



# TURBULENCES VIDÉO

DIGITAL & HYBRID ARTS - Janvier 2023 - revue trimestrielle #118





# TURBULENCES VIDÉO

DIGITAL & HYBRID ARTS - Janvier 2023 - revue trimestrielle #118

Premier trimestre 2023

**Directeurs de la publication :** Élise Aspod & Loiez Deniel • **Directeur de la rédaction :** Gabriel Soucheyre

**Ont collaboré à ce numéro :** Gabrielè Arlauskaitė, Alain Bourges, Geneviève Charras, Jean-Paul Fargier, Philippe Franck, Jean-Jacques Gay, Maxence Grugier, Anne-Sarah Le Meur, Marc Mercier, Tomas Pabedinkas, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre, Stéphane Troiscarrés, Jacques Urbanska.

**Relecture :** Evelyne Ducrot, Christine Izambert, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre.

**Coordination éditoriale & mise en page :** Éric André-Freydefont

Publié par VIDEOFORMES,

La Diode - 190/194 bd Gustave Flaubert - 63000 Clermont-Ferrand, France • tél : 04 73 17 02 17 •  
videoformes@videoformes.com • www.videoformes.com •

© les auteurs, Turbulences Vidéo #118 et VIDEOFORMES • Tous droits réservés •

La revue Turbulences Vidéo #118 bénéficie du soutien du ministère de la Culture / DRAC Auvergne Rhône Alpes, de la ville de Clermont-Ferrand, de Clermont Auvergne Métropole, du conseil départemental du Puy-de-Dôme et du conseil régional d'Auvergne Rhône Alpes.

**En couverture de ce numéro :**

1. *Viens Valeur, Mention Sandra ASMR (2022)* © Rachel M. Cholz
2. *Omni-Vermille (2020)*, Anne-Sarah Le Meur, ZKM, Karlsruhe © Photo : Grünschloss

Dans un monde aujourd'hui de plus en plus chaotique, les arts numériques et l'intelligence artificielle sont devenus des forces majeures dans notre société. Cette forme d'expression créative peut nous aider à comprendre ce monde d'une manière différente et à explorer de nouvelles perspectives. Alors que l'IA permet des avancées technologiques impressionnantes, elle soulève également de nombreuses questions éthiques et pratiques. Nos activités dans les arts numériques peuvent offrir une plateforme pour exprimer ces préoccupations et susciter un débat public, voire créer des solutions innovantes pour relever les défis auxquels nous sommes confrontés. Sera-ce suffisant ? Pouvons-nous nous reposer sur cet outil nouveau, aussi performant soit-il ? À voir.

Et dans le même temps, les femmes iraniennes continuent de faire face à des obstacles culturels et sociaux qui les empêchent d'atteindre ce qui est dû à chaque être humain : vivre libre. Nous devons soutenir ces femmes et les encourager à continuer de se battre pour leurs droits.

In today's increasingly chaotic world, digital arts and artificial intelligence have become major forces in our society. This form of creative expression can help us understand this world in a different way and explore new perspectives. While AI enables impressive technological advances, it also raises many ethical and practical questions. Our activities in the digital arts can provide a platform to raise these concerns and generate public debate, and even create innovative solutions to the challenges we face. Will it be enough? Can we rely on this new tool, however effective it may be? That remains to be seen.

And at the same time, Iranian women keep facing cultural and social barriers that prevent them from achieving what is due to every human being: to live free. We must support these women and encourage them to continue fighting for their rights.

© Gabriel Soucheyre - Turbulences Vidéo #118

# ÉDITO #118

par Gabriel Soucheyre



© Photo : Regina Hübner

# SOMMAIRE #118

## CHRONIQUES EN MOUVEMENT

- [Godard, dieu du cinéma, prophète de la vidéo](#), par Jean-Paul Fargier – p.8  
[Jean-Luc Godard, poète jusqu'au bout des doigts](#), par Marc Mercier – p.16  
[Impressions soleil couchant...](#), par Jean-Paul Fargier – p.26  
[Alger/Casablanca, le grand sud des arts vidéo](#), par Marc Mercier – p.30  
[Les corps si oui des Corsino](#), par Jean-Paul Fargier – p.42  
[Retour sur une expérience curatoriale](#), par Gabriel Soucheyre – p.46  
[Au-dessous comme au-dessus](#), par Gabrielè Arlauskaitė – p.50  
[L'art à la limite de la perception](#), par Tomas Pabedinskas – p.56  
[La création sonore en zone libre](#), propos recueillis par Philippe Franck – 64

## PORTRAIT D'ARTISTE : ANNE-SARAH LE MEUR

- [Entretien avec Anne-Sarah Le Meur](#), propos recueillis par Gabriel Soucheyre – p.76  
[Au creux de l'obscur](#), par Anne-Sarah Le Meur – p.82  
[Corps, nombre, lumière](#), par Anne-Sarah Le Meur – p.90  
[Anne-Sarah Le Meur peinture programmée](#), par Jean-Jacques Gay – p.98  
[Portrait vidéo : Anne-Sarah Le Meur](#), par Gabriel Soucheyre – p.100

## SUR LE FOND

- [Severance, Dissociation](#), par Alain Bourges – p.102  
[Entre-espaces et dispositifs hypermédia](#), propos recueillis par Philippe Franck – p.106  
[Félix Côte, aux sources des fossiles numériques](#), propos recueillis par Maxence Grugier – p.114  
[Un art du camouflage, à propos de quelques cas de détournement](#), par Gilbert Pons – p.122  
[Rachel M. Cholz](#), propos recueillis par Jacques Urbanska – p.132  
[La chimie sonore de Mathilde Schoenauer Sebag](#), propos recueillis par Jacques Urbanska – p.144

## LES ŒUVRES EN SCÈNE

- [L'Arbre et ses rhizomes vidéographiques de Sivan Eldar](#), par Geneviève Charras – p.152

## SUPPLÉMENT

- [Lockdown Publishing : Les boucles de l'archeïropoïèse](#), par Stéphane Troiscarrés – p.154



38<sup>ème</sup> FESTIVAL INTERNATIONAL  
D'ARTS HYBRIDES ET NUMÉRIQUES

# VIDEOFORMES 2023

expositions / performances / projections / rencontres

16 MARS — 2 AVRIL  
CLERMONT-FERRAND

# GODARD, DIEU DU CINÉMA, PROPHÈTE DE LA VIDÉO

par Jean-Paul Fargier

**Le Cinéma c'est la Vérité 24 fois par seