum temporel du plan – une découpe différente de celle évoquée au cinquième chapitre, dans lequel le geste était considéré dans toute son unité. Il était alors possible d'extraire et d'identifier les différentes unités qui le composaient. L'effet de *synchrèse* (Chion), de jonction naturelle entre son et image dans des événements si courts, était le garant, au niveau du perçu, d'une telle symbiose⁵⁶⁹.

Cela provoque bel et bien un ralentissement du mouvement (de la même façon que dans le travail de Gourfink) – et, à certains moments, un état de stase souvent inquiétant -, mais le processus qui en est à l'origine diffère considérablement. Dans *Pièce touchée*, comme dans *Gradiante*, la continuité de l'activité musculaire des

⁵⁶⁸ Myriam Gourfink, « De *L'écarlate* à *Contraindre* », http://www.enba-lyon.fr/conferences/05/pdf/gourfink_txt.pdf, acte de colloque, Ensba, Lyon, mercredi 23 mars 2005.

⁵⁶⁹ Voir fin du deuxième *mouvement*.

personnages mis en scène est décomposée en d'innombrables micro-objets qui, bien plus qu'à un sentiment de fluidité dynamique, renvoient à la création d'un mouvement accidenté, continuellement interrompu. Le geste est hésitant, voir incapable de se réaliser. Par la cohésion du son et de l'image au sein de ce processus de morcellement, l'accidentalisation est renforcée, redoublée. Dans ce cas, il s'agit bien plus d'une déconstruction du geste et de son « grincement » que de son enchaînement linéaire. Nous pouvons alors reprendre à notre compte cette question que Laurence Louppe formule à propos de la danse : « doit-on parler [...] de mouvement ou de geste ? »⁵⁷⁰ Comme elle l'indique, « le geste a une intention, une vie, alors que le mouvement peut aussi résulter d'un automatisme humain que de n'importe quelle animation d'un objet ou d'un mécanisme. »⁵⁷¹ Les exemples cités dans le chapitre précédent relevaient bel et bien du geste. Les comportements qu'ils évoquaient étaient pris dans leur unité et cohérence. Ils avaient une intention, un but, une visée signifiante. Ils étaient des syntagmes, des unités de sens clos et autonomes. Ici, au contraire, comme dans le travail de Gourfink, c'est l'« engagement »⁵⁷² qui prime, le surgissement de l'action, non pas son but ni sa finalité, encore moins sa cohérence sémantique.

Prenons *Incremento*, pièce interactive que j'ai réalisé en 2005 dans le cadre de l'Atelier de Recherche Interactive de l'Ensad. La scène dans son ensemble est assez minimale : au début, deux personnages (le même présent simultanément des deux côtés de la scène), l'un vêtu d'un t-shirt, l'autre non ; l'action consistera en un double geste de « se vêtir/se dévêtir »⁵⁷³ : le personnage habillé retire son t-shirt et le dépose sur le sol, le deuxième le ramasse

⁵⁷⁰ Laurence Louppe, *op. cit.*, p. 105.

⁵⁷¹ *Ibid*, p. 106.

⁵⁷² Laurence Louppe reprend le terme d'engagement à la danseuse Sylvie Giron. Elle souligne que « la charge d'un mouvement ne dépend ni de son ampleur, ni même de sa nature, mais de ce qu'il engage », *ibid*, p.105.

⁵⁷³ Sur la description de l'œuvre voir l'article de Caroline Chik, « Les rencontres ICHIM 05 », *Archée*, revue en ligne, octobre 2005.

pour s'en revêtir. Un système de capture de mouvement (une camera infrarouge reliée au dispositif informatique permettant la lecture des médias), analyse le mouvement du spectateur se trouvant face à la projection. La tête, ou la main, tient lieu d'interface pour déplacer un curseur, en forme de rectangle, situé à l'intérieur de l'image. Une vitre en plexiglas simule l'espace de captation. Elle constitue une limite tangible entre l'espace réel et l'espace simulé. Les deux personnages représentés (un seul au début de la scène) bougent de façon autonome, mais selon une cadence régulière et assez lente.

Lorsque le spectateur entre pour la première fois dans champ de la camera et qu'il regarde les corps représentés, il se rend vite compte de la périodicité de leurs comportements. Leurs mouvements sont en effet mis en boucle et semblent fixés à un moment précis de leurs déploiements. La boucle est également sonore : les deux unités qui se déploient face à nous sont des *objets imago-sonores*. Leurs temps d'effectuation sont de courtes durées et altèrent l'unité du geste : par exemple, le personnage de gauche pourra se retrouver dans une position intermédiaire dans laquelle il est en train de se dévêtir, le geste n'est pas accompli, mais simplement entamé, « engagé ».



Incremento, 2005, vidéogrammes.

Or, rapidement, et de façon assez intuitive, le spectateur comprend qu'une action lui est possible, voir requise. Lorsque notre « curseur » virtuel se trouve en coïncidence spatiale avec le t-shirt de l'un des personnages, l'action se déploie et se dénoue. Cela ne s'effectue pas au prix d'un certain effort de la part du spectateur. Ce dernier doit continuellement chercher le *point d'ancrage*, de *déclenchement*, le *point de vue* idéal pour que l'action suive son cours (le *point de déclenchement* évolue pendant toute la durée de la pièce et est relatif au positionnement du vêtement dans l'image)⁵⁷⁴. Le corps est contraint (comme l'étaient ceux des danseurs dans les pièces de Gourfink), et c'est au travers de micro-variations posturales (*micro-mouvements* eux aussi), d'une adéquation avec la temporalité même du dispositif, que l'événement esthétique peut s'effectuer. Un face à face dans lequel le spectateur n'est pas loin d'un certain rapport de mime avec les corps représentés.

Mais revenons à ces derniers. Il y a un « quelque chose » de pathologique dans leur manière de s'inscrire dans l'espace, de l'habiter, de l'appréhender. Es-ce la conséquence d'une lassitude, d'une indifférence de type psychasthénique à l'action - telle que pouvait l'exprimer Oblomov dans la pièce de Martin Le Chevalier -, où d'avantage une impossibilité opératoire d'agir sur cet espace vide et déshumanisé ? Tout porte à croire que le rapport est de type autistique : routines comportementales, mécanisation de ces derniers, yeux vides, absence d'inter-communicabilité entre les deux personnages. Merleau-Ponty a très bien montré comment l'affectation de l'équilibre psychique altérait directement la motricité. Et c'est bien de ça qu'il s'agit. Dans son analyse des troubles moteurs chez Schn.⁵⁷⁵, malade atteint d'aphasie, il montre à quel point il est difficile pour ce dernier d'appréhender

⁵⁷⁴ Voir schéma en annexe.

⁵⁷⁵ Cf. Maurice Merleau-Ponty « La spatialité du corps propre et la motricité », in *Phénoménologie de la perception, op. cit.*, pp 128-183.

naturellement l'espace environnant, voir sa propre spatialité corporelle. Cela est dû à un trouble du « schéma corporel », de la proprioception du corps propre et de son rapport avec le milieu dans lequel il se situe. Pour engager son corps dans l'espace, le malade doit donc le « préparer », constituer un « fond kinesthésique » qui l'aidera à se propulser vers une direction donnée. Comme le souligne Merleau-Ponty, il y a bien engagement, « il réussit bien ainsi à « marquer » la position de son corps au départ et à commencer le mouvement »⁵⁷⁶, cependant cette base, ce « fond kinesthésique » est labile, fragile, et doit être reconstruit continuellement. Dans *Incremento*, cela se passe d'une façon assez similaire. Regardons le personnage de gauche : il entame son mouvement vers ce qui semble être un déshabillage, en tout cas l'action est engagée ; or, dès cette première propulsion du geste, ce dernier s'arrête, comme suspendu, semblant avoir oublié son but, sa finalité. Le mouvement se met en boucle, comme s'il lui était impossible désormais, d'une part de ce souvenir du point à partir duquel il était parti, de l'autre de sa direction, sa visée. C'est le spectateur, par son regard, par ce « toucher à distance », qui permettra de lui fournir à nouveau ce « fond kinesthésique » qui vient de se désagréger. Comme si le rapport de voyeur/exhibitionniste impliqué dans le dispositif (c'est le regard du spectateur qui stimule le déshabillage du personnage représenté) était le seul en mesure de redonner au geste sa fonction, sa situation. Comme nous avons pu le remarquer, *Gradiente* fonctionne sous le même modèle opératoire. Il y a bien des corps, et un espace qui les intègre en son sein, mais leur exploration se fait par tâtonnement, comme s'il leur était impossible de l'investir sans un retour incessant sur leur état présent : j'engage le mouvement, puis je le vérifie, je repars de ce

⁵⁷⁶ *Ibid.*, p. 147.

dernier point, et j'en vérifie à nouveau la situation, et ainsi de façon infinie.

Pour comprendre ce phénomène, Merleau-Ponty différencie deux situations du corps dans l'espace. La première, est relative au corps en tant qu'unité objective. Son inscription dans l'environnement se fait selon une « spatialité de position »⁵⁷⁷ : on peut le situer, en indiquer le positionnement. La deuxième, concerne directement le corps en tant qu'engagement, c'est la « spatialité de situation »⁵⁷⁸ :

« Si je me tiens debout devant mon bureau et que je m'y appuie des deux mains, seules mes mains sont accentuées et tout mon corps traîne derrière elles comme une queue de comète. Ce n'est pas que j'ignore l'emplacement de mes épaules ou de mes reins, mais il n'est qu'enveloppé dans celui de mes mains et toute ma posture se lit pour ainsi dire dans l'appui qu'elles prennent sur la table. »⁵⁷⁹

Ici l'ensemble du corps est engagé vers ce *ponctum* postural qui nous est donné par le contact des mains avec la table. Le mouvement qui mène à ce dernier n'est pas une addition « des distances parcourues et les angles de dérive depuis le départ »⁵⁸⁰, mais plutôt un investissement du corps dans son entier, et de façon ininterrompue, vers la position visée. De ce point de vue, le corps est « polarisé par ses taches, [...] il *existe vers* elles, [...] il se ramasse sur lui-même pour atteindre son but »⁵⁸¹. Dans la perception d'un sujet normal, les deux fonctions, *spatialité de position* et *spatialité de situation*, semblent s'équilibrer : je peux

⁵⁷⁷ *Ibid*, p. 129.

⁵⁷⁸ *Ibid*.

⁵⁷⁹ *Ibid*.

⁵⁸⁰ *Ibid*, p. 130.

⁵⁸¹ *Ibid*, p. 131.

désigner une partie de mon corps, montrer sa situation dans l'espace, mais je peux également la saisir, m'engager, *aller vers* elle intentionnellement, pour l'atteindre. Or, chez certains malades ces deux fonctions semblent être désolidarisées : « le même sujet qui est incapable de montrer du doigt sur commande une partie de son corps, pointe vivement la main au point où un moustique le pique. »⁵⁸² De la même façon, si on lui demande d'indiquer son nez, il en sera incapable, pourtant il sera à même de le saisir avec sa main. Si l'on arrête son mouvement de préhension en son milieu il lui sera impossible de reprendre son geste et d'effectuer la tâche dans son entier. Le « saisir » ou le « toucher », semblent disjoint de « montrer ». Arrêter en son milieu l'action de préhension, signifie alors l'inhiber. Tout se passe comme si le sujet ne pouvait viser la tâche à accomplir tout en reconnaissant les différentes étapes d'exécution. Il y a un déchirement du projet dans lequel le corps est investi.

Les figures du *micromouvement par objets imago-sonores* participent de cette affectation de la fonction projective du corps. Le geste est déployé, de façon interminable. C'est la lenteur qui prime, mais cela participe d'un état de déséquilibre permanent du corps représenté. Le sentiment est de type schizophrénique :

« Tout me déchire et me met en pièces, c'est pourquoi je n'aime pas l'expression « sortir de ma peau » ; la peau est la seule chose qui puisse faire tenir ensemble toutes ces pièces du corps. Il n'y a rien qui rattache les différentes parties de mon corps. Quelques fois le sommet de mon crâne s'envole ; pour le récupérer, je me mets tête en bas et ça me déchire en mille morceaux. »⁵⁸³

⁵⁸² *Ibid*, p. 133.

⁵⁸³ Paul Schilder, *L'image du corps*, Gallimard, Paris, 1984, p. 178.

Cependant cette mise en pièces ne s'opère pas sur le territoire, la cartographie, de la surface corporelle. Ce n'est pas d'un démembrement spatial qu'il s'agit, mais plutôt d'un démembrement qui s'effectue au sein la continuité temporelle de l'action. La circonscription et l'isolement, autoritaire, du geste par le dispositif de traitement informatique est révélatrice de ce « tragique » qui s'introduit au sein du corps *hypermoderne, hyperstimulé, hyperdécoupé, hypertemporalisé* : le corps comme forme d'une émergence continue, mais continuellement désamorcée. Un corps du « délai-zéro », mais sans possibilité d'action, sans projection.

Reprenons *Gradiante*. De la même façon le mouvement semble avoir perdu de sa spontanéité, de sa visée. L'espace environnant est perçu comme espace vide, vertigineux dans lequel le corps doit constamment se resituer au risque de s'effondrer. Chaque personnage mis en scène est présent aux différentes instantanéités dans lequel le mouvement prend forme. Aucun regard, aucun mouvement est engagé en dehors de son propre milieu corporel. Seul l'espace proche peut faire l'objet d'un minimum d'attention. Ainsi le personnage à droite de l'image, après s'être engagé sur le pont, s'arrête en s'appuyant sur la rambarde. Il vérifie sa position. Par le contact avec l'objet entre ses mains il inspecte sa corporéité et sa situation dans l'espace. Il crée son milieu kinesthésique sur lequel il prend appui. Mais ce dernier doit toujours être renouvelé, réamorcé, car en continuelle déperdition. La *spatialité de position* est toujours réinterrogée, comme s'il n'était pas acquis comme donnée naturelle et spontanée. Le redoublement sonore du mouvement induit chaque *micro-mouvement* comme mouvement isolé, sporadique et ponctuel attestant d'un éclatement et émiettement du vécu temporel. Il rend compte, en redoublant sa matérialisation, des *grincements* internes du corps. Un corps qui grince car il a perdu de sa fluidité,

de son articulation au monde. Un écho, audible du cri interne du corps qui peine à se réaliser pleinement.

Un cri proche également de la *ruminatio*n. Tel l'obsessionnel qui répète inlassablement le même dialogue interne, ici le son signale la stase du sujet sur le mouvement redondant, incapable de sortir aisément de sa perpétuation et de sa circularité. C'est le principe de la ruminatio)n mentale : « lorsque les personnes ruminent, elles semblent perdre leur motivation à s'engager dans des comportements qui leur permettraient d'aller mieux. »⁵⁸⁴ Encore un engagement désamorcé. On pourrait alors traduire cette « phrase » sonore comme un « je suis là » perpétuel. Par la synchronisation entre le mouvement et « mot » - ici le bruit -, leur redondance, j'atteste ma position dans un moment donné de l'action. J'affirme ma présence au monde dans un moment donné afin d'échapper à sa dissolution. Or même ce son exprimé ne suffit pas. Il est en deçà du mot, en deçà d'une unité de sens compréhensible. Il pourrait se réduire à une onomatopée. Une onomatopée non vocalisé, mais jaillissant directement des rouages du corps. C'est le mugissement de l'enfant autiste, réduit à envoyer au monde l'écho incompréhensible de son désarroi face à son isolement autant psychique que corporel.

J'ai souvent cherché à comprendre ce qui motivait réellement ma propension à imposer à la continuité cinétique du corps ce type de contrainte formelle. Il y a en effet une forme de nécessité à imposer à celui-ci (que ce soit le mien, comme dans *Incremento*, *Huis Clos*, ou celui d'autres figurants) une déconstruction de ses facultés de déploiement autant dans le temps que dans l'espace. Puis pourquoi, à plus fortes raisons, cette affectation doit-elle répondre à une circonscription des différentes

⁵⁸⁴ Emmanuelle Zech, *Psychologie du deuil : impact et processus d'adaptation au décès d'un proche*, Mardaga, Sprimont, 2006, p. 195.

phases du mouvement par un processus d'unification du son et de l'image ? Il est certes difficile de justifier pleinement sa démarche esthétique. La pulsion qui nous conduit à mettre au monde une forme donnée, reste souvent cachée dans son intentionnalité. On peut supposer, cependant, que le vécu personnel joue un rôle important dans les mécanismes qui la constituent.

Mon vécu corporel pourrait se résoudre à ce mot : *dépersonnalisation* (ou syndrome de). C'est un état « pathologique » se caractérisant par un sentiment d'étrangeté envers son corps-propre et la réalité. Il est souvent associé à des états dépressifs, névrotiques et psychotiques (dans ce dernier il s'exprime principalement par une modification réelle du perçu, de l'espace environnant et corporel), mais peut également se présenter sous la forme autonome de *syndrome*. Et c'est ce dernier qui me concerne directement. Bien que les capacités intellectuelles et physiques soient intactes, le rapport à soi fait l'objet d'un questionnement constant : c'est le principe de *mise en doute généralisé* qui le caractérise principalement. Paul Schilder le décrira ainsi :

« Il n'y a pas de changement dans le moi central. Ce n'est pas le moi en tant que tel qui est changé, ce n'est pas non plus le Je [...], mais le moi-objet et la personne ; et le moi central perçoit dans le Soi ce changement. La dépersonnalisation, par conséquent, laisse intactes de nombreuses facultés. Le changement dans le Soi ne procède pas d'un changement dans aucun groupe d'éléments psychiques, par exemple les sensations, les sentiments, les souvenirs et les processus de pensée (s'il est permis d'employer cette classification) ; il repose sur le fait que le moi central ne se vit pas dans les expériences présentes ou passées. Le Soi paraît sans âme parce qu'il n'apparaît pas indivis du moi. Il ne suffit pas que sensations, sentiments, représentations, pensées soient présents dans le courant de la

conscience. Il ne suffit pas non plus que le moi central les perçoive. Dans l'expérience psychique vivante, tous les modes d'être du moi doivent se présenter, unifiés et homogènes. »⁵⁸⁵

Dans mon expérience personnelle de ce trouble, cette « désubstantialisation » du vécu intime du corps propre, sa distanciation en tant qu'objet *extériorisé* et *objectivé* ont des conséquences négligeables sur ma manière d'« être au monde ». L'angoisse, liée au doute permanent sur la consistance et la matérialité du corps propre, impose à ce dernier un re-questionnement continu de son emplacement dans l'espace. Voici que le corps commence son déploiement, s'arrête en route comme pris par la panique d'un effondrement éventuel, puis il reprend sa course pour s'arrêter à nouveau. Chaque instant est une ouverture sur le mouvement en train de se faire/se défaire. Les corps que je mets en scène racontent cette histoire.

5.3.2

Au-delà de la lenteur : « comprimer l'espace-temps »

« A partir des années 1980 et surtout 1990, un présentisme de seconde génération s'est mis en place sous-tendu par la mondialisation néolibérale et la révolution des technologies de l'information. Ces deux séries de phénomènes se sont conjugués pour « comprimer l'espace-temps », survolter les logiques du temps court »⁵⁸⁶.

⁵⁸⁵ Paul Schilder, « Selbstbewusstsein und Persönlichkeitsbewusstsein », in *Monographien aus dem Gesamtgebiete der Neurologie und Psychiatrie*, n° 9, Berlin, Springer, 1914, cité par l'auteur in *L'image du corps*, op. Cit., p.157-158.

⁵⁸⁶ Gilles Lipovetsky, *Les Temps Hypermodernes*, op. cit., p. 61.

« on peut mettre en évidence deux versions extrêmes parmi elles : l'une conduit à une immobilisation relative de la mobilisation globale [...] ; l'autre glisse dans la potentialisation des mobilisations par interaction jusque dans l'enfer écologico-cinétique.⁵⁸⁷ »

Dans le champ de l'art vidéographique, la lenteur paraît comme un modèle récurrent dans la mise en forme du mouvement. De Bill Viola à Mihai Greco (*Coagulate*, 2008), l'on évoque de façon inconditionnelle la propension technologique (la vidéo, mais également le cinématographe) à ralentir le flux temporel. Cela s'est souvent posé en tant que paradigme esthétique des technologies de traitement de l'image, mais aussi du son. Il faudrait cependant s'interroger sur l'existence d'une telle esthétique de la suspension (principalement dans le cas d'une représentation du mouvement corporel), alors que, comme nous venons de le voir, l'hypermodernisation des systèmes de production, n'ont fait qu'introduire le corps dans une accélération procédurale de plus en plus poussée. En effet, comme l'indique encore Lypovetsky, « partout l'accent est mis sur l'obligation du mouvement, l'hyperchangement délesté de toute visée utopique, dicté par l'exigence d'efficacité et la nécessité de la survie »⁵⁸⁸. Or, une représentation du corps qui tiendrait compte de cette affectation du temps individuel et collectif, devrait en fournir également les indices formels.

Le rapport de réciprocité entre *objet imago-sonore* et représentation du mouvement corporel, tel que je l'ai décrit ici, semble être lié à cette « compression spatio-temporel » du vécu individuel. D'une part, les exemples que j'ai employés dans

⁵⁸⁷ Peter Sloterdijk, *La mobilisation infinie*, op. cit., p. 66.

⁵⁸⁸ *Ibid*, p. 55.

l'illustration de mes propos participaient à cette mise en forme d'une sorte de « temps-court » gestuel, qui ne s'exprimait pas seulement selon le modèle de la fluidité tel que pourrait le convoquer Myriam Gourfink dans ses recherches sur le *micro-mouvement*, mais d'avantage sur la mise en évidence de parties internes au geste, particularisables en tant qu'unités ayant d'avantage à voir, paradoxalement, avec l'*accélération* qu'avec un tout autre système de *ralentissement* cinétique - bien sûr, la découpe du mouvement en d'innombrables sous-parties ne provoque pas réellement l'accélération de celles-ci (leur vitesse reste identique), mais l'effet qui en découle est celui d'une mobilisation frénétique (c'est le tempo de l'enchaînement entre les différents *micro-objets* qui fait l'objet d'une accélération).

Du point de vue esthétique l'influence du domaine musical dans cette mise au point sur le micro-temps me semble cruciale. Deux courants de la musique contemporaine représentent à mon sens les préambules d'une telle disposition temporelle faite de micro-événementialités et stratégies de composition liées à l'*objet imago-sonore* : le *sérialisme* de Schönberg, et ce que l'on désigne sous le terme de musique *minimaliste* ou *répétitive*. Bien sûr, les rapprochements entre les deux courants sont assez hasardeux. Je ne rentrerai pas dans le détail de cette différenciation, mais il nous est possible de situer le minimalisme en opposition avec l'objectivisme procédural de la musique schönbergienne - bien que ce cloisonnement, avant tout théorique et scolastique, ne tienne pas compte des influences non négligeables que le sérialisme a eu sur la musique de compositeurs tels que La Monte Young ou encore Philip Glass, ce dernier composant des œuvres sérielles jusqu'à dix huit ans.

En ce qui concerne le sérialisme Schönbergien je retiendrais avant tout la *série*, c'est-à-dire la possibilité d'envisager le moment musical par l'agencement d'une suite d'événements sonores selon

une certaine forme de *dédifférenciation* (Ehrenzweig) qualitative : chaque note de la série est un événement isolé, non hiérarchisé par rapports aux autres (ce qui est le cas dans la musique tonale ou les notes de la gamme principale en sont que les dérivées : tierce, quinte, etc.). C'est un style de la « solitude »⁵⁸⁹, de l'événement isolé, non articulé, non joué : « Ce que la musique radicale reconnaît, c'est la souffrance non transfigurée de l'homme dont l'impuissance s'est accrue au point qu'elle ne permet plus ni le jeu ni l'apparence. »⁵⁹⁰ Pour ce qui est de la musique minimale, ce qui m'intéressera sera sa stratégie compositionnelle, sa manière de déployer l'instant par infimes variations et altérations. Un style de la *solitude*, encore, mais articulée, fractionnée, découpée, réitérée, accélérée. Comme l'indique Michael Nyman : « réduire la zone d'activité sonore à un minimum absolu », tel est le projet du *minimalisme*. Dans les deux cas (*sérialisme* et *minimalisme*), la perte d'un « point de vue » temporel sera également capital. Chaque événement, même si pouvant découler d'une altération d'un matériau premier (comme dans le *minimalisme*), sera appréhendé comme événement non-hiérarchisé. Enfin, les procédures de décomposition *minimaliste* seront la forme privilégiée à partir de laquelle l'agencement des *objets imago-sonores* s'effectuera.

5.3.2.1

Série : le développement interdit

« Le langage musical se polarise vers ses deux extrêmes : et vers les gestes saccadés pour ainsi dire des convolutions

⁵⁸⁹ Je reprends la formule de Théodor Adorno, cf. « Dialectique de la solitude », et « La solitude comme style », in *Philosophie de la nouvelle musique*, Gallimard, 1962, pp.52-58.

⁵⁹⁰ *Ibid*, p. 52.

corporelles, et vers l'immobilisation hagarde de celui que l'angoisse engourdit. »⁵⁹¹

Jusqu'au début du XXe siècle la théorie musicale reposait essentiellement sur la primauté de la *tonalité*, cette dernière se définissant principalement à partir d'un ensemble de plusieurs notes (généralement sept : gamme diatonique) se structurant autour d'une note principale (la tonique, ou fondamentale)⁵⁹². Une gamme de *do majeure*, par exemple, sera composée des notes suivantes : *do-re-mi-fa-sol-la-si*. Le *do* étant considéré comme note *tonique* (c'est elle qui donne le nom à la gamme et à l'accord qui en découle), les notes restantes seront dans un rapport *harmonique* avec cette dernière. On parle alors de musique *tonale*. Celle-ci reposera essentiellement sur la prédominance d'une tonalité dominante autour de laquelle les accords et les mélodies s'agenceront selon un rapport d'harmonisation⁵⁹³. Or, c'est bien cette hiérarchisation des composantes musicales qui fut bouleversée par le *dodécaphonisme* schönbergien, en introduisant le principe d'égalité parfaite entre les douze degrés de l'échelle chromatique⁵⁹⁴.

Le sérialisme de Schoenberg effectuera la mise à plat des règles harmoniques jusque là admises par le système musical occidental (avant tout le rapport harmonie/mélodie, mais

⁵⁹¹ *Ibid*, p. 53.

⁵⁹² « Une composition tonale se détermine par un accord parfait sur la tonique. La dominante est le nom que l'on donne au cinquième degré de la gamme diatonique qui a une fonction primordiale dans l'harmonie tonale », cf. Marie-France Castarède, Benoît Berthou *L'indispensable de la culture musicale*, Studyrama, Levallois-Perret, 2004, p.33.

⁵⁹³ Plusieurs tentatives furent effectuées pour rompre la rigidité du système tonal : modalité, polymodalité, exotisme, folklorisme, tonalité « vague »

⁵⁹⁴ La plupart des instruments occidentaux repose sur la découpe de l'octave (qui va par exemple du *do* grave au *do* situé à l'octave supérieure) à partir de douze degrés répartis selon de intervalles réguliers (demi-tons) : *do, do#, re, re#, mi, fa, fa#, sol, sol#, la, la#, si* ; elles correspondent à l'ensemble des touches blanches et noires d'une octave de clavier ; les octaves supérieures et inférieures se répartissant également selon les mêmes rapports. On parle alors d'échelle chromatique.

également ce que l'on appelle les « mouvements obligés », les « enchaînements privilégiés », le « contrepoint », etc.), au profit d'une certaine forme d'*ouverture formelle* du processus compositionnel : chaque note sera comprise comme composante d'une harmonie élargie formée par l'ensemble des douze notes de la gamme chromatique ; un « thème éternel »⁵⁹⁵, pour Ehrenzweig. Or, afin de permettre à ce principe d'incertitude, ou de « différenciation », de se consolider dans une logique créatrice, Schoenberg mit en place – et c'est là toute son intelligence et sa contribution⁵⁹⁶ – de nouvelles règles compositionnelles (un « ordre nouveau » selon Denizeau) : « une succession de douze hauteurs étant déterminée par le compositeur, aucune ne doit être réentendue avant que les onze autres n'aient été énoncées » ; « de cette succession, ne seront admis que les renversements, la récurrence et la récurrence du renversement, soit quatre états transposables sur chacun des douze degrés de la gamme chromatique ; les quarante-huit combinaisons ainsi déterminés peuvent également jouer sur le principe d'identité parfaite d'un intervalle et de son renversement ou de son redoublement »⁵⁹⁷. Bien qu'une sorte de « règle du jeu » soit offerte au compositeur - basée sur le partage et la définition de règles fixes -, le nombre conséquent de choix formés par ce système combinatoire induisait le principe de « dé-détermination » comme processus fondamental. A savoir, comme l'indique Ehrenzweig : « échapper à l'obligation de faire un choix »⁵⁹⁸. En effet, le système tonal, bien que pouvant avoir des configurations infinies, doit cependant répondre à des règles fixées par les lois de l'harmonie. En écartant cette dernière au profit de conditions purement structurelles (*série* et

⁵⁹⁵ Anton Ehrenzweig, *op. cit.*, p 68.

⁵⁹⁶ Bien que, comme l'indique Pierre-Damien Huyghe, la conscience d'un tel bouleversement n'ait pas été entière chez Schoenberg, cf. *Art et industrie. Philosophie du Bauhaus*, Circé, Paris, p.83-85.

⁵⁹⁷ Gérard Denizeau, *op. cit.*, p. 262.

⁵⁹⁸ Anton Ehrenzweig, *op. cit.*, p. 67.

combinatoires) Schoenberg rompt radicalement avec une vision « gestaltique » du musical en rejoignant cette vision « multidimensionnelle » chère à Klee, dans la quelle les rapports entre fond et forme (ici harmonie et mélodie) se brouillent au profit d'une vision (ou écoute) « conjonctive » et indifférenciée (Schoenberg, *Cinq pièces*, op. 23, 1920-1923). Son projet déborde ainsi le musical et investit l'ensemble de la création artistique de l'époque. Certes, cela ne peut se résumer à la double analogie *tonal-figural/sériel-abstrait*. Par ailleurs, comme l'indique Gérard Denizeau à ce sujet, cela résulte d'avantage « de l'association chronologique ou sociologique que d'une véritable prise en compte des mutations propres aux deux expressions. »⁵⁹⁹ - dans ce cas, la peinture et la musique. Cependant, on ne peut que souligner cette coïncidence historique qui semble indiquer une unique et même visée : s'émanciper des paradigmes esthétiques issus de la Renaissance (soucis de la vraisemblance et perspective euclidienne et pour la peinture ; primauté de la tonalité et progression harmonique pour la musique)⁶⁰⁰.

En toute évidence, la musique sera le milieu favorisé de cette mutation. En effet, les correspondances entre *abstraction picturale* et la théorie de la *série dodécaphonique* semblent s'arrêter là : la question de l'affectation de la ressemblance et des valeurs mimétiques présentes dans la première, sont difficilement transposables pour rendre compte de la démarche de Schoenberg (l'équivalence entre figure mimétique et mélodie semble en effet assez hasardeuse)⁶⁰¹. Il est vrai que Kandinsky lui-même remarqua

⁵⁹⁹ Gérard Denizeau, *op. cit.*, p. 262.

⁶⁰⁰ Nous connaissons par exemple l'intérêt que portait Paul Klee pour la musique de son époque, et particulièrement pour celle de son amis Schoenberg. Toutefois, le peintre indiquait lui-même que les rapports entre abstraction et dodécaphonisme ne lui semblaient pas opportuns, trouvant que le concept d'abstraction pouvait d'avantage se matérialiser dans des oeuvres de compositeurs tels que Bach ou Mozart.

⁶⁰¹ Carl Dahlhaus écrira à ce sujet : « La tentation est grande de vouloir découvrir ou établir une analogie historique entre l'émancipation

l'importance capitale du travail du compositeur dans la métamorphose spirituelle s'opérant à cette période – largement évoquée dans ses *correspondances* avec le compositeur⁶⁰² –, cependant, il semble que sa théorie des correspondances entre musique et arts visuels, développée principalement dans *Le spirituel dans l'art*⁶⁰³, ne put atteindre le radicalisme structurel de l'œuvre de Schoenberg. Le peintre se limita d'avantage à des emprunts terminologiques au monde musical - et non spécifiques aux avant-gardes de son époque (« harmonie » des couleurs, « rythme » des formes) -, qu'à une vraie remise en cause structurelle du processus formel pictural à partir des avancées théoriques de ses contemporains musiciens⁶⁰⁴. Bien que le concept de *dissonance*⁶⁰⁵ représenta un point de rencontre conceptuel important pour les deux penseurs, l'approche de Kandinsky ne put réellement ébranler les rapports hiérarchiques existant entre les multiples composantes graphiques (forme-fond, ligne-plan, etc.) de

schönbergienne de la dissonance et l'abstraction réalisée par Kandinsky à partir de l'art figuratif, d'autant plus que ce deux hommes étaient eux-mêmes convaincus de l'étroite affinité de leurs orientations [...] Cependant, ce rapprochement est trompeur dans la mesure où ce ne fut pas la musique nouvelle qui servit de référence à l'ébauche d'une théorie de la peinture abstraite, mais bien la musique en tant que telle, indépendamment de l'opposition tonalité-atonalité qui, autour de 1910, marqua une césure importante dans l'histoire de la musique. S'il s'avère que, d'une manière générale, la peinture et la musique d'avant-guerre aspirent simultanément à l'émancipation d'une tradition séculaire, il n'est pas pour autant permis de comparer tonalité et art figuratif », « La construction du disharmonisme. A propos des théories artistiques de Schoenberg et Kandinsky », in *Contrechamp*, n° 2, *Schoenberg-Kandinsky : correspondance*, Éditions l'Age d'Homme, avril 1984, p. 137.

⁶⁰² Cf. *Ibid.*

⁶⁰³ Vasily Kandinsky, *op. cit.*

⁶⁰⁴ Les principes de correspondances abordés par Kandinsky semblent relever en effet de notions musicales classiques telles que dynamiques, rythmes, vibrations, accords, gamme.

⁶⁰⁵ « Je crois justement qu'on ne peut trouver notre harmonie d'aujourd'hui par des voies "géométriques", mais au contraire, par l'antigéométrie, l'antilogie le plus absolu. Et cette voie est celle des "dissonances dans l'art" - en peinture comme en musique. Et la dissonance picturale et musicale "d'aujourd'hui" n'est rien d'autre que la consonance de "demain" », Vasily Kandinsky, in *Contrechamp*, n° 2, *op. cit.*, p. 11.

manière aussi radicale qu'a pu le faire Schoenberg⁶⁰⁶ : « la sérialisation met au rebut tout reste d'une séquence identique et attaque systématiquement les vestiges d'une gestalt superficielle. »⁶⁰⁷

Cette mise à plat et dé-hiérarchisation des composantes sonores, permit aux œuvres issues du *sérialisme dodécaphonique* de se définir comme ensembles de moments isolés, solitaires. Une condensation du temps compositionnel vers le surgissement du son, présent, mais effroyablement éphémère. C'est une musique de l'angoisse, du « pressentiment » incapable à toute forme d'articulation, de projection vers l'avenir. Comme le fait remarquer Pierre-Damien Huyghe :

« La musique de Schoenberg met en difficulté la capacité de protention et de rétention constitutive selon Husserl (*Leçons sur la conscience intime du temps*) du flux continu de la conscience. Elle perturbe la linéarité dans laquelle les attentes se confirment comme sans la musique harmonique ou tonale. »⁶⁰⁸

C'est là tout la tragédie de l'héroïne de *Erwartung* (*Attente* en allemand) que Schoenberg compose en 1909, dans laquelle, dans une forêt de nuit, une femme cherche désespérément son amant ; après un parcours épouvantable dans ce milieu hostile, elle le retrouve enfin, mais assassiné. La musique aurait pu être réconfortante pour consoler les moments où la jeune femme délire,

⁶⁰⁶ C'est ce que remarque par ailleurs Gerard Denizeau lorsqu'il évoque les hésitations de Kandinsky « quant à la possibilité de mettre la peinture « en théorie » au même titre que la musique, réflexion fondée sur sa pratique picturale, mais aussi sur son intelligence aiguë des problèmes posés à la musique nouvelle, dont il a pris conscience en traduisant en russe des extraits du *Traité d'harmonie* de Schoenberg », *op. cit.*, p.267.

⁶⁰⁷ Anton Ehrenzweig, *op. cit.*, p. 68.

⁶⁰⁸ Pierre-Damien Huyghe, « À contretemps. Puissance de l'espace », http://lyc-henri4.scola.ac-paris.fr/assos/philo/12_espace.html, retranscription de la conférence donnée au Lycée Henri IV, Paris, 11 mars 2002.

prise par la panique. « Cependant, l'enregistrement sismographique des *chocs* traumatisants devient en même temps la loi technique de la forme musicale, qui interdit continuité et développement. »⁶⁰⁹

5.3.2.2

Stase

« Mettre une balançoire en mouvement, la lâcher et observer son retour graduel à l'immobilité. »⁶¹⁰

Voici les deux interdits qui jailliront dans le monde musical du début du XXe siècle : la « continuité » et le « développement ». Or, il me semble que ce sont bien ces deux affectations de la continuité temporelle qui se retrouvent également investies par la musique *minimale*. Il est vrai que l'on pourrait voir dans les variations ininterrompues d'un Terry Riley (à titre d'exemples : les pièces *Keyboard Studies* et *In C*, toutes deux de 1964) un principe de continuité, de « variation constante », une *différenciation par répétition*, pour reprendre la terminologie de Gilles Deleuze⁶¹¹. Or, c'est le principe de « stase » qui semble prédominer dans le processus de mise en répétition développé par la musique minimale. Comme l'indique Michael Nyman, cette réduction minimale du temps musical remonte au sérialisme, les précurseurs de la musique répétitive seront considérablement influencés par ce dernier :

⁶⁰⁹ Theodor Adorno, *Philosophie de la nouvelle musique*, op. cit., p. 53.

⁶¹⁰ Steve Reich, *Écrits et entretiens sur la musique*, [1974], Bourgois, Paris, 1981, p. 48.

⁶¹¹ Cf. Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, [1968], PUF, Paris, 1996.

« La Monte Young se laissa séduire par des aspects de la musique de Webern proches de ceux qui avaient intéressé Christian Wolf. Lui aussi remarqua la tendance de Webern à reprendre des notes à la même hauteur tout au long de la section d'un mouvement, et s'aperçut que, si à un niveau superficiel il pouvait s'agir d'une "variation constante", l'on pouvait également y entendre une "stase". »⁶¹²

Cette opposition *variation/stase* se retrouve dans l'une des premières pièces dites répétitives de Steve Reich, *It's gonna rain* (1965). Le compositeur part d'un enregistrement sur bande magnétique d'un prêche de pasteur afro-américain (Brother Walter). Seule une phrase très courte est sélectionnée : « it's gonna rain »⁶¹³. Celle-ci est mise en boucle sur deux magnétophones actionnés simultanément. Au début le motif est aisément reconnaissable. La phrase se déploie de façon régulière tel un disque rayé. Elle est « cadrée », souligné, par le procédé répétitif et invariant. La brièveté du moment isolé porte la phrase au rang de *maxime*, d'unité de sens close, autonome. Au début, les deux boucles lues simultanément par les deux magnétophones sont en parfaite synchronisation. Mais, très rapidement un léger décalage commence à se produire par la désolidarisation temporelle des deux lecteurs :

« Je jouais avec deux magnétophones bon marché ; une fiche mono de mes écouteurs stéréophoniques était branchée dans le magnétophone A, l'autre dans le magnétophone B. J'avais eu l'intention d'établir un rapport spécifique entre : « Il va » sur une bande et : « pleuvoir » sur l'autre. Mais au lieu de ça les deux

⁶¹² Michael Nyman, *Experimental music : John Cage et au-delà*, 1974, trad. Nathalie Gentili, Allia, Paris, 2005, p. 212-213.

⁶¹³ « Il va pleuvoir » en français.

magnétophones démarrent à l'unisson et l'un commença graduellement à avancer plus vite que l'autre. »⁶¹⁴

Par ce procédé de *déphasage* graduel, le sens de la phrase s'évanouit lentement. Les mots qui la constituent se désolidarisent peu à peu pour s'agencer selon de nouvelles lois proches du canon⁶¹⁵ musical et en *escalier*⁶¹⁶. Le « it's gona rain », lu à l'unisson par les enceintes A et B, devient peu à peu « it's gona/it's gona » (enceintes A/B), « rain/rain » (enceintes A/B) – chaque unité se présentant selon un ordre de succession : it's gona(A)-it's gona(B)-rain(A)-rain(B)⁶¹⁷. Puis, à fur et à mesure que le décalage s'accroît, l'intégrité des mots sera également affectée en laissant place à une complexification rythmique composée de simples unités-morphèmes, abstraites de toute propension sémantique – dans l'échelle de réduction des événements temporels signifiants, on pourrait avancer l'idée d'un passage du *syntagme* au *morphème*. Le mot est décomposé réduit dans sa forme élémentaire en devenant pure pulsation rythmique musicale répétitive : « la répétition est à l'origine de ces accents intérieurs qui, bien que purement localisées, aménagent d'infimes remous dans le flot continu dont est exclue toute autre forme d'accent ou de contour. »⁶¹⁸ Or, c'est bien là tout le paradoxe du système métrique mis en place par le minimalisme : un « mouvement perpétuel dans un "environnement" musical complètement statique. »⁶¹⁹ Cette procédure se caractérisant à la fois par une altération continue et une certaine forme de *stase* du motif

⁶¹⁴ Steve Reich cité par Jérôme Bodon-Clair, in *Le langage de Steve Reich : l'exemple de Music for 18 musicians (1976)*, L'Harmattan, Paris, 2008, p. 18.

⁶¹⁵ Forme musicale polyphonique se caractérisant par le décalage des formes mélodiques. Une même mélodie peut être interprétée par différents chanteurs mais à des moments différents de sorte à produire un effet d'imitation.

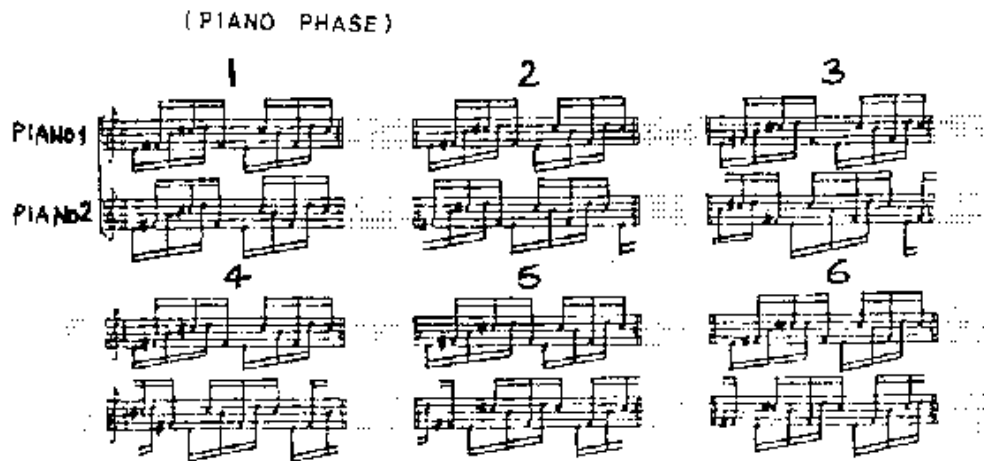
⁶¹⁶ Cf. Lydie Decobert, *L'escalier ou les fuites de l'espace : Une structure plastique et musicale*, L'Harmattan, Paris, 2005.

⁶¹⁷ Principe repris une année plus tard dans *Come out* (1966).

⁶¹⁸ Michael Nyman, *op. cit.*, p. 219.

⁶¹⁹ *Ibid.*

musical, que Reich décrira dans son essai *La musique comme processus graduel*⁶²⁰ (1968), servira en quelque sorte de manifeste pour tout le courant minimaliste de l'époque. Reich en fera la pierre angulaire de ses compositions purement instrumentales telle que *Piano Phase* (1967), l'une des premières pièces pour piano reprenant la technique du *phasing*. Ici, le décalage graduel du même motif redoublé, permet de créer de nouveaux accents et de passer progressivement d'une forme mélodique et rythmique à une autre.



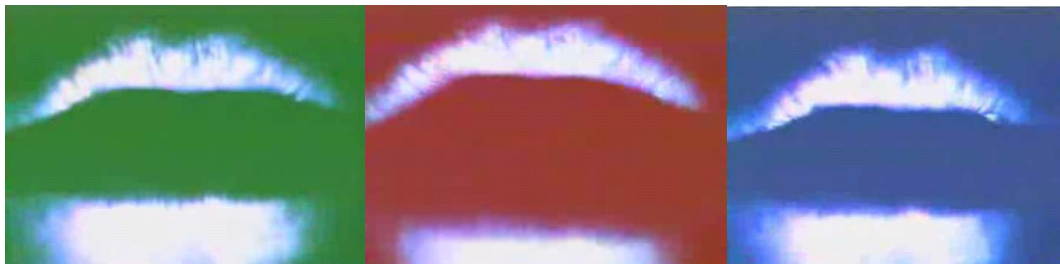
Steve Reich, *Piano phase*, 1967, partition (détail). Nous remarquons que dans chaque partie (1, 2, 3, etc.), alors que le motif de la première ligne ne varie pas, celui de la deuxième ligne se déplace graduellement.

Ce type de construction temporelle servira de modèle à de nombreux artistes appartenant au champ des arts visuels. Chez Martin Arnold nous pouvons déjà retrouver ce principe de modulation d'un motif initial sonore et visuel. Ce dernier était graduellement modifié par l'ajout et la soustraction de micro-événements temporels appartenant à la séquence filmique première.

Prenons *Primary*, pièce que Gary Hill réalise en 1978. Un travail sur le langage dans lequel le *mot*, l'*objet qui le produit* (la

⁶²⁰ Steve Reich, « La musique comme processus graduel », [1968], in *Écrits et entretiens sur la musique*, op. cit.

bouche) et le *sens exprimé* se trouvent dans un rapport tautologique extrême. L'œuvre est en effet composée de trois plans rapprochés d'une même bouche (celle de l'artiste) en train de prononcer trois mots distinctement : « red », « blue », « green ». Les plans sont très courts et à chacun d'entre-deux est appliqué un filtre de la même couleur que celle convoquée par la voix de l'artiste : lorsque le mot « red » (« rouge » en français) est prononcé, l'image est également rouge (principe de coïncidence entre mot et image que nous retrouvons dans nombre de ses travaux tel que *Elements*, de 1978, où les mots « air », « fire », « water » et « earth », retrouvent leur vis-à-vis dans la « texture » de l'image ; ou encore *Commentary* (1980) où chaque mot correspond à un plan visuel distinct – bien que celui-ci ne soit pas une simple illustration du mot prononcé, il en complète le sens)⁶²¹.



Gary Hill, *Primary*, 1978.

La durée très courte des plans - correspondant à celle du mot prononcé - font en sorte que « nous ne sommes plus en mesure de

⁶²¹ Gary Hill interroge ici cette première expérience dans laquelle un événement visuel rentre en concordance temporel avec un événement sonore. La variation des cordes vocales, articulées simultanément avec le mouvement des lèvres, participe à un temps d'évenementialisation partagé avec la production de ses résonances acoustiques. Le cri du nouveau-né, de *l'infante* (« celui qui ne sait pas encore parler »), constitue en soit le premier rapport de rétroaction, quasi tactile, avec le monde. L'enfant « touche » littéralement avec ses cordes vocales l'air de son environnement extérieur (voir intérieur). Le son qui en émane en vérifie le point de « contact. »

distinguer l'image du son »⁶²² - nous retrouvons à nouveau une certaine forme de rapport syntagmatique par simultanéité, tel qu'on a pu l'aborder au troisième *mouvement*-chapitre de cette thèse. Le rythme est très rapide. Comme dans la musique répétitive de Steve Reich ou encore de Philip Glass, le motif est articulé à partir de trois unités *élémentaires*, des *micro-objets imago-sonores* représentant chacun un *micro-mouvement* isolé. Ces unités subissent cependant de nombreuses permutations de sorte que l'on ne soit pas dans un simple système de répétition régulière du motif. La même forme est articulée à partir de différents points de vue, toujours changeants. Une variation continue du même motif qui particularise ce dernier en induisant un mouvement vibratoire continu, mais statique à la fois. Il est question de balbutiement, d'une certaine forme d'échec dans les tentatives répétées de « mettre au monde » le mot désiré. En effet le procédé de séquençage des différentes unités qui composent la durée de l'œuvre semble peu à peu altérer et détruire la signification des différents mots : on passe du mot au morphème, comme forme d'expression « pré-langagière. » Le fragment de corps représenté semble bloqué sur cette ritournelle-rumination infinie de laquelle il lui est impossible de s'échapper. Il est en *stase*, dans le pérennisation du même moment toujours renouvelé, avec comme seul point de fuite, de devenir, sa désagrégation progressive.

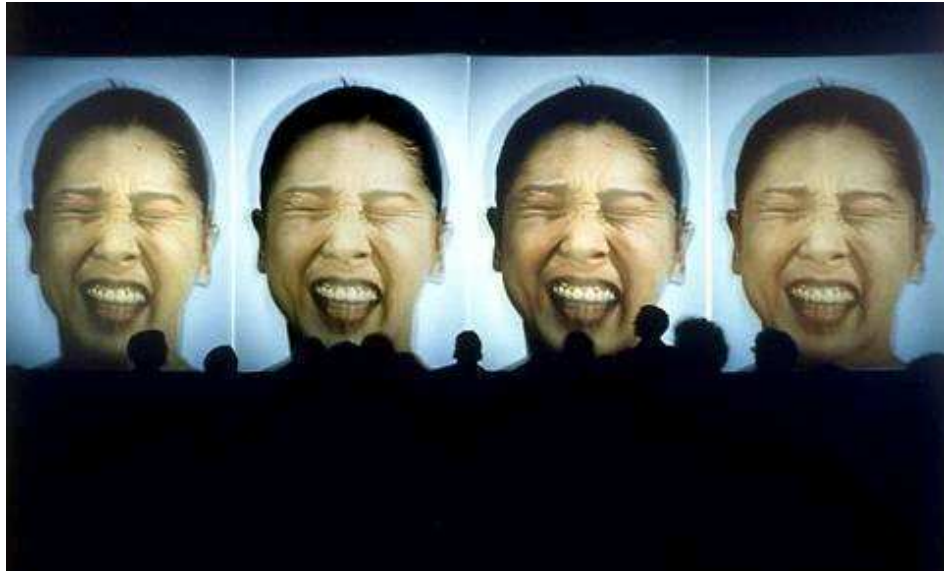
Dans *Modell 5* (1994-1996), performance audiovisuelle du groupe Autrichien Granular Synthesis⁶²³, cette atteinte du sujet touche à son paroxysme. Comme dans *Primary*, le visage représente le motif principal⁶²⁴ (bien que le plan soit plus large). Il est le modèle, la figure iconique de l'œuvre. Le visage est démultiplié,

⁶²² « The editing is accelerated until we are no longer able to distinguish the image from the sound », Stephen Sarrazin, « Surfing the Medium », in *Gary Hill*, sous la direction de C. Morgan, The Johns Hopkins University Press, Maryland, 2000, p. 68.

⁶²³ Formé par les artistes Ulf Langheinrich (1960) et Kurt Hentschläger (1960).

⁶²⁴ Le visage de la danseuse et chanteuse Japonaise Akemi Tekeya (1961)

cloné sur plusieurs écrans. Le modèle dévient *matrice* réitérée, répétée. Immenses, démesurées, les figures surplombent l'espace scénique dans une frontalité brutale, inconditionnelle.



Granular Synthesis, *Modell 5*, 1994-1996.

Chaque module-figure représente un objet autonome manipulable indépendamment des autres. L'altération est double, car on manipule simultanément l'image et le son (la voix du personnage représenté) de



chaque plan : « les images *Modell 5*, l'interprète Akemi Tekeya. et les sons originaux ne sont pas manipulés eux-mêmes, mais la soi-disante "synthèse granulaire"⁶²⁵ crée de façon radicale de nouveaux mondes sonores et visuels à partir de petites particules

⁶²⁵ Technique de synthèse sonore permettant de créer une onde sonore à partir de fragments sonores de courte durée (de l'ordre de la milliseconde).

images-sons. »⁶²⁶ Le mouvement est séquencé, particularisé, miniaturisé à partir d'innombrables *micro-objets imago-sonores*. Chaque parcelle du mouvement/voix est isolée, et devient, par le système de découpe dirigé par l'ordinateur, une unité son-image, un « grain » ou *moment* solitaire indéfiniment réitéré. À certains moments c'est le cri qui est cadré, circonscrit. Un cri qui se manifeste par la tension extrême du visage et le son strident de la voix. Le corps *saute, déraile*, tel que pourrait le faire un Compact Disc abimé. Le temps s'arrête sur ce moment d'agonie insupportable, intolérable. Statique, mais frénétique à la fois. L'étroitesse des boucles son-image provoque une impression d'agitation constante. Le développement est « interdit », le temps compressé à l'extrême. Un *micro-mouvement* qui cohabite avec son extrême accélération. L'*objet imago-sonore* participe de cette *électrification*.

Il en va de même pour *Qualia*, pièce déjà abordée dans le quatrième *mouvement* de cette recherche. J'ai déjà parlé de son mode de fonctionnement⁶²⁷ : chaque personnage représenté est « connecté » au réseau Internet. Ce dernier lui donne son *impulsion* première, vitale. Sans réseau, pas de mouvement, pas d'activité. J'ai parlé de mon emprunt à l'œuvre de Rybczynski (*Tango*). Celle-ci m'a servi de modèle pour la disposition de mes personnages au sein d'un même espace scénique. J'empruntais à *Tango* sa gestion de la proxémie inter-personnages. Il représentait le « cadre » structurel, compositionnel de l'œuvre. Or, un deuxième emprunt doit être souligné : le film *Salo, ou les 120 jours de Sodome* (1975) de Pier-Paolo Pasolini (1922-1975). Les

⁶²⁶ « The original images and sounds are not themselves manipulated, but so-called "granular synthesis" created completely new audio and visual worlds from the smallest image-sounds particles », Gregor Stemmerich, « Media Art Net - A Paradigm for Media Art Mediation », in *Medien Kunst Netz 2 / Media Art Net 2 : Thematische Schwerpunkte / Key Topics*, sous la direction de Rudolf Frieeling et Dieter Daniels, Springer, New York, 2005, p. 85.

⁶²⁷ Voir plus haut, « *Qualia*, métaphorisation par *personnages imago-sonores* », p. 307.

différents personnages de *Qualia* sont directement inspirés de ceux de l'œuvre du cinéaste. Si avec *Tango* il m'était possible de métaphoriser les champs communicationnels mis en œuvre dans le partage des données entre différentes œuvres, *Salo* me fournissait un support pour la critique du système mis en place dans IN/OUT.



Qualia, 2008, scène finale.



Pier-Paolo Pasolini, *Salo*, 1975.

Métaphoriser les unités connectées au système par des personnages/avatars, c'était en même temps intégrer l'image du corps au sein d'un dispositif de contrôle (celui du réseau). De la même façon que Internet conditionne notre temporalité individuelle en lui imposant une nouvelle répartition du temps quotidien, le système IN/OUT impose aux corps mis en scène dans *Qualia* de nouvelles données chronologiques. Bien sûr, dans l'œuvre de Pasolini il n'est pas question de technologies de l'information ni de leur spécificité temporelle. Cependant, il s'agit également d'une œuvre qui traite d'un système d'asservissement totalisant : celui du dispositif idéologique fasciste contrôlant l'individualité du corps. Un corps dont l'autonomie est abolie au profit de sa mise à nu et de sa dégradation inconditionnelle. Et c'est bien cette dégradation du mouvement qui est provoquée par le dispositif de gestion des personnages. Un geste haché, à nouveau. Mobilisé continuellement par le programme informatique et par le réseau auquel il est lié. Mais cette hyperstimulation donne lieu à une réduction de la continuité du geste. Comme dans *Modell 5*, il s'agit à nouveau d'un corps souffrant, agonisant, désorienté par la surcharge énergétique que le dispositif numérique lui inflige. À nouveau, le dynamisme naturel du corps est mis à mal : « géométrique et froid comme le cristal, figé et implacable comme une équation. »⁶²⁸ Sérialisé dans sa facture la plus minimale.

Voici donc que le mouvement du corps est cadré, réduit à l'extrême par sa circonscription au sein d'une durée sonore et visuelle minimale. Le motif est isolé : frénétique, mais irrémédiablement statique, réitéré à l'infini. Dans le dernier sous-chapitre de cette thèse, j'aborderai son éclatement, sa dispersion. Si la durée intime du corps était jusque là isolée, elle restait continuellement

⁶²⁸ Piero Spila, *Pier-Paolo Pasolini*, traduit de l'italien par Martine Capdevielle, Gremese, Roma, 2001, p. 117.

perceptible aux champs de la vision et de l'audition. Avec le *glitch imago-sonore* il s'agira de passer d'une micro-unité à une autre, continuellement, frénétiquement. Un temps du corps disséminé à l'infini.

5.4

Vers un *glitch imago-sonore* :

le temps de la catastrophe

« On ne peut pas comprendre l'accident. Si on pouvait le comprendre, on comprendrait aussi la façon avec laquelle on va agir. Or cette façon avec laquelle on va agir, c'est l'imprévu, on ne peut jamais la comprendre. »⁶²⁹

De l'éloge futuriste du *bruit* aux distorsions électroniques de nos contemporains se creuse une différenciation capitale : la conscience de l'événement comme temps de la *catastrophe*. Au-delà d'une vue pessimiste et eschatologique de notre époque technocratique (Paul Virilio)⁶³⁰, force est de constater que l'inclusion du *bruit*, de l'*erreur*, de l'*impromptu*, dans nombre de créations contemporaines ne peut s'abstraire d'une époque dans laquelle l'abjection historique intempestive s'est introduite comme une ritournelle sous-jacente, inconsciente. La conception du bruit de Russolo, se proposait avant tout comme *utopie*, et son sentiment était celui de l'avènement d'un ordre nouveau - bien que l'on puisse contester sa sympathie envers le mouvement fasciste et

⁶²⁹ Francis Bacon, « Entretien Avec Francis Bacon » (*La Quinzaine littéraire*, 1971), in Marguerite Duras, *Outside* (1984), Gallimard, Paris, 1996, p. 333.

⁶³⁰ Cf. Paul Virilio, *Ville panique. Ailleurs commence ici*, Galilée, Paris, 2005.

ses injonctions militaires. La deuxième guerre, avec sa remise en question du concept même d'humanité, n'était alors qu'une image à venir, prophétique, une fantasmagorie. La machine issue de la révolution industrielle, même comme « machine de guerre », politique, se définissait encore comme créatrice et porteuse de toutes les utopies positivistes de XIXe siècle. Avec le *bruitisme* futuriste le monde industriel devenait source d'émerveillement musical : son des moteurs, des machines, des téléphones⁶³¹. Le bruit deviendra une matière jouable, contrôlable – d'où la fabrication de nombreux instruments à bruits (*Gran Concerto Futuristico*, 1917 ; je cite à nouveau les *intonarumori* réalisés avec Ugo Piatti ; ou encore les instruments mécaniques conçus par Edgar Varese dans les années 1920). Au contraire, l'électronique et l'informatique induiront une nouvelle donne poussée par une certaine forme d'*indéterminisme* : le bruit comme *erreur*, *surgissement* accidentel au sein d'un flux organisé et cohérent. C'est là le sens premier du *catastrophique* (produit de l'adjonction des termes grecs *kata* « tourner » et *strophein* « vers le bas ») qui porte avec lui sa valeur de *chute*, de *déviaton*, par rapport à un ordre régi par la stabilité et la continuité. Le bruit ne sera pas alors considéré comme fond *silencieux*, tel qu'aurait pu le définir John Cage⁶³², sur lequel les événements sonores viendraient se distinguer par contraste. Au contraire, le bruit sera événement *catastrophique*, car non attendu, faisant irruption au sein d'une stabilité désormais altérée : il est *déviaton*, chute vers le bas. C'est un *accident*, tel que le définit Barbara Métais-Chastanier dans son article « L'accident, la technique et l'occasion » :

⁶³¹ « La variété des bruits est infinie. Il est certain que nous possédons aujourd'hui plus d'un millier de machines différentes, dont nous pourrions distinguer, les mille bruits différents. Avec l'incessante multiplication des nouvelles machines, nous pourrions distinguer un jour, dix, vingt, ou trente mille bruits différents. Ce seront là des bruits qu'il nous faudra non seulement imiter, mais combiner au gré de notre fantaisie artistique » Luigi Russolo, *L'art des bruits*, op. cit., p. 28.

⁶³² Cf. John Cage, *Silence*, op. cit.

« Événement opaque, occultant, l'accident sidère et brûle à l'autel de l'incompréhensible fascinant : il plie le temps, le ramasse sur la pointe de l'imprévisible pour ouvrir l'ordre à l'impératif de la nouveauté, du surgissement – appelant à une conversion d'attitude ou de méthode dans l'incandescence de l'instant inédit. »⁶³³

En électronique on utilise souvent l'onomatopée *glitch* pour désigner une fluctuation imprévue du signal électronique, ainsi que toute défaillance du circuit d'alimentation. Il a été utilisé pour la première fois par John Glenn, en 1962, au cours du programme spatial américain : « littéralement, un glitch est un pic ou changement de tension dans un courant électrique. »⁶³⁴ En informatique cela se répercute sur le fonctionnement même du matériel (hardware) pouvant entraîner par la même occasion une anomalie des logiciels (software). Au *Glitch Symposium* de 2002 (Norvege), le groupe Matherboard6 définira terme *glitch* comme une « expression courante dans l'informatique et dans la terminologie du réseau, désignant un coulissement, un glissement, une irrégularité, un dysfonctionnement ou une "petite erreur électronique" »⁶³⁵. Bien que souvent considérés comme synonymes, le terme *glitch* doit être différencié de celui de *bug* (terme anglophone, « insecte » en français), qui désigne principalement un défaut de logique à l'intérieur d'un programme informatique⁶³⁶.

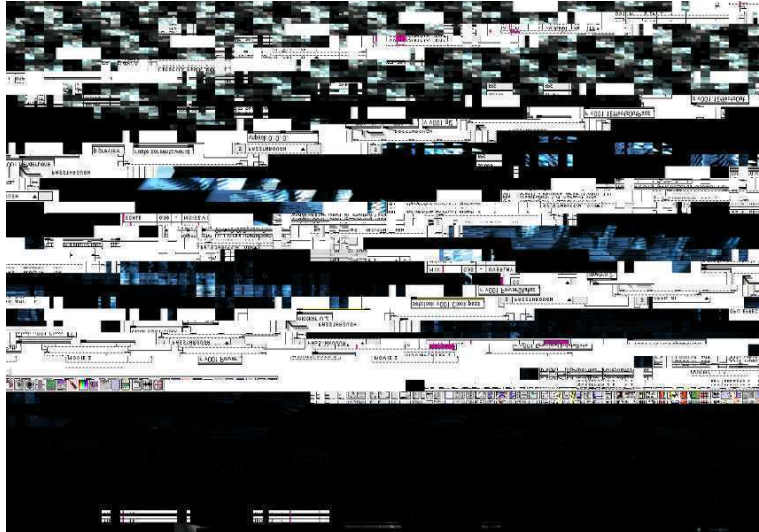
⁶³³ Barbara Métais-Chastanier, « L'accident, la technique et l'occasion », Agôn, *Dossiers*, N°2 : *L'accident*, <http://agon.ens-lsh.fr/index.php?id=1087>, janvier 2010.

⁶³⁴ « Literally, a glitch is a spike or change in voltage in an electrical current », John Glenn, cité à l'index « glitch » du *American Heritage Dictionary*, 4e Ed., Houghton Mifflin Company, 2000.

⁶³⁵ Cité par Iman Moradi, in *Glitch Aesthetics*, thèse de doctorat, University of Huddersfield, 2004, p. 10.

⁶³⁶ Terme utilisé vers la seconde moitié du XIXe siècle pour désigner un dysfonctionnement mécanique des machines. Ceci était induit par l'intrusion d'insectes dans les rouages du dispositif.

Bien que les deux mots renvoient l'un et l'autre à un dysfonctionnement, leur nature et logique d'affectation du système touché sont différentes. Le *bug*, provient généralement d'une erreur interne au programme informatique, il lui appartient en quelque sorte en tant que valeur faible. Son déclenchement peut provoquer des erreurs plus ou moins sérieuses dans le déroulement du programme, pouvant aller de simples aberrations graphiques, au « plantage » du programme, voir du système. Des fonctions aberrantes peuvent ainsi être ordonnées par le programme afin de récupérer l'instabilité : divisions par zéro, recherche d'informations absentes. De ce point de vue le *bug* définit un état de dysfonctionnement plus ou moins durable, dont la cause tient d'avantage à une erreur d'écriture logique que d'un fait extérieur perturbant (bien qu'au début il était attribué à un « insecte », élément extérieur au dispositif). Le *glitch*, au contraire, se manifeste de façon sporadique, son temps d'effectuation est plus discret. C'est un *pic* inattendu et ponctuel dans la continuité du flux informationnel. Bien sûr, cela peut induire des altérations du système et provoquer des *bugs* du programme (souvent par perte d'informations), mais il ne se confond pas avec ces derniers, il en est la cause, non la nature logique. Inversement, le *bug*, s'il ne perdure pas, s'il reste au stade de disjonction ponctuelle, sera à même de donner naissance à des *glitches* : perte de données visuelles, bruits dans la lecture du flux sonore. Dans les deux cas, qu'il soit à l'origine d'un dysfonctionnement, ou au contraire le résultat de ce dernier, le *glitch* sera retenu ici comme parasitage ponctuel, intempestif, affectant la cohérence des données diffusées : le *glitch* comme débordement énergétique. Sa relation à l'instantanéité, à l'événement en tant que jaillissement sera fondamentale.



Exemple de *glitch* visuel produit par un *bug* informatique.

Dans les pages qui vont suivre, je vais traiter du *glitch* en tant qu'objet-matériau pouvant être récupéré et utilisé dans un processus artistique. Il sera question, avant tout, de marquer l'importance du musical dans l'intégration de l'erreur informatique et électronique comme élément de composition à part entière. C'est en effet dans les courants de musique électronique de la fin des années 1980 que semble se mettre en place ce que l'on finira par appeler la *glitch music* et qui définira une partie de l'esthétique musicale contemporaine. Je m'appuierai fortement sur l'article du compositeur Américain Kim Cascone, « Une esthétique de l'échec : les tendances "postdigitales" dans la musique électronique contemporaine »⁶³⁷, qui retrace, avec une grande finesse, les héritages et les enjeux d'une telle esthétique. Je traiterai par la même occasion, de façon synthétique, de ma propre pratique dans ce champ particulier. Ensuite, je montrerai comment les expérimentation dans le champ sonore ont affecté, parallèlement et par contamination, le domaine du visuel et plus particulièrement l'image du corps. Comment, en d'autres termes, le *glitch*, en tant que forme structurelle et esthétique – voir,

⁶³⁷ Kim Cascone, in *Tracés*, « Techno – un préfixe qui dérange », n° 16, ENS, 2009.

comme méthode -, à pu investir conceptuellement l'image-mouvement. Mais plus largement, de quelle façon le *glitch* peut constituer l'un des principes les plus efficaces – au niveau perceptif et procédural - dans la jonction des phénomènes sonores et visuels. *L'objet imago-sonore* sera convoqué, mais dans sa forme réduite, *inframine*, de *glitch imago-sonore*.

5.4.1

***Glitch Music* : organiser le temps des aberrations**

« Il est faux de dire que le XXe siècle a été le temps du sonore, de la suprématie du paramètre *son* face aux autres paramètres liés à la constitution musicale ; il a été plutôt celui d'une transformation du son en énergie ou, si l'on préfère, de l'énergie en son, mais en impliquant par là un processus *déconditionnant* se riant à la fois des postures enracinées comme des taxinomies impérieuses. »⁶³⁸

Comme l'indique Kim Cascone, l'esthétique qu'il nomme « postdigitale » s'est développée « à partir de l'expérience quotidienne, au travail, d'une immersion dans des environnements saturés de technologies digitales : le vrombissement des ventilations d'ordinateurs, les liasses de documents sortant des imprimantes laser, la sonorisation des interfaces utilisateur, et le bruit sourd des disques durs »⁶³⁹. Lorsqu'on manipule régulièrement les outils informatiques, on tend rapidement à

⁶³⁸ Christophe Casagrande, *L'énergétique musicale : sept études de la création contemporaine (de Varèse à Shaeffer)*, Harmattan, 2009, p. 230.

⁶³⁹ *Ibid.* Au sujet du dysfonctionnement comme matériau pour la composition musicale Je vous renvoie également vers le livre de Caleb Kelly, *Cracked Media : The Sound of Malfunction*, MIT Press books, 2009.

s'accoutumer à leur souffle, à leur bruissement qui forme une sorte d'enveloppe sonore englobant toutes nos activités sur la machine (bruit du ventilateur, souffle des hauts parleurs, bruit du disque dur, etc.). Ils atteignent ainsi un état de silence, d'atmosphère neutre dans le paysage sonore : un « buz » indéterminé s'éloignant peu à peu de notre attention. Or, en prenant le temps *d'écouter* leur activité on se rend vite compte de leur richesse expressive et de leur foisonnement. Tout le monde a fait la désagréable expérience, lors de la lecture d'un fichier vidéo ou audio, sur son ordinateur, d'une rupture du flux informatif : au niveau visuel, cela se traduit par une anomalie dans l'image (apparition de pixels, changement de couleur, coulures, etc.), rendant parfois imperceptible le sujet représenté ; au niveau auditif, cela induit, dans les meilleurs des cas, un saut dans sa continuité sonore, voir un état de récurrence d'une parcelle d'information, ou, dans le pire des cas, l'émanation de micro-événements sonores aberrants (*clips*, *blips*⁶⁴⁰) venant parasiter la compréhension des informations sonores. Je parlais plus haut du *glitch* comme d'une sorte d'intrusion sporadique d'un événement parasitaire, pouvant être lié, d'une part à un changement de tension dans le circuit électronique (pouvant générer des aberrations au niveau informatique), d'autre part à un *bug* du programme lui-même. Dans les deux cas, cette perte ou surplus *énergétique* provoque l'émergence de micro-événements parasites ; au niveau sonore, cela se traduira par la production intempestive de *micro-sons* (*microsounds*⁶⁴¹) de très courte durée. Les *blips*, *clics*, ou autres manifestations auditives occasionnelles, résulteront d'une

⁶⁴⁰ Dans le jargon informatique le *blip* désigne un son répétitif produit par un appareil électronique. Il désigne également l'ensemble des sons ponctuels et parasites pouvant se produire lors d'un enregistrement sonore par le biais d'un dispositif numérique.

⁶⁴¹ Le terme est inventé par Curtis Roads. Cf. Curtis Roads, *Microsounds*, MIT Press books, 2004. Horacio Vaggione parlera également de « microtemps » : cf. Horacio Vaggione, "Articulating Microtime", *Computer Music Journal*, n° 2, vol. 20, MIT Press, été 1996, pp. 33-38.

transduction énergétique involontaire du *glitch* en phénomènes sonores.

Cela fait état d'un *déplacement*, d'un *débordement* énergétique des dispositifs électro-numériques vers la sphère du sensible. Pour reprendre les mots de Christophe Casagrande, il y a transformation de l'« énergie en son. » Processus classique me direz-vous, mais qui, dans notre cas, se manifeste avec encore plus de netteté et évidence : le *glitch* est puissance énergétique dans ce qu'elle a de plus *pur, inconditionnel, intrusif* ; le son qui en découle est la présentation directe de cette énergie dans sa brutalité. En d'autres termes, « analysé comme glitch, micro-son, minuscule [...] désormais l'audio numérique se nourrit largement des "erreurs techniques et des résultats imprévus de cette société électrifiée." »⁶⁴² Une esthétique de l'« échec » comme la définit Kim Cascone, où « les *glitch*, ses bogues, les erreurs dans les applications, les plantages, les écrêtages, les crénelages, les distorsions, le bruit des opérations de quantification, et même les crissements des cartes-sons constituent la matière brute que les compositeurs cherchent à intégrer dans leur musique. »⁶⁴³

L'erreur peut être le fruit d'une manipulation directe sur le matériau de production sonore. Ainsi, au début des années 1990, le groupe allemand Oval, composé par Markus Popp, Sebastian Oschatz et Frank Metzger (pionniers de ce qu'on appellera l'*électronica*⁶⁴⁴) peint, raye, mutile, la face de lecture des Compact Disc (CD) afin de provoquer des erreurs de lecture, des sautilllements (*CD-skipping*) du flux audio (ce qui n'est pas sans rappeler les expérimentations sur la bande son de la pellicule d'Oskar Fischinger, Norman McLaren, ou encore Laszlo Moholy-

⁶⁴² Kodwo Eshun, « Forward to the World », in *Cyberarts. International Compendium Prix Ars electronica*, Springer, 2000, Wien/New York p. 197.

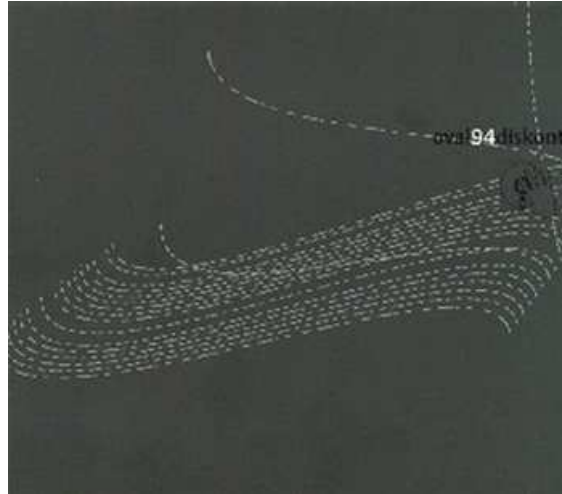
⁶⁴³ Kim Cascone, *op. cit.*, p. 181.

⁶⁴⁴ L'*électronica* (ou *électro*) englobe un grand nombre de musiques électronique apparues entre la fin des années 1980 et le début des années 1990 (*house, drum and bass, ambient*, etc.). La *glitch music* en fait partie.

Nagy ; ou encore les mutilations et collages de disques vinyles de Christian Marclay). Etrange concours de circonstance, où l'image, la trace visible, appliquée sur le disque, affecte la possibilité de sa lecture. En découle un univers sonore énigmatique fait de *sauts*, *crissements*, *bruits* en tous genre où les attaches mélodiques et rythmiques chavirent en devenant hésitantes. Mais c'est sûrement avec la radicalité des albums *Systemisch* de 1994, et *94 Diskont* de 1995, tous deux parus sur le label *Mille Plateaux*, que la *glitch music* (ou *glitch'n'cut*) s'affirme en tant que genre musical à part entière. En utilisant comme matériau de composition des bruits issus des dysfonctionnements électroniques et numériques, Markus Popp, supprima tout apport instrumental - même synthétique - en ne travaillant que sur la brutalité et la concrétude des sonorités post-digiales (Kim Cascone).



Oval, *Systemisch*, 1994, pochette d'album.



Oval, *94 Diskont*, 1995, pochette d'album.

La radicalité des sons recherchés pousse les artistes de la *glitch music* à franchir les limites du fonctionnement normal des machines qu'ils manipulent. Ainsi le groupe Pan Sonic, en 1993, sort son album *Vakio*, dans lequel Mika Vainio, principale figure du groupe, sature les sons de synthétiseurs numériques bon marché afin d'obtenir des bruits lacérés et écrasants :

« La machine se fait enfin entendre à une large audience et dévoile sa véritable nature. [...] La machine peut enfin s'exprimer, corps sans âme, Prométhée déchaîné, qui hurle sa longue solitude industrielle, hurlements des ténèbres de la souffrance glacée des espaces infinis et inorganiques. »⁶⁴⁵

Bien sûr, il ne faut pas oublier les recherches antérieures sur ce que Reed Ghazala nomma, en 1966, le *circuit bending* (littéralement « flexion du circuit »). Alors que Ghazala manipulait un jouet, ce dernier heurta accidentellement un objet métallique, émettant un bruit distordu. Les recherches se focaliseront ensuite sur le contrôle et la maîtrise des circuits intégrés des machines

⁶⁴⁵ Professeur Diabolique, « téknè », *Coda magazine*, n° 2, Paris, juin, 1993, p.37, cité par Emmanuel Grynszpan, *Bruiante techno, réflexion sur le son de la free party*, Mélanie Séteun, Nantes, 1999, p. 92.

électroniques (surtout des jouets détournés), dans le but d'en extraire des sons. Des artistes tels que Richard David James (de nombreux groupes tels que Devo ou Kraftwerk, utilisèrent de tels « instruments » dans leurs compositions musicales).

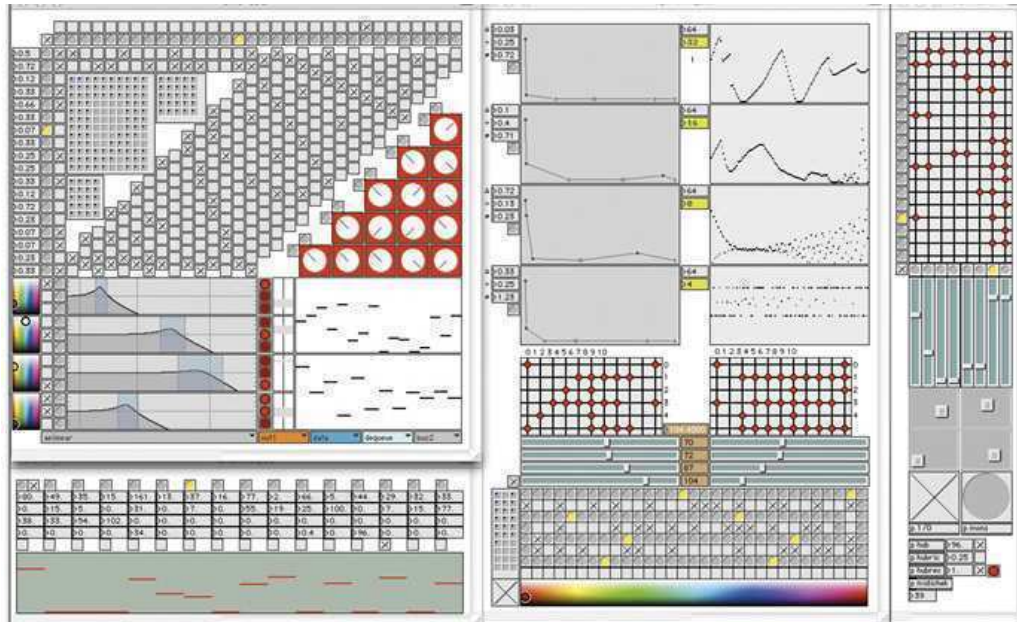
Ce débordement « matériel » de l'événement sonore peut être inhérent, également, aux limites même des machines et des interfaces de diffusion audio-numériques. Pour la génération ayant grandi au tournant des années 1980-90, par exemple, l'influence des sonorités de faible qualité (8-bit) des jeux vidéos de l'époque, a eu une influence non négligeable dans la construction et l'éducation de leur oreille musicale. On se rappelle des bruits sporadiques et saturés de *Pac Man*, ou du jeu *Invaders*, ainsi que des étranges aberration, dans *Ghost'n Goblins*, produites par la rencontre entre la musique de fond et les sons ponctuels liés aux actions du personnage, provoquant des instants sonores abstraits et bruitistes. Cette esthétique *low-tech* des Commodore 64, Atari, Game Boy, et autres machines *vintage*, fut adoptée, vers la fin des années 1990 et le début des années 2000 par toute une génération éduquée pendant des années aux jeux vidéos. Un courant, issu de la *glitch music*, qui ne cessera de se développer jusqu'à nos jours sous les appellations les plus diverses : on parle de style *8-bit*, *bitpop*, *picopop*, *gamewave*, etc.

Nous constatons que le processus de formalisation à partir du *glitch* peut prendre deux formes distinctes, bien que pouvant être combinées : d'une part, l'artiste pourra récupérer les bruits dérivées des erreurs, les dysfonctionnements et autres aberrations technologiques « naturelles » des machines (Markus Popp, Scanner, Carsten Nicolai, connu également sous le nom de Alva Noto) ; ou au contraire, il les créera par une action de dérèglement volontaire des appareils, nous parlerons alors de *glitches* « artificiels »⁶⁴⁶ (Pan Sonic, Oval). Dans le monde des programmes informatiques,

⁶⁴⁶ Les termes de « naturels » et « artificiels » sont empruntés à Iran Moradi.

existent un grand nombre d'outils permettant d'obtenir de tels résultats « artificiels ». Des logiciels tels que Max/msp et Pure Data, très répandus dans le monde de la *glitch music* (le groupe Autechre est l'un des premiers à avoir utilisé Max/msp dans cette direction), permettent, par exemple, de fabriquer de vrais et propres programmes de déstructuration et d'émiettement du son. Les albums *Revep* ou *Insen*, parus tous deux en 2005, nés de la collaboration entre Alva Noto et le pianiste Japonais Ryuichi Sakamoto⁶⁴⁷, vont dans ce sens. En captant la musique lente et romantique exécutée par le pianiste (musique qui, pour certains aspects, n'est pas éloignée de *Music for Airport* (1978) de Brian Eno, ou encore les compositions d'un Satie), Noto procède, à l'aide d'un programme réalisé dans l'environnement Max/msp, à des découpes, déstructurations, isolements et mises en boucles artificielles du son. La manipulation est faite en temps réel, ce qui provoque, lors des coupures, des micro-dysfonctionnements se traduisant par des *clics* sonores ponctuels. Ces derniers sont gardés et représentent, ajoutés à d'autres bruits archivés, la base rythmique, pulsionnelle, des morceaux. Des effets *vst* tels que *Glitch* de la maison Dblue, paru en 2005, permettront également de provoquer artificiellement, et de façon aléatoire de tels micro-événements aberrants. Des artistes tels que Aphex Twin ou Venetian Snares, feront régulièrement usage de cet effet pour provoquer des sauts rythmiques irréguliers dans leurs compositions.

⁶⁴⁷ Musicien fondateur du Yellow Magic Orchestra, et ayant participé avec de nombreux artistes tels que David Bowie, Dj Spooky, William Gibson, ou encore l'écrivain William Burroughs.



Patch Max/msp conçu et utilisé par les artistes du groupe Autechre lors de leurs performances musicales.

Bien sûr, il serait difficile de tracer une histoire exhaustive de la *glitch music* en si peu de pages. Tel n'est pas le but du présent développement. Il me semble cependant que, au-delà l'utilisation de sons issus des erreurs électroniques – ou peut être à cause de cela, de leur aspect impromptu, non prévisible -, un principe compositionnel commun peut être descellé : la primauté du rythme, dans sa forme la plus excessive et brutale, comme loi organisatrice du musical. L'idée d'une variabilité synthétique et continue du flux sonore, issue des expériences psychédélics de musiciens minimalistes tels que La Monte Young⁶⁴⁸ ou Terry Riley, pour ne citer qu'eux, laissent place à une esthétique de la rupture, de la dislocation du temps musical. Bien sûr, les synthétiseurs occuperont toujours un place importante, mais ne constitueront plus l'avant scène du processus compositionnel – tel était le cas,

⁶⁴⁸ « Assez rapidement j'ai utilisé des oscillateurs d'ondes sinusoïdales, des oscilloscopes, des amplificateurs et des haut-parleurs pour produire des environnements de fréquences continues. Nous avons réalisé plusieurs *Dream House* dont celle de la Documenta V, celle du DIA Art Center qui s'est poursuivie sans interruption durant six années. » La Monte Young interviewé par Damien Sausset, « Interview de La Monte Young », in *Exporevue*, http://www.exporevue.com/magazine/fr/interview_monteyoung.html, 1999.

par exemple, avec les envolées lyriques d'un Herbie Hancock ou d'un Chic Corea au début des années 1970. Ce sont les boîtes à rythmes et les séquenceurs de tous genres qui, par leur capacité à « strier régulièrement le temps »⁶⁴⁹, participeront à la mise en place de la poétique musicale du tournant du millénaire : une « poétique de l'instant », en quelque sorte. Celle-ci concourra à la perception, de plus en plus développée, de ce que nous pourrions nommer des micro-événementialités. Les rythmes, de plus en plus complexes et rapides (comme dans le *breakbeat* ou le *breakcore*), par la mise en évidence et l'isolement d'éléments de plus en plus discrets – des « micro-sons » (Curtis) participeront à l'appréhension de temps infiniment-courts. On ne peut supposer alors, une certaine visée de ce processus : la mise en adéquation, en coïncidence, entre le temps de l'auditeur et celui de la machine informatique. En d'autres termes, ce qui se joue ici, est une « participation en profondeur »⁶⁵⁰ à un temps de la saillance, à un « micro-temps. »

5.4.2

Intensification : le glitch imago-sonore ou l'impulsion synchronisée

« À proprement parler, l'étrangement inquiétant serait toujours quelque chose dans quoi, pour ainsi dire, on se trouve désorienté. »⁶⁵¹

⁶⁴⁹ Emmanuel Grynszpan, *Bruyante techno*, *op. cit.*, p. 82.

⁶⁵⁰ Expression empruntée à Marshall McLuhan : « Hitler disait, à la radio de Munich, le 14 mars 1936 « Je fais mon chemin avec une assurance de somnambule. » Ses victimes et ses critiques ont été aussi somnambules que lui. Ils ont dansé, envoutés par le tam-tam tribal de la radio, qui prolongeait leur système nerveux central et leur imposait à tous une participation en profondeur », *Pour comprendre les médias*, p. 340.

⁶⁵¹ Sigmund Freud, « L'inquiétante étrangeté », *op. cit.*, p. 216.

À travers le premier et deuxième chapitre de cette thèse j'ai abordé les mécanismes qui, à mon sens, pouvaient nous conduire à la mise en évidence d'un objet temporel *biface* : l'*objet imago-sonore*. Avec ce dernier, je voulais fournir un outil d'analyse permettant de décrire cette solidarité du son et de l'image dans une certaine catégorie de productions artistiques contemporaines, dont la mienne. C'est son principe d'autonomisation qui me semblait essentiel : à travers la synthétisation et la coïncidence perceptive du son et de l'image, c'est l'*événement* dans toute son autonomie qui était visé. L'instant, en tant que moment de jaillissement de l'événement se présenta comme l'objet recherché par ce « cadrage » *imago-sonore*. Je l'ai ainsi appliqué au corps, du moins à ce qu'il représente en tant qu'objet temporel : un objet du monde dont le mouvement, comme durée, est l'expression retenue. Il a été question de montrer comment ce processus parallèle d'objectivation du sonore et du visuel, se condensant dans l'*objet imago-sonore*, pouvait par la même occasion affecter la représentation du corps et de son activité cinétique. D'un simple cadrage du mouvement (*objet kinetico-sonore*) j'en arrivais à sa déstructuration et molécularisation en micro-unités. Un cadrage microscopique permettant de souligner les micro-événementialités du mouvement (*micro-mouvements*) dans une certaine forme d'acceptation pathologique. L'appréhension de l'instant par le vécu corporel traduisait en effet une impossibilité d'action et de projection, le sujet était alors condamné à se résoudre à une certaine forme de *stase*, d'interruption de son déploiement, au profit d'une intensification épileptique de son mouvement. Avec le *glitch imago-sonore*, la stase laissera place à la l'éclatement.

En 1995, le jeune Chris Cunningham (1970), alors âgé de seulement vingt cinq ans, rencontre Sean Booth et Rob Brown du groupe électronique *Autechre*. Les deux musiciens lui proposent de réaliser le clip pour le morceau *Second Bad Vilbel* de l'album *Anvil*

Vapre (1995). Cunningham réalisait déjà des effets spéciaux dans les studios de Stanley Kubrick⁶⁵² (1928-1999), mais c'est avec *Autechre* qu'il débute sa carrière en tant que réalisateur de vidéoclips.

Regardons *Second Bad Vilbel*. Dès les premières secondes l'univers est annoncé. L'écran s'allume. Une image représentant un poste de télévision déréglé s'active en parfaite synchronisation avec un bruit saturé, crépitant. Les deux événements font « bloc », et renvoient à l'état du dérèglement de la machine. L'événement est court, quelques secondes au plus. Puis, à nouveau, un balayement vidéo, mais plus lent cette fois-ci. L'image est toujours abstraite, seul le signal est donné en tant que forme brute de l'activité électrique du téléviseur. Un bruit de larsen continu, mais à faible volume, est synchrone à l'image.



Chris Cunningham, *Autechre*, *Second Bad Vilbel*, 1995.

Après ce court préambule, la musique débute. Un bruit de batterie synthétique et martelant. L'image suit chaque impact, chaque constituante interne de la boucle rythmique : pour un son, un plan visuel de même durée. Cette durée est extrêmement courte et ne dépasse pas la seconde. On dirait que les images sont issues du débordement énergétique des impulsions sonores saturées. Ou, au contraire, que le son naît du morcellement continu du flux

⁶⁵² Pour le film *A. I.*, avant que Steven Spielberg (1946) poursuive sa réalisation après la mort de Kubrick.

vidéo. Le son et l'image font *bloc*, « *micro-bloc* ». L'échelle temporelle se situe en dessous de la boucle rythmique, au niveau de ses composantes élémentaires. Chaque événement se présente comme événement isolé, autonome, voir solitaire donnant lieu à un fractionnement continu du flux son-image. Le *glitch*, considéré comme événement ponctuel et intempestif, rencontre ici son vis-à-vis visuel. Le « recadrage » opéré par la *glitch music* vers des temporalités extrêmement courtes, investit, dans le cas présent, le domaine de l'image. À la différence des formes sérialisées abordées précédemment, ici la continuité diégétique de la scène est détruite radicalement. Alors qu'il était encore possible de reconnaître un motif stable et homogène dans des pièces telles du *Modell 5* de Granular Synthesis, ou *Primary* de Gary Hill, ici, au contraire, chaque *micro-objet imago-sonore* est dé-contextualisé, coupé de toute continuité. On passe d'un motif à un autre, continuellement, et de façon très rapide.

Dans *Rubber Johnny*⁶⁵³ (2005), vidéoclip né de la collaboration avec le compositeur Aphex Twin (Richard David James, né en 1971), ce défrichage du flux son-image est porté à son paroxysme. Ici, c'est le corps tout entier qui est investi par la particularisation d'unités son-image de très courte durée. La musique s'organise à partir d'innombrables micro-structures et micro-agencements rythmiques réalisés à partir de sons électroniques de différentes natures (*glitches*, sons synthétiques, etc.). Le rythme est rapide, extrêmement rapide et se répercute sur l'ensemble des micro-variations posturales du personnage principal : une créature hydrocéphale assise sur une chaise roulante. Il n'est plus question d'une réelle durée dans laquelle le mouvement du corps et le son se rencontrent. La durée laisse place à une suite frénétique d'instantanés. Des instants comme « détonateurs et des

⁶⁵³ Morceau sorti dans l'album *Druks* (2001) d'Aphex Twin.

spoliateurs [...] nouveauté jeune ou tragique, toujours soudaine » illustrant « la discontinuité essentielle du Temps. »⁶⁵⁴ Le corps s'écartèle mobilisé à l'infini vers des postures toujours changeantes. Métamorphosé, compressé, dilaté le corps incarnera dans ses moindres micro-mouvements cette pulsion débordante. Un corps synchronisé aux micro-temporalités des surcharges numériques⁶⁵⁵.



Chris Cunningham, *Aphex Twin, Rubber Johny*, 2005.

⁶⁵⁴ Gaston Bachelard, *L'intuition de l'instant*, op. cit., pp. 14-15.

⁶⁵⁵ Ce type de montage a été exploré dans trois de mes pièces (voir DVD-ROM) : 1. *The Sea* (vidéo sonore, 2009), surtout la partie centrale réalisée à partir d'agencement de fragments son-image de très courte durée ; 2. *Warhol* (2007), dispositif performatif permettant de monter des vidéos à partir d'un flux-audio entrant, la rapidité rythmique des sons influe sur le montage du flux-vidéo ; 3. *4 Drah Eid* (2010), dispositif performatif permettant de générer en temps-réel un montage vidéo à partir d'une musique performée.

CONCLUSION

(FIN DE LA BANDE)

Voici que j'ouvre le livre *Dernière conversation avant les étoiles*⁶⁵⁶ (2005), ultime entretien de l'écrivain Philip K. Dick. Dans la page de gauche, en bas de la feuille, je trouve l'inscription : « (*fin de la bande*). »⁶⁵⁷ Le texte renvoie à cet enregistrement du discours, de l'entretien avec l'autre. Un enregistrement, une saisie, une réduction du mot et de la pensée. Mais voici que la *bande*, seul outil de retranscription, de *transmission* de l'idée s'arrête. C'est la fin du discours, en quelque sorte. Le point final imposé par la saturation du support. Il en va de même pour la présente thèse. Il faut bien que le discours s'arrête, on dira faute de place.

Je retourne à la page du livre de Dick. Juste avant l'expression « *fin de la bande* » nous pouvons lire : « Je décrivais la fille en question, je donnais son âge, son nom, sa couleur de cheveux, son boulot, le nom de son mari, et deux mois plus tard je faisais la connaissance d'une... »⁶⁵⁸ Nous décrivons l'objet d'une étude, nous en explorons la charpente, l'organisation, mais il faut se résigner à l'impossibilité d'en épuiser les détails. Un travail de l'incomplétude, du « trois-petits-points. » À la fois arrêt et mouvement vers l'indéterminé. C'est ce qu'indique la page suivante de *Dernière conversation avant les étoiles*, avec le titre : « *The Owl in Daylight – Première Partie [...]* »⁶⁵⁹ En somme, nous pourrions parler d'une *conclusion* en forme de *première partie*... Cette dernière est encore à construire.

⁶⁵⁶ Philip K. Dick, *Dernière conversation avant les étoiles*, édité par Gwen Lee et Doris Elaine Sauter, L'Éclat, Paris/Tel Aviv, 2005.

⁶⁵⁷ *Ibid.*, p. 58.

⁶⁵⁸ *Ibid.*

⁶⁵⁹ *Ibid.*, p. 59.

Il y a bien sûr des regrets. Comme je l'indiquais dans mon *introduction générale*, j'ai dû aborder des réflexions dont je n'étais pas spécialiste. Les recherches sur le temps de Husserl, Stiegler, ou encore Bergson, n'ont pu qu'être effleurées. Leur approfondissement aurait pu me permettre de saisir plus en profondeur les enjeux philosophiques des notions principales qui chapotent cette recherche : celle de *glitch* et celle de *micro-mouvement*. Une étude plus poussée sur la *coïncidence*, sur sa portée phénoménologique, ainsi qu'un approfondissement de la notion d'*instantanéité* telle que l'a développé Bachelard dans son *Intuition de l'instant*⁶⁶⁰, me paraissent aujourd'hui fondamentaux pour comprendre la nature spécifique de nos temps *hypermodernes*.

C'est par cette *intuition*, cette nécessité tacite, que la présente recherche a pu être envisagée. Une intuition qui a du s'incarner, prendre corps au sein de plusieurs productions plastiques. Par ces dernières j'ai pu expérimenter certains aspects de l'infiniment-court, du temps moléculaire, discret. Mon principal sujet d'analyse a été le corps. Avant tout le mien. Dupliqué, réduit, introduit dans les rouages *immatériaux* du calcul informatique. D'une certaine façon, j'en empruntais la temporalité, l'excitation continue, l'électrification.

Différentes opérations ont été nécessaires pour la molécularisation du corps dans son acception temporelle, cinétique. Elles s'incarnent dans les différents *mouvements* de cette étude. Il s'agissait avant tout de prendre le support d'enregistrement (vidéo dans le cas de mes réalisations), comme une *durée en puissance*. C'est par une certaine pratique du « déroulé » (Bergson) que l'objet physique (bande magnétique sur laquelle le son et l'image sont inscrits) peut se donner en tant

⁶⁶⁰ Gaston Bachelard, *op. cit.*

qu'objet temporel. Sa temporalisation implique sa *mobilisation* dans l'espace. Mais voilà que l'objet peut être *découpé, morcelé* : un vis-à-vis spatial de sa future temporalisation. C'est là que réside toute la puissance d'*Arnulf Rainer* de Kubelka : séquencer le temps *lumineux* en partitionnant l'espace. L'objet sonore de Pierre Schaeffer en est un vis-à-vis procédural dans la sphère du temps sonore.

Avec ce mouvement de *réduction*, de mise en objet partagé par le champ de la production visuelle et celui de la production musicale, nous avons constaté l'émergence d'un objet temporel hybride, fusionnant dans un même temps d'événementialité le son et l'image. J'ai proposé le terme d'*objet imago-sonore* pour caractériser le rapport de *coïncidence* temporelle, phénoménale, entre des modalités expressives hétérogènes (sonore et visuelle). Le premier et second mouvement de cette recherche portaient donc sur la description et l'isolement d'un tel objet. C'est par le principe de *coïncidence* qu'il nous a été possible de circonscrire une durée de plus en plus discrète, *synchrétique*⁶⁶¹.

Comme l'indique Bachelard : « La coïncidence est le minimum nécessaire à fixer notre esprit. »⁶⁶² Ou encore : « Nous ne pourrions faire attention à un processus de déroulement ou la durée serait le seul principe d'ordination et de différenciation des événements. »⁶⁶³ L'*objet imago-sonore* devenait en quelque sorte le cadre structurel privilégié pour qu'un tel rapport de coïncidence puisse prendre forme. Par la rencontre, la synchronisation d'un événement sonore et un événement visuel de courte durée l'instant pouvait alors être *cadré, particularisé*. Cet objet particulier, devenait alors mon outil principal de mise en forme.

⁶⁶¹ Je fais référence au phénomène de *synchrèse* avancé par Michel Chion et qu'on a pu aborder dans le deuxième *mouvement* de cette thèse.

⁶⁶² Ibid., p. 37.

⁶⁶³ Ibid.

Un cadre se réduisant graduellement à sa forme la plus condensée, étroite. Un *glitch imago-sonore* se caractérisant par sa proximité avec une certaine forme d'*instantanéisme*. Un « hyper-temps », minimal, que j'appliquais au corps en mouvement en en réduisant la fonctionnalité, la liberté de déploiement. Un corps de la micro-événementialité, du micro-mouvement skyzoïde, éclaté à l'infini. Un corps de l'« étrangement inquiétant », continuellement désorienté, écartelé par la puissance débordante de l'électrification numérique.

BIBLIOGRAPHIE

A

ADORNO, Theodor, *Philosophie de la nouvelle musique*, [1948], Gallimard, Paris 1962.

AUMONT, Jacques, *De l'esthétique au présent*, De Boeck Université, Paris-Bruxelles, 1998.

Adamowicz, Elza, *Surrealist collage in text and image: dissecting the exquisite corpse*, Cambridge University Press, Cambridge, 1998.

ARDENNE, Paul, *L'image Corps. Figures de l'humain dans l'art du XXe siècle*, Regard, Paris, 2001.

B

BACHELARD, Gaston, *L'intuition de l'instant*, [1932], Livre de Poche, Paris, 1994.

BALPE, Jean-Pierre, *Les contextes de l'art numérique*, Hermès, Paris, 2000.

BARBOZA, Pierre, *Du photographique au numérique*, L'Harmattan, Paris, 1996.

BARTHES, Roland,

- *Le Degré zéro de l'écriture*, suivi de *Nouveaux essais critiques*, Seuil, Paris, 1953 ;

- *La Chambre claire : Note sur la photographie*, Gallimard/Seuil/Cahiers du cinéma, Paris, 1980 ;

- *Le Neutre : cours et séminaires au Collège de France 1977 – 1978*, Seuil/Imec, Paris, 2002.

BAUDELAIRE, Charles, *Œuvres Complètes*, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, 1964.

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacre et simulation*, Galilée, Paris, 1981.

BEDRIOMO, Émile, *Proust, Wagner et la coïncidence des arts*, Gunter Narr/Place, Tübingen/Paris, 1984.

BELLOUR, Raymond, *L'Entre-Images 2, Mots, Images*, POL, Paris, 1999.

BENJAMIN, Walter, *Sur l'art et la photographie*, Paris, Carré, 1997.

BERGSON, Henri,

- *Essai sur les données immédiates de la conscience*, [1889], PUF, Paris, 1982 ;

- *L'évolution créatrice*, [1907], Paris, PUF, 2001 ;

- *Durée et simultanéité* [1922], Paris, PUF, 1968 ;

- *La pensée et le mouvant*, [1934], Paris, PUF, 1990.

BISHOP, Bainbridge, *A souvenir of The Color Organ with some suggestion in regard to the Soul of the Rainbow and the Harmony of Light*, New Russia, Essex County, 1983.

BODON-CLAIR, Jérôme, *Le langage de Steve Reich : l'exemple de Music for 18 musicians (1976)*, L'Harmattan, Paris, 2008.

BOISSIER, Jean-Louis, *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Mamco, Genève, 2004.

BOSSEUR, Jean-Yves, *Le sonore et le visuel. Intersections musique/arts plastiques aujourd'hui*, Dis Voir, Paris, 1995.

BOULEZ, Pierre, *Penser la musique aujourd'hui*, Gonthier, Paris, 1964.

BURCH, Noël, *La lucarne de l'infini : naissance du langage cinématographique*, L'Harmattan, Paris, 2007.

C

CAGE, John, *Silence*, trad. Monique Fong, Denoël, Lettres Nouvelles, Paris, 1970.

CASAGRANDE, Christophe, *L'énergétique musicale : sept études de la création contemporaine (de Varèse à Schaeffer)*, L'Harmattan, Paris, 2009.

CASTANT, Alexandre, *Planètes Sonores. Radiophonie, Arts, Cinéma*, Monografik, Blou, 2007.

CASTAREDE Marie-France, BERTHOU Benoît, *L'indispensable de la culture musicale*, Studyrama, Levallois-Perret, 2004.

CAUQUELIN, Anne, *Fréquenter les incorporels : Contribution à une théorie de l'art contemporain*, PUF, Paris, 2006.

CHAZAL, Gérard, *Interfaces : enquêtes sur les mondes intermédiaires*, Champ Vallon, Seyssel, 2002.

CHION, Michel, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, [1990], Armand Colin, Paris, 2005.

CLERET, Ghislaine de Langavant, *Bioéthique, méthode et complexité*, Presses de l'Université du Québec, Québec, 2001.

COSTA, Mario, *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, traduction Giordano Di Nicola, L'Harmattan, Paris, 2003.

COUCHOT, Edmond, HILAIRE, Norbert, *L'art numérique*, Champs-Flammarion, Paris, 2003.

D

DEBAT, Michelle, *L'impossible Image. Photographie–Danse–Chorégraphie*, La Lettre Volée, 2009.

DECOBERT, Lydie, *L'escalier ou les fuites de l'espace : Une structure plastique et musicale*, L'Harmattan, Paris, 2005.

DELEUZE, Gilles,

- *Différence et répétition*, PUF, Paris, 1968 ;

- PARNET Claire, *Dialogues*, Flammarion, Paris, 1977 ;

- GUATTARI Félix, *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Minuit, Paris, 1980 ;

- *L'Image-mouvement. Cinéma I*, Minuit, Paris, 1983 ;

- *L'Image-temps. Cinéma II*, Minuit, Paris, 1985 ;

- *Le pli. Leibnitz et le baroque*, Minuit, Paris, 1988 ;

- « L'Épuisé », postface à *Quad*, de Samuel Beckett, Minuit, Paris, 1992.

DENIZEAU, Gérard, *Musique & Arts Visuels*, Honoré Champion, Paris, 2004.

DEOTTE, Jean-Louis, *L'époque des appareils*, Lignes/Manifeste Léo Scheer, Paris, 2004.

DICK, Philip K, *Dernière conversation avant les étoiles*, édité par Gwen Lee et Doris Elaine Sauter, L'Éclat, Paris/Tel Aviv, 2005.

DUFIEF, Anne-Simone, *Le théâtre au XIXe siècle du Romantisme au Symbolisme*, Bréal, Paris, 2001.

DUGUET, Anne-Marie, *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Jacqueline Chambon, Paris, 2001.

E

ECO, Umberto, *L'Œuvre ouverte*, Seuil, Paris, 1965.

EHRENZWEIG, Anton, *L'ordre caché de l'art*, Gallimard, Paris, 1982.

ERNST, Max, *Une semaine de bonté : a surrealistic novel in collage*, 1934, Dover Publications, New York, 1976.

F

FERRANTI, Ferrante, *Lire la photographie*, Breal, Paris, 2003.

G

GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, Seuil, Paris, 2007.

GODIN, Christian, *La Totalité*, Champ Vallon, Seyssel, 1998.

GOGOL, Nicolas, *Le nez*, [1936], Libro, Paris, 2005.

LEROI-GOURHAN, André, *Le geste et la parole, tome II : La mémoire et les Rythmes*, Paris, Albin Michel, 1964.

GRIFFITHS, Paul, *A Concise History of Modern Music*, Thames and Hudson, London, 1978.

GRYNSZPAN, Emmanuel, *Bruyante techno. Réflexion sur le son de la Free Party*, Mélanie Séteun, Paris, 1999.

H

HALL, Edward Twitchell, *La dimension cachée*, [1966], Seuil, Paris, 1977.

HEBERT, Chantal, PERELLI-CONTOS, Irène, *La face cachée du théâtre de l'image*, Presses de l'Université Laval, Laval, 2001.

HONORE, Carl, *Éloge de la lenteur*, Marabout, Paris, 2005.

HUYGHE, Pierre-Damien,

- *L'art au temps des appareils*, L'Harmattan, Paris, 2005 ;

- *Art et industrie. Philosophie du Bauhaus*, Circée, Paris, 1999 ;

- *Le devenir peinture*, L'Harmattan, Paris, 1996 ;

HUSSERL, Edmund, *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*, trad. fr. H. Hussort, PUF, Paris, 1964.

K

KANDINSKY, Vassily, *Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier*, [1910], Denoël, Paris, 1989.

KANTZ, Stéphanie, *L'écran, de l'icône au virtuel : la résistance de l'infigurable*, L'Harmattan, Paris, 2004.

KÀROLYI, Otto, *Introducing Music*, Penguin Books LTD, Harmondsworth, 1965.

KELLY, Caleb, *Cracked Media : The Sound of Malfunction*, MIT Press books, Massachusetts, 2009.

KLEE, Paul, *Théorie de l'art moderne*, Gonthier, Genève, 1964.

KRAUSS, Rosalind, *L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*, Macula, Paris, 1993.

KUNDERA, Milan, *La lenteur*, Folio-Gallimard, Paris, 1995.

L

LEROI-GOURHAN, André, *Le geste et la parole, tome II : La mémoire et les Rythmes*, Paris, Albin Michel, Paris, 1964.

LEVY, Pierre,

- *De la programmation considérée comme un des beaux-Arts*, La Découverte, Paris, 1992 ;

- *La machine univers*, La Découverte, Paris, 1987 ;

- *Qu'est-ce que le virtuel*, La découverte/Syros, Paris, 1998.

MC LUHAN, Marshall, *Pour comprendre les média*, Seuil, Paris, 1968.

LYOTARD, Jean-François,

- *Discours, figure*, Klincksieck, Paris 1971 ;

- *La condition Post-moderne : rapport sur le savoir*, Minuit, Paris, 1979.

LIPOVETSKY, Gilles,

- *Les temps hypermodernes*, Grasset, Paris, 2004 ;

- *L'Ère du vide*, Gallimard, Paris, 1983.

LOUPPE, Laurence, *Poétique de la danse contemporaine*, Contredanse, Paris, 2004.

M

MC LUHAN, Marshall, *Pour comprendre les médias*, Seuil, Paris, 1968.

MERLEAU-PONTY, Maurice,

- *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1945 ;

- *L'œil et l'esprit*, Gallimard, 1964 ;

- *Sens et Non-sens*, Gallimard, Paris, 1996.

METZ, Christian,

- *Essais sur la signification au cinéma*. Tome I [1968] et II [1972], Klincksieck, Paris, 2003 ;

- *Langage et cinéma*, Larousse, Paris, 1971.

MICHAUD, Philippe-Alain, *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*, Kargo, Paris, 2006.

MICHAUX, Henri, *L'infini Turbulent*, [1957], Gallimard, Paris, 1994.

MOLES, Abraham, *Les musiques expérimentales*, Cercle d'art contemporain, Paris-Zurich-Bruxelles, 1960.

MORIN, Edgar, *L'intelligence de la complexité*, L'Harmattan, Paris, 1999.

N

NOGUEZ, Dominique, *Eloge du cinéma expérimental*, Centre G. Pompidou, Paris, 1979.

NYMAN, Michael, *Experimental music : John Cage et au-delà*, [1974], trad. Nathalie Gentili, Allia, Paris, 2005.

O

ODIN, Roger, *Cinéma et production du sens*, Armand Colin, Paris, 1990.

PARROCHIA, Daniel, *Philosophie et musique contemporaine, ou, Le nouvel esprit musical*, Champ Vallon, Paris, 2006.

P

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

R

REICH, Steve, *Écrits et entretiens sur la musique*, [1974], Bourgois, Paris, 1981.

RENAUD, Barbara, *Introduction à la philosophie d'Husserl*, Transparence, Paris, 2008.

RICŒUR, Paul, *Temps et récit I. L'intrigue et le récit historique*, Seuil, Paris, 1983.

RIMINGTON, Alexander Wallace, *Colour-music. The art of mobile colour* [1912], Elibron Classics, London, 2005.

ROADS, Curtis, *Microsounds*, MIT Press books, Massachusetts, 2004.

ROBERT, Philippe, *Musiques expérimentales. Une anthologie transversale d'enregistrements emblématiques*, Le mot et le reste, Marseille, 2007.

ROUSSEAU, Jean-Jacques, *Œuvres complètes, Les rêveries, Tome XXXIII*, Lejeune, Bruxelles, 1828.

ROUX, Céline, *Danse(s) performative(s) : enjeux et développements dans le champ chorégraphique français 1993-2003*, L'Harmattan, 2007.

RUSSOLO, Luigi, *L'art des bruits*, [1916], traduit de l'italien par N. Sparta, Lausanne, L'Âge d'Homme, Paris, 2000.

S

SCHAEFFER, Pierre, *Traité des objets musicaux*, Seuil, Paris, 1966.

SCHILDER, Paul, *L'image du corps* (1950), Gallimard, Paris, 1968.

SERRES, Michelle, *Le parasite*, Grasset, Paris, 1980.

SIBONY, Daniel, *Le corps et sa danse*, Seuil, Paris, 1995.

SLOTERDIJK, Peter,

- *La mobilisation infinie*, Seuil, 2003 ;

- *Sphères III. Écumes. Sphérologie plurielle*, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Maren Sell, Paris, 2005.

SPILA, Piero, *Pier-Paolo Pasolini*, traduit de l'italien par Martine Capdevielle, Gremese, Roma, 2001.

STIEGLER, Bernard,

- *La Technique et le temps*, tome 1 : *La Faute d'Épiméthée*, Galilée, Paris 1994 ;

- *La Technique et le temps*, tome 2 : *La Désorientation*, Galilée, Paris 1996.

T

THELY, Nicolas,

Vu à la webcam (essai sur la web-intimité), Presses du réel, Paris, 2002.

V

VIRILIO, Paul,

- *Le futurisme de l'instant. Stop-Eject*, Galilée, Paris, 2009 ;

- *Ville panique. Ailleurs commence ici*, Galilée, Paris, 2005.

VITALE, Elodie, *Le Bauhaus de Weimar. 1919-1925*, Mardaga, Bruxelles, 1989.

Z

ZECH, Emmanuelle, *Psychologie du deuil : impact et processus d'adaptation au décès d'un proche*, Mardaga, Sprimont, 2006.

ZENOUDA, Hervé, *Les Images et les sons dans les hypermédias artistiques contemporains. De la correspondance à la fusion*, L'Harmattan, Paris, 2008.

OUVRAGES COLLECTIFS/CATALOGUES

Approche philosophique du geste dansé : de l'improvisation à la performance, sous la direction de Anne BOISSIERE et Catherine KINTZLER, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2006.

Actualité du virtuel, revue virtuelle sur CD-ROM, sous la direction de Christine VAN ASSCHE, Jean-Louis BOISSIER, Martine MOINOT, Centre Georges Pompidou, 1996.

Art et biotechnologies, sous la direction de Louise POISSANT et Ernestine DAUBNER, Presses Universitaires du Québec, 2005.

Arts et Nouvelles Technologies, sous la direction de Jean-Marc LACHAUD et Olivier LUSSAC, Harmattan, 2007.

Cinéma et dernières technologies, sous la direction de Fanck BEAU, Philippe DUBOIS, Gérard LEBLANC, INA, DeBoeck Université, 1998.

Dialogues sur l'art et la technologie : Autour d'Edmond Couchot, sous la direction de François SOULAGES, L'Harmattan, Paris, 2001.

Dictionnaire des Arts Médiatiques, Presses de l'Université du Québec, Montréal, 1997.

Gary Hill, sous la direction de Robert C. MORGAN, The Johns Hopkins University Press, Maryland, 2000.

Gary Hill, *Around & About. A performative view*, Regard, Paris, 2001.

Hypertextes, hypermédias : nouvelles écritures, nouveaux langages, Jean-Pierre BALPE, Sylvie LELEU-MERVIEL, Imad SALEH, Jean-Marc LAUBIN, Broché, Paris, 2001.

L'image Actée, scénarisations numériques, Sous la direction de Pierre BARBOZA et Jean-Louis WEISSBERG, Harmattan, Paris, 2006.

Monter/Sampler. L'échantillonnage généralisé, sous la direction de Yann BEAUVAIS et Jean-Michel BOUHOURS, Scratch/Centre Georges Pompidou, Paris, 2000.

Text and Image : Dissecting the Exquisite Corpse, Cambridge University, Cambridge, 1998.

Sonic Process. Une nouvelle géographie des sons, catalogue d'exposition, Centre Georges Pompidou, Paris, 2002.

Sons & Lumières, catalogue d'exposition, Centre Georges Pompidou, Paris, 2004.

ARTICLES / ACTES / PUBLICATIONS INTERNET

ALLOWAY, Laurence, « The Collage Explosion », *The Listener and BBC Television Review*, London, Vol LXVII, n° 1723, Thursday 5 April, 1962.

BACON, Francis, « Entretien Avec Francis Bacon » (*La Quinzaine littéraire*, 1971), in Marguerite DURAS, *Outside* (1984), Gallimard, Folio, 1996.

BARTHES, Roland, « Introduction à l'analyse structurale du récit, in *Communications*, 1964, Volume 4, N° 1.

BARTHES, Roland, « Eléments de sémiologie », in *Communications*, Volume 8, N° 8, 1966.

BARTHES, Roland, « Rhétorique de l'image », in *Communications*, n° 4, 1964.

BENAYOUN, Maurice, « La création transactionnelle », <http://www.citu.fr/wiki/index.php?title=Intentions>, 2009.

BOUQUET, Stéphane, GOUMARRE, Laurent, « Vibrations au-dessus des anges », *Mouvement*, n° 5, juin/septembre 1999.

BRENEZ Nicole, « Cartographie du Found Footage », in *Cinemas*, revue d'Études Cinématographiques volume 13, numéro 1-2, Automne 2002, p. 49-67.

CASCONE, Kim, in *Tracés*, « Techno – un préfixe qui dérange », n° 16, ENS, 2009.

- CASTEL, Louis-Bertrand, « Clavecin pour les yeux avec l'art de peindre pour les sons et toutes sortes de pièces de musique. Lettre écrite à M. D.[ecourt] le 20 février 1725 », in *Mercure de France*, novembre 1975.
- CHATONSKY, Grégory, « Corps sensible et espace digital », propos recueillis par Vincent Delvaux, in *Mouvement*, n° 14, octobre-décembre 2001.
- CHIK, Caroline, « Les rencontres ICHIM 05 », *Archée*, revue en ligne, octobre 2005.
- CHEN, Chiao, « Le temps dans l'EIGT (l'environnement d'interfaces gestuelles transparentes) : le temps strié ou un temps qui fait mal », article paru dans la revue électronique *Archée*, septembre 2006.
- DUPONT, Maÿlis, OLSZEWSKA, Barbara, « Enquête sur le spectacle *Contraindre* de Myriam Gourfink », <http://www.utc.fr/asc/xhtml/PageEnqueteContraindreTerrain.htm>, l'Université de Technologie de Compiègne de l'Université de Picardie Jules Verne, 2008.
- DAHLHAUS, Carl « La construction du disharmonisme. A propos des théories artistiques de Schoenberg et Kandinsky », in *Contrechamp*, n° 2, *Schoenberg-Kandinsky : correspondance*, l'Age d'Homme, avril 1984.
- DUGUET, Anne-Marie, « La création selon Jean-Christophe Averty », *Cinémaction*, hors série n° 10, « Les images numériques, octobre, 1994.
- ESHUN, Kodwo, « Forward to the World », *Cyberarts. International Compendium Prix Ars electronica*, Springer, 2000, Wien/New York.
- GOUMARRE, Laurent, « L'art déceptif », *Art Press*, n° 238, septembre 1998.
- GOURFINK, Myriam, « This Is My House », <http://www.myriam-gourfink.com/thisIsMyHouseFR.pdf>, 2009, retranscription de l'entretien avec Philippe FRANCK et Clarisse BARDIOT, *Patch*, n° 9, revue du Centre des Ecritures Contemporaines et Numériques, 2009.
- GOURFINK, Myriam, « De *L'écarlate* à *Contraindre* », http://www.enba-lyon.fr/conferences/05/pdf/gourfink_txt.pdf, acte de colloque, Ensba, Lyon, mercredi 23 mars 2005.
- GOURFINK, Myriam, « Glossaire/Taire, 1999 », <http://www.myriam-gourfink.com/glossolalieFR.pdf>, 2003.
- HUYGHE, Pierre-Damien, « À contretemps. Puissance de l'espace », http://lyc-henri4.scola.ac-paris.fr/assos/philo/12_espace.html, retranscription de la conférence donnée au Lycée Henri IV, Paris, 11 mars 2002.
- HUYGHE, Pierre-Damien, « Introduction », in *Plastik*, n° 3, Cerap/Presses de la Sorbonne, 2003.
- LANGE, André, « Les contributions indirectes d'Alexandre Graham Bell au développement des recherches sur la vision à distance », <http://histv2.free.fr/bell/bellnotice.htm>, 2003.
- LARTIGAUD, David-Olivier, THELY, Nicolas, « L'avenir du Net Art. Rester "compatible" », in *Terminal*, n° 101, Terminal/Harmattan, printemps 2008.

LIPPIT, Akira M., *Martin Arnold's Memory Machine*. In: *Afterimage. The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*, Vol 24 No.6, Rochester, NY 1997.

LISTA, Marcella, « Prométhée électrique ou "le tableau lancé dans l'espace" », in *1895, n°39, Pyrotechnies. Une histoire du cinéma incendiaire*, 2003, en ligne : <http://1895.revues.org/document2992.html>.

LYPOVETSKY, Gilles, « Narcisse au piège de la postmodernité ? », in *Métamorphoses de la culture libérale. Ethique, médias, entreprise*, Liber, Montréal, 2002.

MACDONALD, Scott , in *A Critical Cinema III : Interviews with Independent Filmmakers*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London,² 1998, en ligne : <http://www.r12.at/arnold/media/press/macdonald.pdf>.

MAGNOL, Jacques, « "La Peau", dernière œuvre de Thierry Kuntzel, vue par Anne-Marie Duguet », article audio et textuel, <http://www.geneveactive.com/?p=394>, 2007.

MARINETTI, Filippo Tommaso, « Manifeste de la Cinématographie Futuriste », 11 septembre 1916, repris dans *Cinéma : théorie lectures*, numéro spécial de la *Revue d'Esthétique*, Paris, Klincksieck, 1973.

METAIS-CHASTANIER, Barbara, « L'accident, la technique et l'occasion », *Agôn*, N°2, <http://agon.ens-lsh.fr/index.php?id=1087>, janvier, 2010.

METZ, Christian, « Le cinéma : langue ou langage », in *Communications*, Volume 4, n° 1, 1964.

METZ, Christian, « La grande syntagmatique du film narratif », in *Communications*, Vol. 8, n°1, 1966.

MOULON Dominique, *Images Magazine* <http://www.nouveauxmedias.net/aschmitt.html>, mars 2006.

PARFAIT, Françoise, texte du carton d'invitation de l'exposition « Contre/temps. David Claerbout, Thierry Kuntzel », au CRAC de Valence, 2003-2004.

FAURE, Christian, « À propos de la rétention », <http://www.christian-faure.net/2006/05/10/a-propos-de-la-retention/>, 2006.

PINON, François, *Le journal des arts de Connivence*, 6e Biennale de Lyon, 2006.

PROFESSEUR DIABOLIQUE, « téknè », *Coda magazine*, n° 2, Paris, juin, 1993.

SEAMAN, Bill , « From Recombinant Poetics to Pattern Flows », <http://projects.visualstudies.duke.edu/billseaman/about.php>, 2010.

SAUSSET, Damien, « Interview de La Monte Young », in *Exporevue*, http://www.exporevue.com/magazine/fr/interview_monteyoung.html, 1999.

STIEGLER, Bernard, « Les enjeux de la numérisation des objets temporels », in *Cinéma et dernières technologies*, INA, DeBoeck Université, 1998.

THELY, Nicolas, « L'esthétique de la webcam », in *Revue d'études esthétiques : Anges et chimères du virtuel*, PUP, Pau, 2002.

THELY, Nicolas, « Etre ici et là », in *Les Inrouptibles*, supplément Monaco Dance Forum 2006, Paris, décembre 2006.

VAGGIONE, Horacio, "Articulating Microtime", *Computer Music Journal*, n° 2, vol. 20, MIT Press, Massachusetts, été, 1996.

WALLON, Henri, « Le rôle de l'autre dans la conscience du " moi " », *Journal égyptien de psychologie*, 2-1, 1946.

WARSAWKI, Jean-Marc, in « Le clavecin pour les yeux du Père Castel », 1999, publié dans la revue électronique *musicologie.org* : <http://www.musicologie.org/publiem/castel.html>.

TRAVAUX UNIVERSITAIRES - THESES / DOCTORATS

CICILIATO, Vincent, *L'objet visio-sonore. Synthèses et synchronismes son/image à l'ère du numérique ou l'informatisation comme processus de médiation entre le son et l'image dans la création artistique contemporaine*, mémoire de D.E.A, Université Paris VIII, 2003, en ligne : http://www.observatoire-critique.org/bases_OC.php3.

MORADI, Iman, *Giltch Aesthetics*, thèse de Doctorat, University of Huddersfield, 2004.

WAGON, Gwenola, *Utopies d'un cinéma interactif*, thèse de Doctorat, Université Paris VIII, 2006

ZENOUDA, Hervé, *Images et sons dans les hypermédias. De la correspondance à la fusion*, thèse de Doctorat, Université Paris XIII, 2006.

MABILLOT, Vincent, *Mise en scène de l'interactivité*, thèse de Doctorat, Université Lyon II, 2000.

LEVIN, Golan, *Painterly Interfaces for Audiovisual Performance*, B. S. Art and Design.

QUENAULT, Grégoire, *Reconsidération de l'histoire de l'art vidéo à partir de ses débuts méconnus en France entre 1957 et 1974*, thèse de Doctorat, 2005.

ŒUVRES CITÉES

APHEX TWIN
Rubber Johnny, 2005

ARNOLD Martin
Pièce Touchée, 1989
Passage à l'Acte, 1993
Alone. Life Wastes Andy Hardy, 1998

AVERTY Jean-Christophe
Ubu roi, 1965

BECKETT Samuel
Film, 1965

BOCCIONI Umberto
L'homme en mouvement, 1913

BOISSIER Jean-Louis
Bus, ou l'Exercice de la découverte, 1985
Album sans fin, 1989
Flora petrinsularis, 1993

CAGE John
4'33'', 1966

CAMERON James
Avatar, 2009

COLD CUT
Gridio, 2003

CÖNIG Sven
sCrAmBLEd ? HaCkZ !, 2005

COUCHOT Edmond
Je sème à tout vent, 1988-92

CRICHTON Michael
Mondwest, 1973

CUNIN Dominique, OKURA Mayumi,
Collectionnisme, 2006

CUNNINGHAM Chris
Second Bad Vilbel, 1970
Rubber Johnny, 2005

CUNNINGHAM Merce
16 danses pour solistes et compagnie de trois, 1951

DEUTCH Gustav
Taschenkino (ou « cinéma de poche »), 1995-1996

DUCHAMP Marcel
Nu descendant un escalier, 1912

ENO Brian
Music for Airport, 1978

ERNST Max
Le lion de Belfort, 1934

EVANS Walker
Travail photographique pour la Farm Security Administration, 1935-1938

FONTAINE Cécile
Golf Entretien, 1984
Home Movie, 1986
Cruise, 1988
Sans Titre, Mai 68, 1988
Safari Land, 1996
Charlotte, 1991
Silver Rush, 1998

GOURFINK Myriam
Waw, 1998
Glossolalie, 1999
Taire, de 1999
L'innommée, 2003
Contraindre, 2004
This is my house, 2005
Le Corbeau, 2007

GRANULAR SYNTHESIS
Modell 5, 1994-1996

GRECU Mihai,
Coagulate, 2008

HENRI Cyrille
chdh, 2003

HENRY Pierre
Variation pour une porte et un soupir, 1963

HILL Gary
Soundings, 1979
Primary, 1978
Why do Things get in a Muddle ? (Come on Petunia), 1984

JODI
www.jodi.org

KAPROW Allan
18 happenings in 6 parts, 1959

KYRIAKIDES Yannis
Disco Debris, 2010

KUBELKA Peter
Arnulf Rainer, 1958

KUNTZEL Thierry
Echolalia, 1980
Time Smoking a Picture, 1980
Hiver (la mort de Robert Walser), 1990
The Waves, 2003
La peau, 2007
GORDON Douglas
24 Hours Psycho, 1993
10 ms -1, 1994
Through a Looking Glass, 1999

LAFIA Marc
Harry, Zelda and Antoinette, 2005
Permutation 304, 2005

LANG Fritz
Métropolis, 1927

LEBLOND-DUNIACH Jean-Sébastien
Manifeste Poésiste 5, 1999

LE CHEVALIER Martin
Iblomov, 2001
Le Papillon, 2005

LEROY Xavier
Self-Unfinished, 1998
More Mouvements für Laschenmann, 2005
Le Sacre su Printemps, 2007

LEVIN Golan
Loom, 1999
Aurora, 1999
Yellotrail, 2000

LUCAS George
THX 1138, 1971

MC HAMMER
U Can't Touch This, 1990

MCLAREN Norman
Dots, 1940

MELIES Georges
Jeanne d'arc, 1895
Un homme de têtes, 1898
Un homme de têtes, 1898
L'homme orchestre, 1900
Voyage sur la lune, 1902

MIYAMA Chikashi
Kinetica, 2002

MONTAÑEZ-ORTIZ Rafael,
Cowboy and Indian, 1958

MÜLLER Mathias
Home Stories, 1990

MULLIGAN Robert
To Kill a Mockingbird, 1962

NIRVANA
Smells Like Teen Spirit, 1991

OVAL
Systemisch de 1994
94 Diskont de 1995

PAIK Nam June
Fluxfilm n°1, Zen for Film, 1962-64
Participation TV, 1963-66
Magnet Tv, 1965

PAN SONIC
Vakio, 1993

PASOLINI Pier-Paolo
Salo, ou les 120 jours de Sodome, 1975

REICH Steve
It's gona rain, 1965
Piano phase, 1967

RILEY Terry
In C, 1964

RZYNSKI Zbig
Tango, 1981

SCHAEFFER Pierre
Cinq études de bruits, 1948
Etude violette (Etude au piano ou Etude composée), 1948

SCHMITT Antoine
Venus #, 1998
22 cubes ensemble, 2001
Nanoensembles, 2002
Display Pixel, 2003

SCHOENBERG Arnold
Erwartung, 1909
Cinq pièces, op. 23, 1920-1923
Gameplay, 2005

SCOTT Ridley
Alien, 1979

SEAMAN Bill
The Exquisite Mechanism of Shivers, 1991-1994

STOCKAUSEN Karlheinz
Elektronische Studie II, 1954

VERTOV Dziga
L'Homme à la camera, 1929

VIOLA Bill
The Reflecting Pool, 1977-79
He Weps for You, 1976
Reasons for Knocking at an Empty House, 1979-1983
The crossing, 1996

ZEMECHKIS Robert
Beowulf, 2007

INDEX DES NOMS

ADORNO THEODOR	379, 385, 414
AKEMI TEKEYA	390, 391, 440
ALBERTI LEON-BATTISTA	51
ALONSO MARCOS	334
ALVA NOTO	405
APHEX TWIN	406, 411, 412, 440, 442
ARNOLD MARTIN .8, 16, 24, 27, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 81, 82, 84, 86, 87, 91, 96, 280, 366, 388, 422, 438, 441	
AUMONT JACQUES.....	57, 58, 59, 414
AVERTY JEAN-CHRISTOPHE.....	10, 175, 296, 300, 302, 303, 305, 306, 421, 439, 442
BACHELARD GASTON	18, 156, 157, 162, 166, 216, 412, 414
BALPE JEAN-PIERRE	100, 117, 118, 119, 126, 130, 212, 414, 420
BARBOZA PIERRE	57, 191, 284, 414, 420
BARTHES ROLAND.....	45, 47, 172, 173, 233, 234, 236, 365, 414, 420
BATESON GREGORY	273
BAUDELAIRE CHARLES	103, 414
BAUDRILLARD JEAN	117, 414
BEAUVAIS YANN	31
BECKETT SAMUEL	206, 223, 416
BELL ALEXANDER GRAHAM.....	108, 266, 268, 422
BELL JEROME.....	108, 266, 422
BELLOUR RAYMOND.....	321, 341, 414
BENAYOUN MAURICE	308, 310, 311, 420
BENJAMIN WALTER.....	246, 250, 261, 282, 347, 414
BERGSON HENRI.....	37, 42, 43, 44, 92, 256, 257, 415
BEVILACQUA FREDERIC.....	359
BIANCHINI SAMUEL	193, 292, 293, 294
BISHOP BAINBRIDGE	105, 109, 415
BISMUTH PIERRE	31
BLACK MATT.....	103, 237
BOCCIONI UMBERTO	38, 39, 438
BOISSIER JEAN-LOUIS...7, 81, 112, 172, 191, 199, 217, 219, 220, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 235, 240, 252, 253, 254, 262, 263, 289, 290, 321, 415, 419, 439, 442	
BOOTH SEAN	409
BOSSEUR JEAN-YVES	88, 89, 147, 415
BOULEZ PIERRE	76, 77, 137, 325, 415
BOULY LEON	38
BRENEZ NICOLE.....	60, 61, 421
BRET MICHEL.....	215
BROWN ROB	409
BURCH NOËL	295, 301, 302, 304, 415
CAGE JOHN	53, 103, 348, 352, 353, 386, 396, 415, 418
CAHILL THADDEUS	108
CARL HONORE.....	347
CAROLE GARRIGA	343
CARROL LEWIS	273
CHEN CHIAO	328, 329, 333, 421
CÖNIG SVEN	192, 193, 194, 195, 196, 199, 200, 438, 442
CONRAD TONY	51
COSTA MARIO.....	17, 97, 101, 103, 104, 109, 110, 308, 309, 311, 415
COUCHOT EDMOND	128, 134, 135, 215, 217, 224, 328, 337, 338, 359, 415, 420, 439
CRICHTON MICHAEL.....	265
CUNIN DOMINIQUE.....	122, 123, 124, 438, 442
CUNNINGHAM CHRIS	103, 353, 409, 410, 412, 440, 442
CUNNINGHAM MERCE	103, 353, 409, 442

DAILLEAU LAURENT	343
DAVID FINCHER.....	282
DEBAT MICHELLE.....	46, 415
DEBORAH LARY	345
DEBORD GUY	31
DELEUZE GILLES	119, 177, 184, 206, 218, 223, 245, 252, 254, 257, 321, 322, 335, 385, 416
DENIZEAU GERARD	75, 103, 147, 381, 382, 384, 416
DEOTTE JEAN-LOUIS	45, 264, 350, 416
DEUTCH GUSTAV	262
DOMINGUES DIANA	337, 338
DUCHAMP MARCEL	38, 39, 53, 438
DUGUET ANNE-MARIE	50, 164, 295, 300, 301, 302, 303, 304, 307, 365, 416, 421, 422
EADWEARD MUYBRIDGE	38, 258
ECO UMBERTO	214, 233, 416
EDISON THOMAS	37, 66, 68, 107, 438
EHRENZWEIG ANTON	157, 159, 160, 167, 379, 381, 384, 416
ENO BRIAN	406
EPPLAY VINCENT	334
ERNST MAX	300, 416, 439
EVANS WALKER	199, 200
FAURE CHRISTIAN	40, 41, 422
FINCHER DAVID.....	282
FISHINGER OSKAR	402
FLETY EMMANUEL	359
FONTAINE CECILE	36, 59, 62, 63, 64, 77, 185, 354, 355, 358, 360, 438, 442
FOURNEAUX HENRI.....	67
FOURRIER CHARLES	102
FRAVRE LOUIS	107, 108
FREUD SIGMUND	408
GARRIGA CAROLE	343
GEIGER GÜNTER.....	334
GENETTE GERARD.....	189, 416
GHAZALA REED	404
GIRARDET CHRISTOPHE	63
GLENN JOHN.....	13, 397
GOGOL NICOLAS.....	202, 205, 207, 416
GORDON DOUGLAS	31, 62
GOURFINK MYRIAM	10, 20, 21, 320, 340, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 353, 354, 356, 357, 358, 360, 363, 364, 366, 369, 378, 421, 439, 440, 442
GRAHAM DAN	108, 164, 422
GRANT DWINELL	51
GRAY ELISHA	108
GRECU MIHAI	377
GUATTARI FELIX.....	177, 206, 245, 252, 254, 416
GÜNTER GEIGER.....	334
HALL EDWARD T.....	20, 285, 416
HAMADA YUKARI.....	204, 208, 332
HENNION ANTOINE.....	12
HENTSCHLÄGER KURT	390
HILAIRE NORBERT.....	135, 415
HILL GARY . 12, 120, 121, 255, 272, 273, 274, 277, 388, 389, 390, 411, 420, 438, 439, 440, 442	
HIRSCHFELD-MACK LUDWIG	109, 110, 119, 126, 127, 438
HITCHCOCK ALFRED	62
HONORE CARL.....	75, 147, 347, 416
HORNER WILLIAM GEORGE	255, 258
HUSSERL EDMUND.....	25, 26, 35, 40, 43, 70, 71, 72, 92, 94, 256, 270, 384, 417, 418

HYUGHE PIERRE-DAMIEN	7, 28, 31, 45, 47, 48, 151, 152, 191, 250, 264, 265, 361, 381, 384, 416, 421
ITTEN JOHANNES.....	105, 110, 127
KALTENBRUNNER MARTIN.....	334
KANDINSKY VASILLY.....	12, 105, 110, 126, 382, 383, 384, 417, 421
KAPROW ALLAN	103
KEATON BUSTER.....	206
KIM CAS.....	399, 400, 402, 403
KOPP JAN.....	277, 278
KRAUSS ROSALIND.....	44, 45, 46, 190, 417
KUBELKA PETER	16, 25, 34, 36, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 64, 438, 442
KUBRICK STANLEY	410
KUCHERLMEISTER VOLKER	185
KUNDERA MILAN	347, 417
KUNTZEL THIERRY.....	50, 163, 322, 323, 326, 327, 422
KYRIAKIDES YANNIS	338, 339, 439
LA MONTE YOUNG	344, 378, 386, 407, 423
LABAN RUDOLF	351, 354
LAGEIRA JACINTO	272
LANG FRITZ	265
LANGAVANT GHISLAINE CLERET DE	317, 318, 415
LANGHEINRICH ULF	390
LARTIGUE JACQUES HENRI	296, 297, 439
LARY DEBORAH	345
LEBLOND-DUNIACH JEAN-SEBASTIEN	222, 223, 224, 439
LEROI-GOURHAN ANDRE.....	16, 26, 39, 41, 112, 113, 114, 115, 119, 128, 129, 329, 416, 417
LEVIN GOLAN.....	331, 333, 423
LEVY PIERRE	118, 127, 191, 279
LOUPPE LAURENCE	247, 248, 259, 263, 351, 367, 417
LUCAS GEORGE	265
LYOTARD JEAN-FRANÇOIS	24, 26, 362, 417
MABILLOT VINCENT	284, 285, 286, 287, 294, 423
MACDONALD SCOTT.....	30, 34, 422
MARCLAY CHRISTIAN	78, 403
MAREY ÉTIENNE-JULES.....	38, 258, 259
MARTHOURET LAURENCE.....	353
MCLAREN NORMAN	12, 87, 402
MCLUHAN MARCHAL	46, 47, 192, 311, 408, 417
MEKAS JONAS	61, 185
MELIES GEORGES	10, 175, 296, 297, 298, 299, 301, 302, 303, 304, 439, 442
MERLEAU-PONTY MAURICE	102, 148, 256, 364, 369, 371, 417
METZ CHRISTIAN	18, 19, 171, 173, 174, 179, 181, 184, 213, 215, 417, 418, 422
METZGER FRANK	402
MICHAUD PHILIPPE-ALAIN	50, 51, 54, 418
MICHAUX HENRI.....	51, 272, 418
MIKA VAINIO	404
MIYAMA CHIKASHI.....	336, 338, 439, 442
MOHOLY-NAGY LASZLO	103, 127, 403
MOLES ABRAHAM	79, 418
MONTAÑEZ-ORTIZ RAFAEL	32, 438
MORADI IMAN	14, 397, 405, 423
MORE JONATHAN	237, 269
MORIN EDGAR	13, 318, 418
MULLER MATHIAS.....	59, 63, 359
MULLIGAN ROBERT.....	29, 32, 35, 96
MUYBRIDGE EADWEARD	38, 258, 259

NICOLAI CARSTEN.....	405
NOGUEZ DOMINIQUE	52, 418
NOTO ALVA	405
NYMAN MICHAEL	379, 385, 386, 387, 418
ODIN ROGER.....	178, 182, 418
OKURA MAYOUMI.....	122, 123, 124, 438, 442
OSCHATZ SEBASTIAN.....	402
OSWALD JOHN	194
PAGES BENJAMIN-ALLOT	246
PAIK NAM JUNE	12, 52, 120, 121, 331, 438
PARFAIT FRANÇOISE	7, 54, 62, 262, 264, 326, 327, 422
PASOLINI PIER-PAOLO	316, 392, 393, 394, 419, 440
PICASSO PABLO.....	160, 191
PINON FRANÇOIS	268, 422
PLATEAU JOSEPH ANTOINE FERDINAND	255, 257, 259
POPP MARKUS	402, 405
POYET LOUIS	259
RAUSCHENBERG ROBERT	191
REED GHAZALA	404
REICH STEVE.....	30, 385, 386, 387, 388, 390, 415, 418, 442
REYNAUD EMILE.....	255, 258, 259, 439
RICOEUR PAUL.....	37, 57, 58, 62, 170, 200, 201, 209, 418
RILEY TERRY	343, 385, 407
RIMINGTON ALEXANDER WALLACE	105, 108, 109, 418, 438
ROUSSEAU JEAN-JACQUES	102, 105, 106, 107, 108, 227, 229, 418
RUSSOLO LUIGI.....	75, 395, 396, 418
RYBCZYNSKI ZBIGNIEW.....	296, 316, 392
SAÏTO JUNKO.....	345
SATIE ERIK	31, 406
SCHAEFFER PIERRE	16, 26, 35, 73, 75, 76, 77, 78, 91, 94, 146, 150, 151, 275, 279, 281, 415, 418
SCHILDER PAUL.....	102, 372, 376, 418
SCHMITT ANTOINE	245, 246, 247, 248, 250, 251, 334, 439, 442
SCHOENBERG ARNOLD	380, 381, 382, 383, 384, 421
SCORSESE MARTIN.....	62
SCOTT RIDLEY.....	30, 34, 67, 265, 422
SEAMAN BILL.....	185, 186, 422, 442
SERRES MICHELLE.....	357, 418
SHARITS PAUL.....	49, 51, 54, 438
SHIDA MIYOKO	345
SKRIABINE (SCRIABINE) ALEXANDRE NIKOLAÏEVITCH	109
SLOTERDIJK PETER.....	323, 328, 377, 419
STENBERG JOSEF VON	341
STIEGLER BERNARD	16, 25, 26, 39, 40, 41, 45, 69, 70, 71, 72, 150, 192, 419, 423
STOCKAUSEN KARLHEINZ	89, 90, 438
SYBONI DANIEL.....	248
TEKEYA AKEMI	390, 391, 440
THELY NICOLAS	191, 289, 309, 419, 422, 423
THEODOR ADORNO	379
THEREMINE LEON.....	330, 332, 439
TOEPLITZ KASPER	343, 354
TRAMUT MARIE-HELENE	215
TREMEL VERENA	345
TUDOR DAVID	103
TURING ALAN MATHISON	111, 118, 127

VAGGIONE HORACIO	44, 91, 93, 94, 95, 96, 153, 154, 155, 401, 423
VAINIO MIKA	404
VAN ACKER CINDY	343
VERTOV DZIGA	260, 261, 439, 442
VINCENT EPPLAY	334
VIOLA BILL	163, 164, 165, 166, 218, 365, 377, 438, 442
VIRILIO PAUL	11, 13, 29, 395, 419
VITALE ELODIE	109, 110, 419
WAGNER RICHARD	102, 103, 414
WAGON GWENOLA	88, 91, 221, 225, 345, 423
WALLON HENRI	264, 265, 423
WALTER XE "WALTER BROTHER" BENJAMIN	250, 261, 347
WALTER BROTHER	30, 250, 261, 347, 386, 414
WEIL VERONIQUE	345
WEISBERG JEAN-LOUIS	133, 193, 284
ZENOUDA HERVE	17, 34, 94, 100, 117, 128, 133, 145, 332, 336

TABLE DES FIGURES

<i>Passage à l'Acte</i> , Martin Arnold, 1993.	30
<i>Cowboy and Indian</i> , Rafael Montañez-Ortiz, 1958.	32
<i>Pièce touchée</i> , Martin Arnold, 1989.	33
<i>Nu descendant un Escalier No.2</i> , Marcel Duchamp, 1912	39
<i>L'homme en mouvement</i> , Umberto Boccioni, 1913	39
Schémas simplifiés des rétentions <i>primaire</i> , <i>secondaire</i> , <i>tertiaire</i> .	42
<i>Arnulf Rainer</i> , Peter Kubelka, 1958	53
<i>Arnulf Rainer</i> , Peter Kubelka, 1958	56
<i>Charlotte</i> , Cecile Fontaine, 1991	64
Le <i>phonographe</i> d'Edison, gravure.	68
<i>Gradiente</i> , Vincent Ciciliato, 2005.	83
<i>Gradiente</i> , Vincent Ciciliato, 2005.	84
<i>Passage à l'Acte</i> , Martin Arnold, 1993.	85
Scéma <i>Gradiente</i> , Vincent Ciciliato.	85
<i>Elektronische Studie II</i> , Karlheinz Stockausen, 1954.	90
<i>Final Cut</i> , banc de montage numérique	90
Schéma, principe de « fenêtrage »	98
Scéma, principe d'« encapsulation »	98
Orgue à couleur, 1885	105
Alexander Rimington et son <i>Colour Organ</i> , 1893.	108
<i>Farbenlicht-Spiel</i> , Ludwig Hirschfeld-Mack, 1921,	110
<i>Soundings</i> , Gary Hill, 1979.	121
<i>Participation TV</i> , Nam June Paik, 1963-66.	121
<i>Collectionnisme</i> , Dominique Cunin, Mayumi Okura, 2006.	122
<i>Collectionnisme</i> , Dominique Cunin, Mayumi Okura, 2006.	123
<i>Collectionnisme</i> , Dominique Cunin, Mayumi Okura, 2006.	124
Architecture fichier numérique	125
Exemple de mappage 3D	132
<i>Ulysse and granulars echoes</i> , Vincent Ciciliato, 2007	136
<i>Ulysse and granulars echoes</i> , « Moteur temporel »	139
<i>Ulysse and Granulars Echoes</i> , extraits de la vidéo 1 (corps).	140
<i>Ulysse and Granulars Echoes</i> , extraits de la vidéo 2 (textes et images fixes).	140
Système d'avancement de la tête de lecture du « moteur temporel »	141
Sélection de point d'entrée par le « moteur temporel »	143
<i>You He Weeps for</i> , Bill Viola, 1979.	165

Vs, Vincent Ciciliato, 2003.	175
Vs, Vincent Ciciliato, 2003	176
<i>The Exquisite Mechanism of Shivers</i> , Bill Seamam, 1991.	187
<i>The Exquisite Mechanism of Shivers</i> , Bill Seamam, 1991.	188
<i>sCrAmBLEd ? HaCkZ !</i> , Sven Cönig,2005.	195
<i>sCrAmBLEd ? HaCkZ !</i> , Sven Cönig,2005.	196
<i>sCrAmBLEd ? HaCkZ !</i> , Sven Cönig,2005.	198
<i>sCrAmBLEd ? HaCkZ !</i> , Sven Cönig,2005..	201
Couverture de la nouvelle <i>Le nez</i> , 1992.	203
<i>Le Nez</i> , Vincent Ciciliato,2005.	205
<i>Le Nez</i> , Vincent Ciciliato,2005.	207
<i>Le Nez</i> , Vincent Ciciliato,2005.	208
Icônes standards de la souris.	212
Jodi, pages extraites du site www.jodi.org .	213
<i>Je sème à tout vent</i> ,Edmond Couchot, 1988-92.	217
<i>Oblovov</i> , Martin Le Chevalier, 2001.	222
<i>Manifeste Poésiste 5</i> , Jean-Sébastien Leblond-Duniach, 1999.	224
<i>Flora petrinsularis</i> , Jean-Louis Boissier, 1993	228
<i>Flora petrinsularis</i> , Jean-Louis Boissier, 1993.	231
<i>Flora petrinsularis</i> , Jean-Louis Boissier, 1993.	232
<i>Flora petrinsularis</i> , Jean-Louis Boissier, 1993.	237
<i>Harry, Zelda and Antoinette</i> , Marc Lafia, 2005.	237
<i>Permutation 304</i> , Marc Lafia, 2005.	237
<i>Gridio</i> , Coldcut, 2002.	239
<i>Gridio</i> , Coldcut, 2002.	240
<i>Gridio</i> , Coldcut, 2002.	242
Page Google.	242
<i>Gameplay</i> , Antoine Schmitt, 2005.	247
<i>Gameplay</i> , Antoine Schmitt, 2005.	248
<i>Gameplay</i> , Antoine Schmitt, 2005.	250
<i>Gameplay</i> , Antoine Schmitt, 2005.	251
<i>Praxinoscope à projection 1882</i> , Émile Reynaud.	259
<i>Zootrope</i> , 1881	259
<i>L'Homme à la camera</i> , Tziga Vertov, 1929.	261
<i>L'Homme à la camera</i> , Tziga Vertov, 1929.	261
<i>Taschenkino</i> , Gustav Deutsch, 1995-1996	263
<i>Album sans fin</i> , Jean Louis Boissier, 1989.	263
<i>Self Unfinished</i> , Xavier Leroy, , 1998.	267
<i>Self Unfinished</i> , Xavier Leroy, , 1998.	268
<i>Why do Things get in a Muddle ? (Come on Petunia)</i> , Gary Hill, 1984.	274
<i>Why do Things get in a Muddle ? (Come on Petunia)</i> , Gary Hill, 1984.	277
Lara Croft dans le jeu <i>Tumb Raider 4</i> , 1999.	283
<i>Street Fighter</i> , Capcom, 1987.	288
<i>Mario Bross</i> , Nintendo, 1983	288
Donkey Kong, <i>Nintendo</i> , 1981.	288
<i>Huis Clos</i> ,Vincent Ciciliato, 2006	201
<i>Zissou en Fantôme</i> , Jacques Henri Lartigue, 1905.	297
<i>Un homme de têtes</i> , Georges Méliès, 1898.	298
<i>L'homme orchestre</i> , Georges Méliès, 1900.	299
<i>Une semaine de bonté</i> , Max Ernst, 1934	300
<i>Ubu roi</i> , Jean-Christophe Averty, 1965.	305
<i>Ubu roi</i> , Jean-Christophe Averty, 1965.	306
Schéma synthétique du réseau In/Out.	310
Intégration des flux dans le système In/Out :	310
<i>Qualia</i> , Ciciliato Vincent,pré-montage photographique, 2008.	312
<i>Qualia</i> , Ciciliato Vincent, schéma du système d'attribution œuvres/personnages :	313
<i>Qualia</i> , Ciciliato Vincent, dispositif d'analyse	314
<i>Tango</i> , Zbig Ryzynski, 1981.	315
<i>Qualia</i> (détail) ; <i>Tango</i> (détail)	316

<i>The Waves</i> , Thierry Kuntzel, 2003.	324
<i>The Waves</i> , Thierry Kuntzel, 2003.	324
Thérémine utilisant son instrument, 1924	332
Ethervox MIDI.	332
<i>Reactable</i> , 2003.	335
<i>Kinetica</i> , Chikashi Miyama, 2005.	338
<i>Disco Debris</i> , Yannis Kyriakides, 2010.	389
<i>Contraindre</i> , Myriam Gourfink, 2007.	334
<i>Waw</i> , 1998 ; <i>This is my house</i> , 2005 ; <i>Le Corbeau</i> , 2007, Myriam Gourfink	346
<i>Glossolalie</i> , Myriam Gourfink, 1999	353
<i>L'innommée</i> , Myriam Gourfink, 2003.	356
Partition <i>Contraindre</i> .	357
<i>Incremento</i> , Vincent Ciciliato, 2005.	368
<i>Primary</i> , Gary Hill, 1978.	389
<i>Modell 5</i> , Granular Synthesis, 1994-1996	391
<i>Modell 5</i> , l'interprète Akemi Tekeya.	391
<i>Qualia</i> , scène finale.	393
<i>Salo</i> , Pier Paolo Pasolini, 1975.	393
Exemple de <i>glitch</i> visuel produit par un <i>bug</i> informatique.	399
<i>Systemich</i> , Oval, 1994, pochette d'album.	403
<i>94 Diskont</i> , Oval, 1995, pochette d'album.	404
Patch Max/msp du groupe Autechre.	407
<i>Second Bad Vilbel</i> , Chris Cunningham, Autechre, 1995.	410
<i>Rubber Johny</i> , Chris Cunningham, Aphex Twin, 2005.	412

ANNEXES

1.

DVD-ROM (Annexes Plastiques)

Le DVD-ROM contient plusieurs extraits d'œuvres personnelles abordées ou simplement citées dans cette thèse (rubrique « essais plastiques »)

Une deuxième rubrique (« documents ») contient des extraits d'œuvres d'artistes étudiées pendant les différents développements.

Pour accéder à l'interface : parcourir le DVD, cliquer sur le raccourci « Glitch_Im_S ». L'interface est consultable à partir d'un navigateur internet classique. Pour lire les fichiers, Quick Time doit être installé.

Il est possible d'accéder directement aux fichiers en consultant les dossiers « Doc1 » et « Doc2 ».

« Essais plastiques » :

- *Qualia*, vidéo sonore générative, 2008.
- *Gradiante*, vidéo sonore, 2005.
- *The Sea*, vidéo sonore, 2010.
- *Ulysse and Granulars Echoes*, installation interactive et générative audiovisuelle, 2007.
- *Incremento*, pièce interactive et générative audiovisuelle, 2005.
- *Vs*, vidéo sonore, 2003.
- *Le Nez*, spectacle interactif multimédia, 2005.
- *Clusters*, installation interactive et générative audiovisuelle, 2006.
- *Huis Clos*, installation générative audiovisuelle, 2006.
- *Wharol*, spectacle interactif multimédia, 2007.
- *4 Drah Eid*, performance interactive audiovisuelle, 2010.

« Documents », par ordre d'apparition dans la thèse :

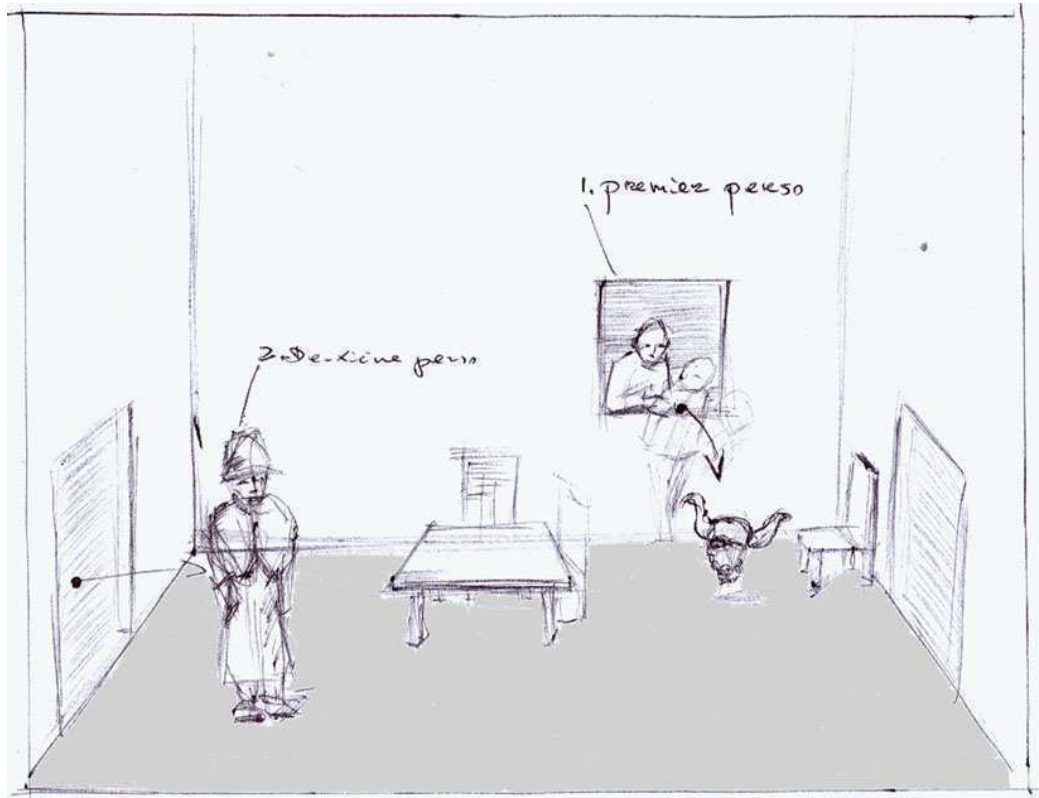
- Martin Arnold, *Pièce Touchée*, 1989.
- Martin Arnold, *Passage à l'Acte*, 1993.
- Steve Reich, *It's gona rain*, 1965.
- Peter Kubelka, *Arnulf Rainer* de 1958.
- Cécile Fontaine, *Charlotte*, 1991.
- Pierre Scaeffler, *Etude violette*, 1948.
- Gary Hill, *Soundings*, 1979.

- Dominique Cunin, Mayumi Okura, *Collectionnisme*, 2006.
- Bill Viola : *He Weps for You*, 1976.
- Bill Seaman, *The Exquisite Mechanism of Shivers*, 1991-1994.
- Sven Cönig, *sCrAmBLEd ? HaCkZ !*, 2005.
- Jean-Louis Boissier, *Flora petrinsularis*, 1993.
- Cold Cut, *Gridio*, 2003.
- Antoine Schmitt, *Gameplay*, 2005.
- Dziga Vertov, *L'Homme à la camera*, 1929.
- Jean-Louis Boissier, *Album sans fin*, 1989.
- Gary Hill, *Why do Things get in a Muddle ? (Come on Petunia)*, 1984.
- George Méliès, *Un homme de têtes*, 1898.
- Jean-Christophe Averty, *Ubu roi*, 1965.
- Zbig Ryzynski, *Tango*, 1981.
- Thierry Kuntzel, *The Waves*, 2003.
- Chikashi Miyama, *Kinetica*, 2005.
- Myriam Gourfink, *Contraindre*, 2004.
- Granular Synthesis, *Modell 5*, 1994-1996.
- Chris Cunningham, Autechre, *Second Bad Vilbel*, 1995.
- Chris Cunningham, Aphex Twin, *Rubber Johnny*, 2005.

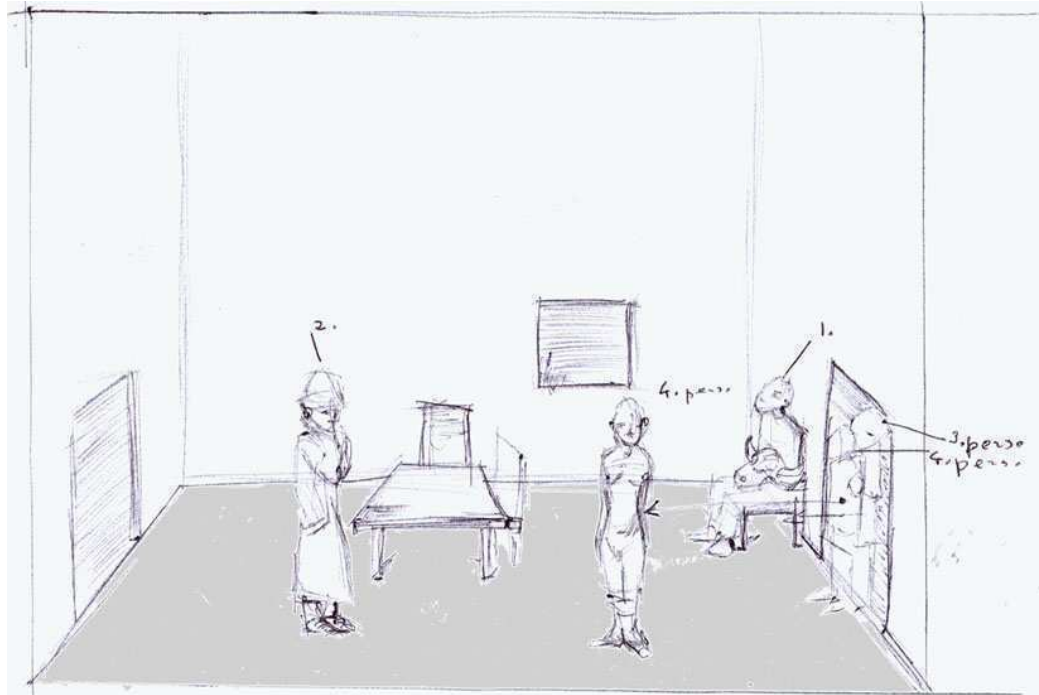
2.

Schémas préparatoires pour *Qualia*

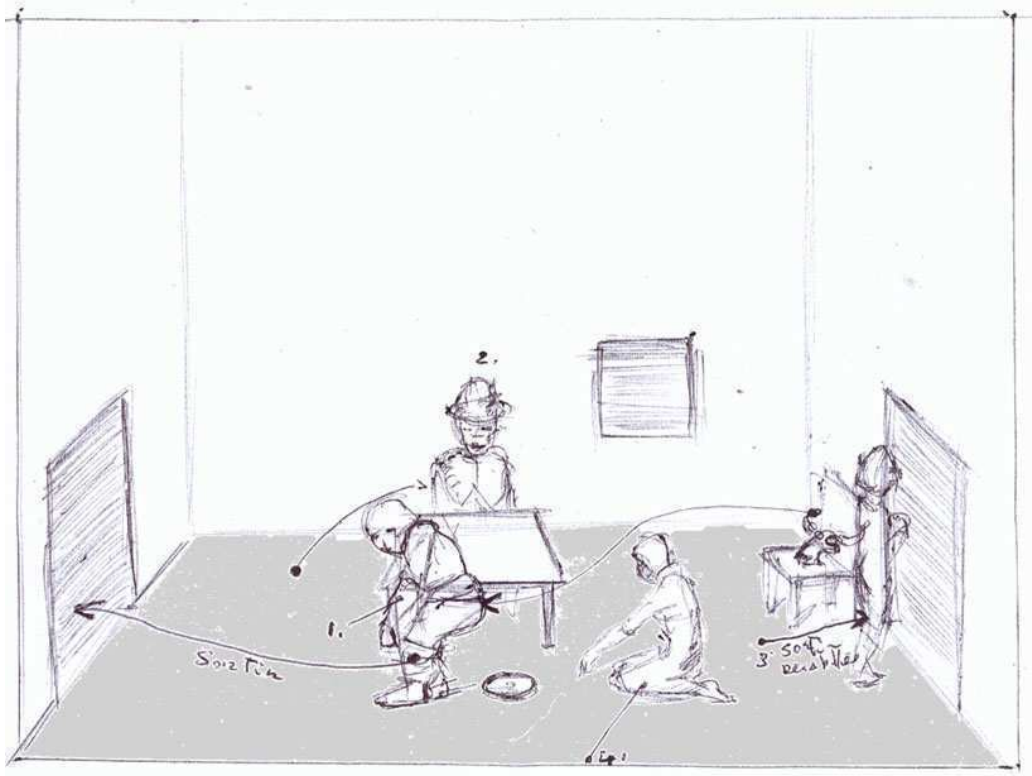
Chaque personnage est numéroté de 1 à 10, selon son ordre d'apparition.



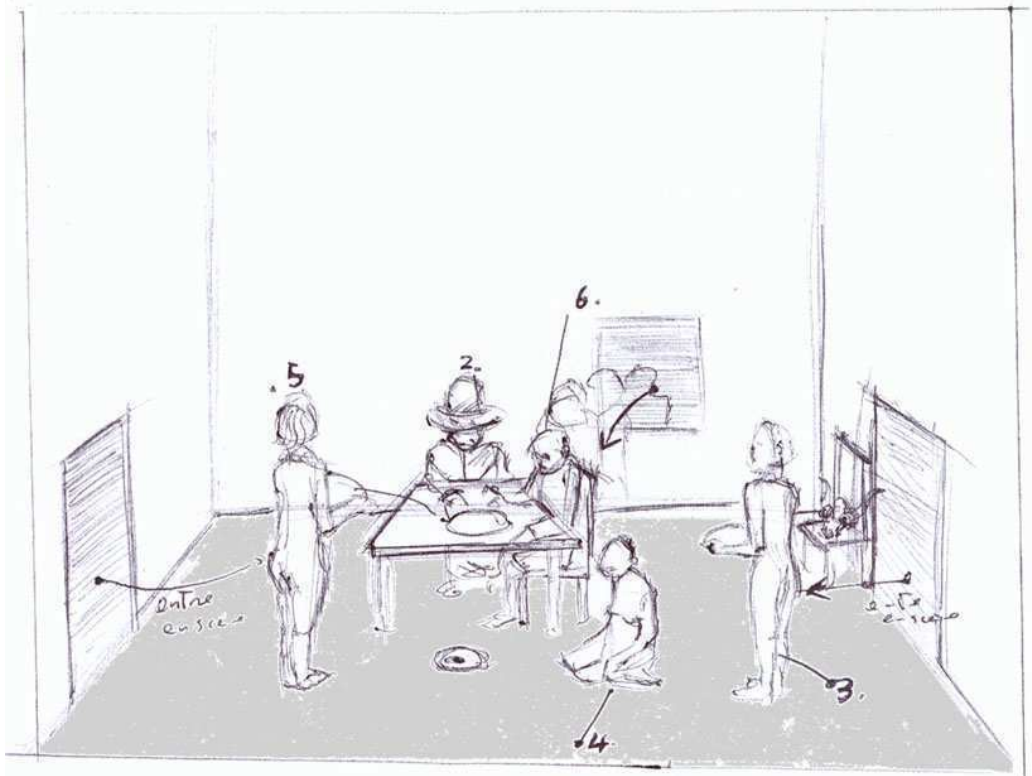
1.



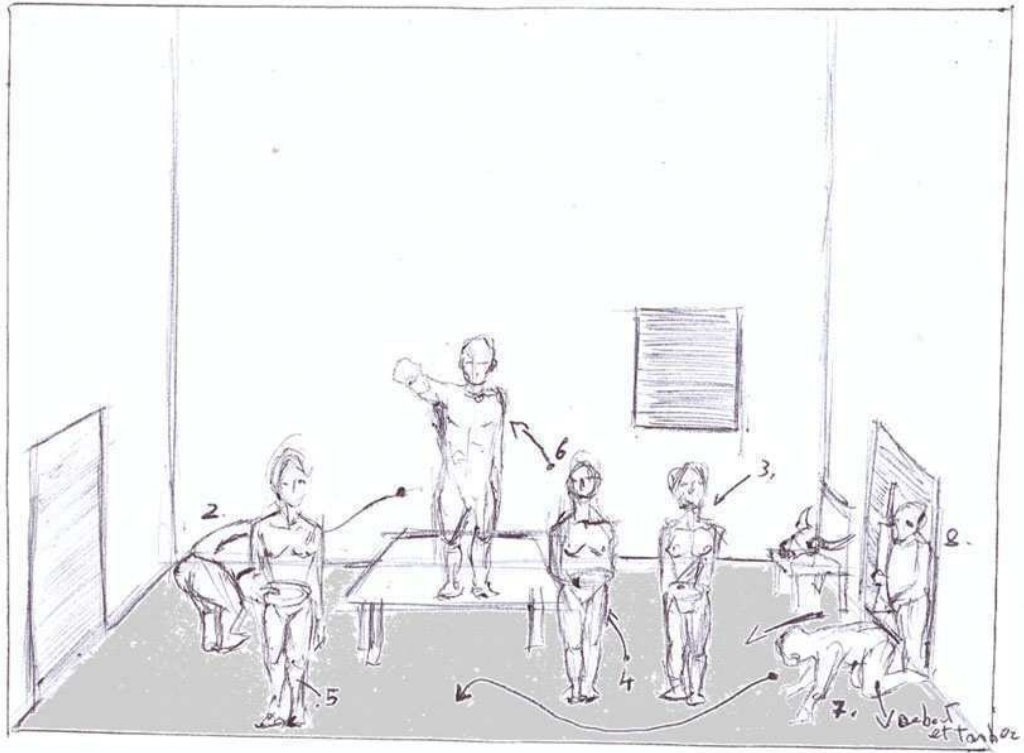
2.



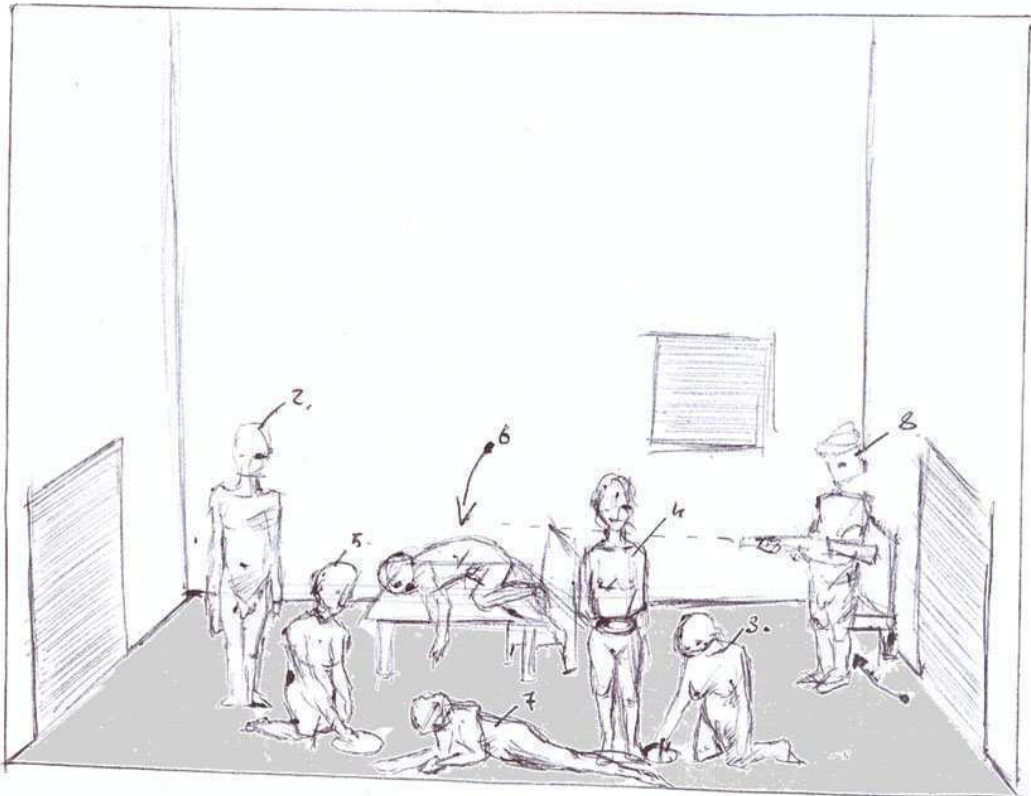
3.



4.



5.



6.

3.

***Incremento* : documents supplémentaires**

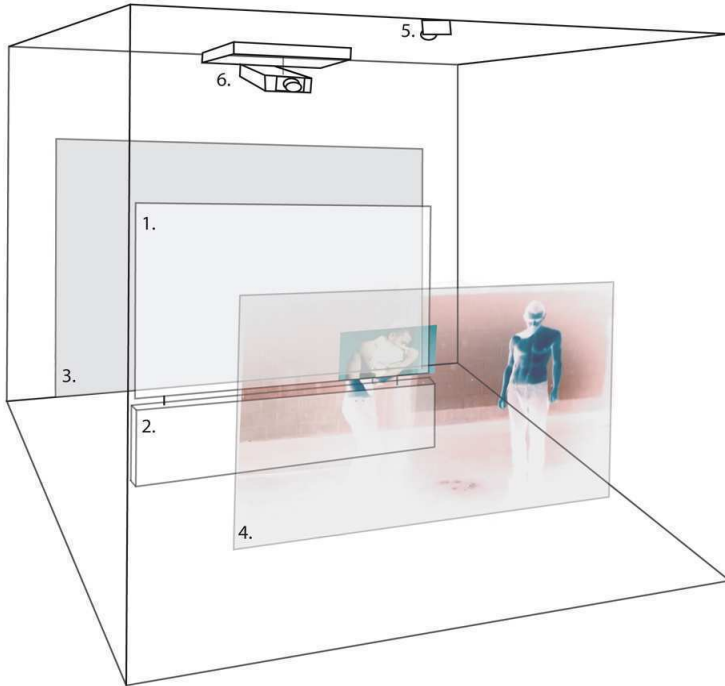


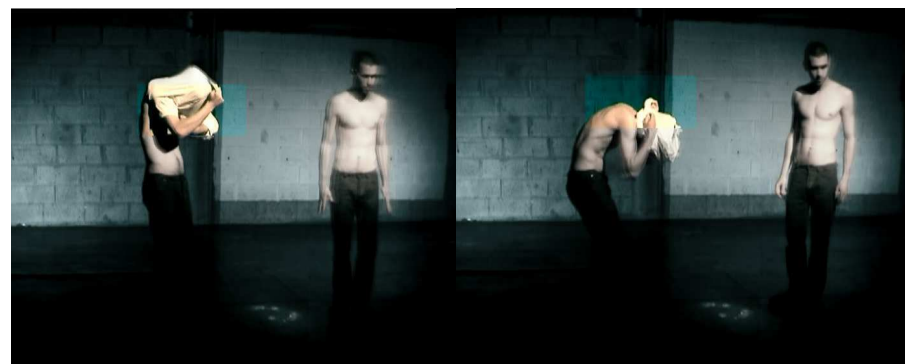
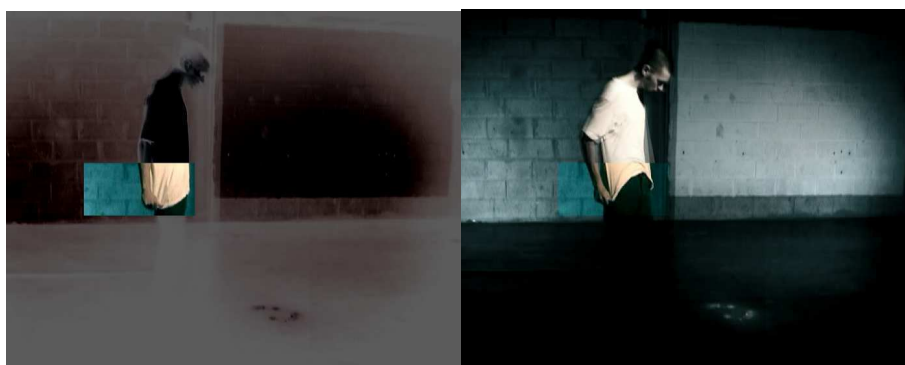
SCHÉMA DE L'INSTALLATION

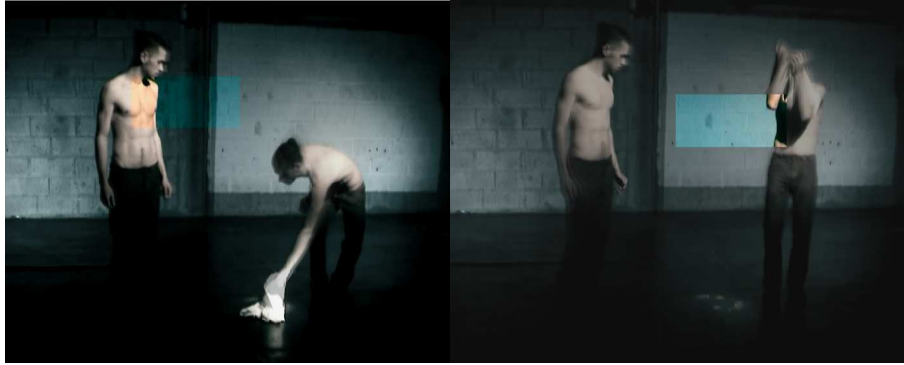
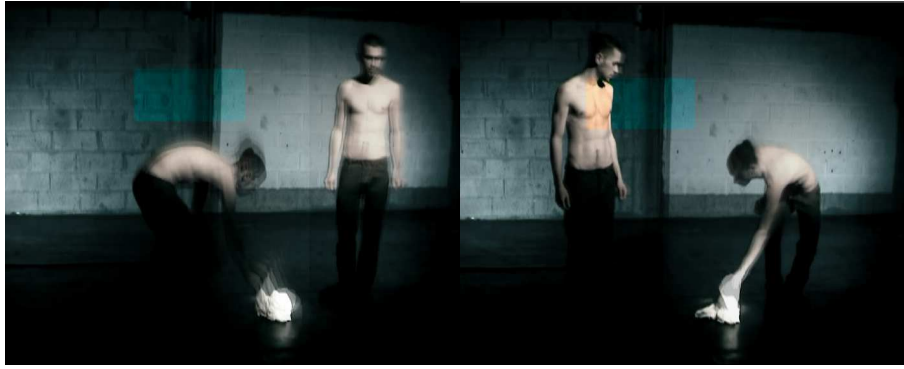
1. Panneau en plexiglas
2. Support du panneau
3. Surface noire pour la capture de mouvement
4. Surface de projection
5. Camera pour la capture de mouvement
6. Projecteur
7. également requis (hauts parleurs ou casque)



Prototype d'installation.

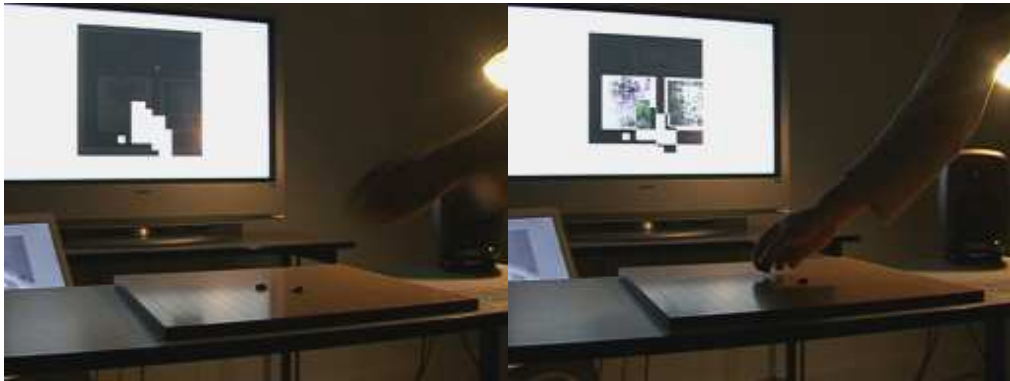
Différentes étapes de la scène





4.

***Cluster* (2006), description**



Cluster, installation à l'exposition OutLab, Paris VIII, 2006.

Cluster est une pièce interactive et générative créée en 2006 avec le concours du laboratoire CITU. Elle a été conçue pour le dispositif IN/OUT déjà décrit dans cette thèse⁶⁶⁴. Elle est donc interconnectée avec d'autres pièces et se nourrit de leurs informations lumineuses (flux vidéo).

L'œuvre s'interroge principalement sur certains modes d'échanges entre son et image particuliers à leur traitement informatisé.

Par une imbrication croissante des arts visuels et sonores, cela par la médiation de l'outil informatique – d'un côté une musicalisation progressive du rapport à l'image, de l'autre une visualisation de plus en plus « fidèle » du phénomène sonore -, le rapport à l'œuvre s'est instrumentalisé, dans ce sens où l'œuvre s'est vue dotée d'un objet générique, ou instrument, destiné à établir une relation «

⁶⁶⁴ Voir, p. 307.

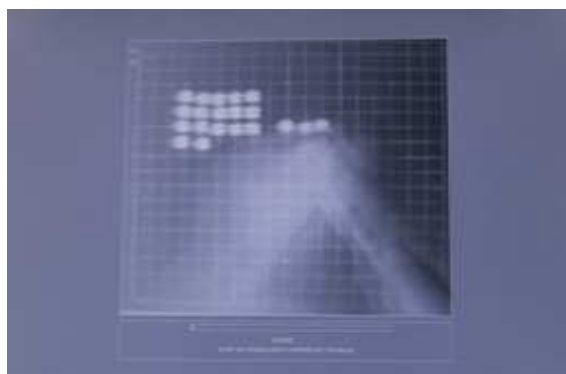
kinesthésique » entre le geste de l'utilisateur et le model numérique préprogrammé (composante structurelle de l'œuvre présentée) : l'interface numérique.

Ici, l'interface s'inspire de façon explicite au monde du jeu de plateau, et plus particulièrement au « jeu de Go ». A partir de règles assez simples (formation progressive de territoires à l'aide de petits objets sphériques disposés sur un plateau), le jeu peut arriver à une structuration d'ensembles assez complexe. Elle joue le rôle de convertisseur et permet une déviation, selon des schèmes préétablis, des informations visuelles provenant du flux entrant. Il s'apparente par ce fait à nombre d'interfaces utilisées dans le monde musical pour le filtrage des fréquences sonores (equa., filtres cut-off...). Il s'en écarte pourtant par son mode d'action non linéaire : les objets d'interfaces (jetons), assemblés en zones de traitement, peuvent faire l'objet de modifications constantes et sur différents axes, altérant par ce fait leur intervention au sein du filtrage. Ce dernier consistera alors en une transduction sonore modulable des données visuelles accueillies dans le dispositif.

Le dispositif mis en œuvre dans *Cluster* s'articule autour d'une interface composée d'un plateau et d'un ensemble de jetons identiques à ceux utilisés dans le jeu de Go. À la différence de ce dernier, les jetons sont ici d'une seule couleur, le but n'étant pas de constituer un jeu à deux adversaires. L'utilisateur peut alors ajouter et enlever des éléments sur le plateau, ainsi que les déplacer et les organiser comme il le souhaite (par ex. formation de « clusters »). Chaque utilisateur définit ainsi une structure visible toujours originale et renouvelable à l'infini.



1. aux jetons posés sur le plateau, correspond une zone noire à l'écran.



2. écran d'analyse des jetons disposés sur le plateau.



3. image diffusée sur l'écran de contrôle : en noir, l'image captée par le dispositif provenant d'une autre installation (c'est son flux vidéo) ; les formes blanches correspondent aux zones occupées par les jetons sur le plateau

Aux jetons disposés sur le plateau correspondent des doubles virtuels définis au niveau programmatique. Ces avatars digitaux sont rendus visibles sur un écran de contrôle (image 3) grâce à l'éclaircissement d'une zone de l'image de taille proportionnelle à celle occupée par l'objet sur le plateau. Lorsque celui-là se déplace, il provoque un déplacement de la zone active sur l'image. Sa disparition sur le plan provoque sa disparition au niveau de l'image.

Outre les propriétés spatiales visibles sur l'écran, ces rétroactions lumineuses se réfèrent à des modèles préprogrammés pouvant être « sollicités » afin de produire des événements sonores. À chaque jeton sur le plan correspond alors un son spécifique, possédant ses propres propriétés « physiques », variant de surplus en fonction de son emplacement. La fréquence de chaque événement sonore, sa hauteur, est fonction de sa position sur la grille, de telle sorte que deux objets proches produiront deux notes d'une fréquence similaire.

Cependant, bien que chaque événement sonore soit déclenché par la mise sur le plateau d'un jeton, il n'est pas directement audible, car ne possédant pas d'élément dynamisant. L'objet sonore est bien présent dans la structure du dispositif, mais il n'est pas sensible, ayant besoin d'un élément extérieur pour être mis en vibration.

C'est le flux visuel provenant d'une autre œuvre connectée au système IN/OUT qui fera office de stimulant. Grâce aux variations de ce dernier, chaque note, définie par l'emplacement des jetons sur le plateau, devient sensible, audible. La dynamique de chaque événement sonore étant fonction de l'intensité lumineuse présente

dans l'image entrante : plus la clarté du flux vidéo est intense, plus la dynamique s'accroît.

Il est important de souligner que les deux niveaux, celui correspondant à la grille du plateau, et celui constitué par l'image du flux vidéo entrant, se correspondent quant à leur organisation spatiale : une activité lumineuse en haut à droite de l'image vidéo, correspond à une sollicitation sonore au même emplacement sur la grille du premier niveau, si toutefois il existe des objets sonores sur la zone sollicitée.

La constitution de zones plus ou moins étendues sur le plateau permettra non seulement une modification des durées et des hauteurs de chacun des événements sonores, mais également leur altération morphologique par l'application de filtres du type cut-off. Au traitement par unité s'ajoute donc celui des ensembles, donnant lieu à une orchestration plus riche du flux informatif.

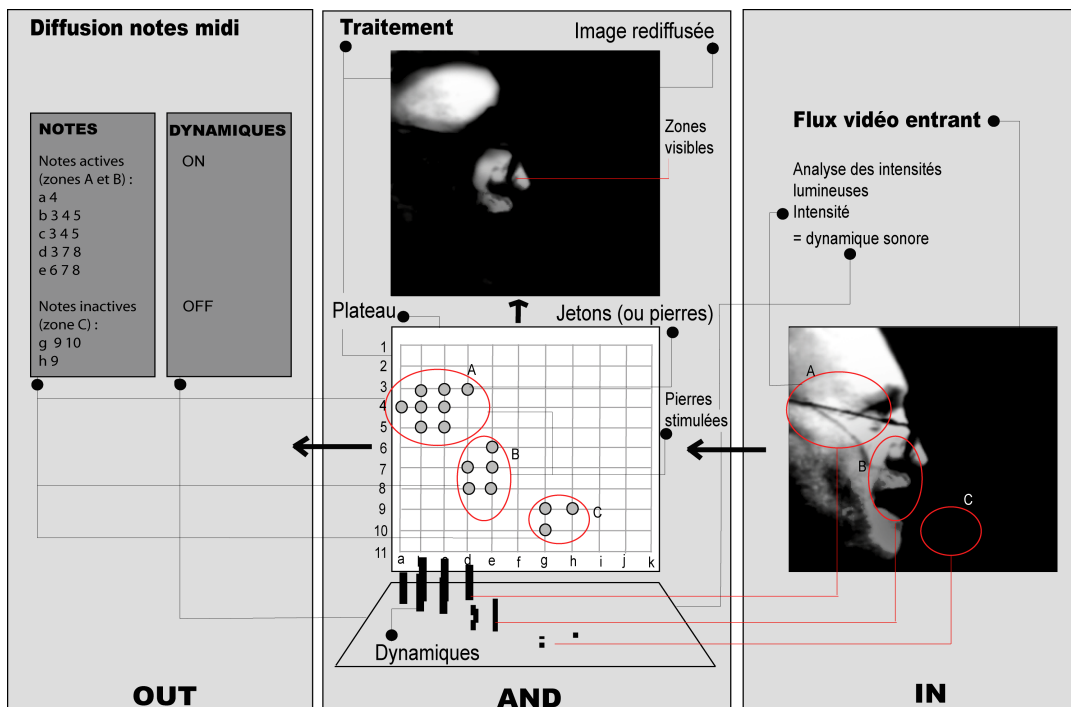
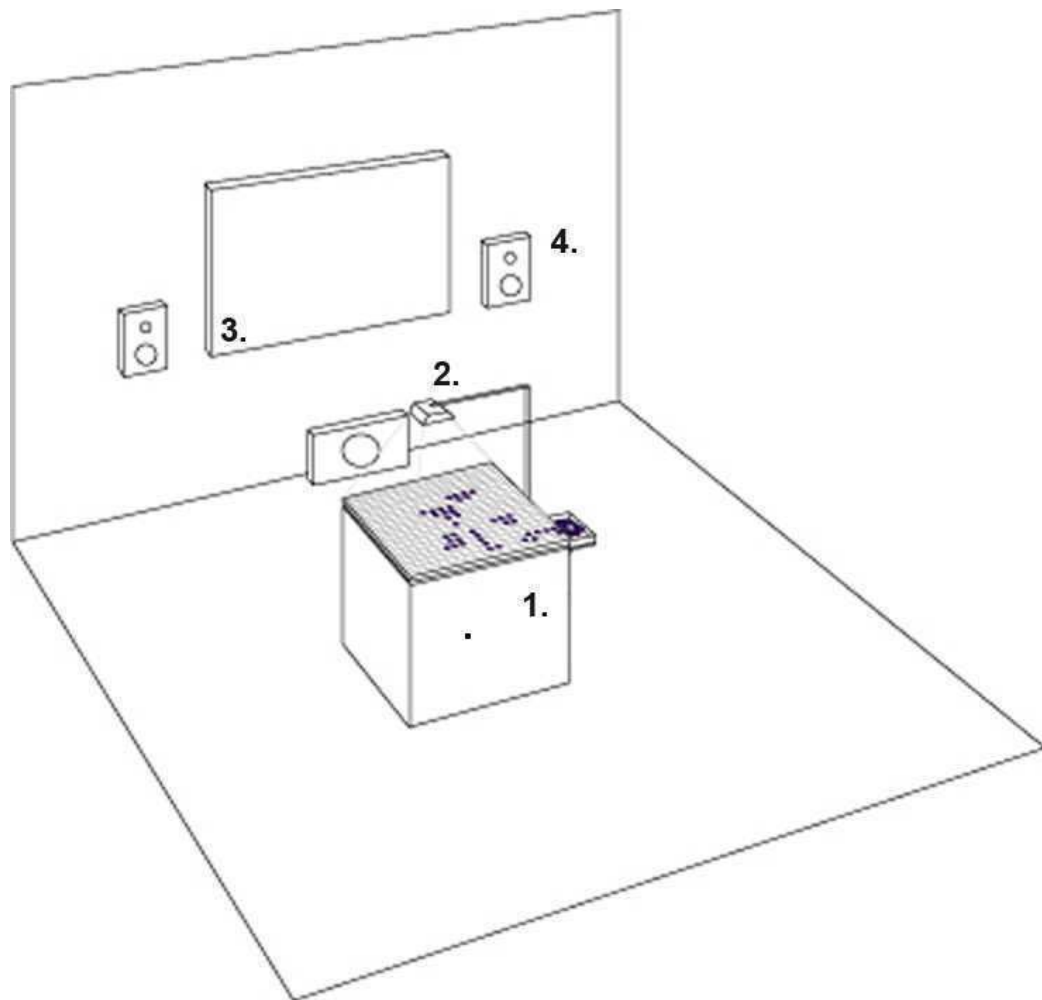


Schéma du système de traitement des informations du dispositif *Cluster*



Cluster, schéma d'installation : 1. plateau; 2. système de capture des jetons (webcam); 3. écran vidéo; 4. haut-parleurs. Dans la version présentée à l'exposition OutLab, un écran supplémentaire était alloué au control de la saisie des jetons

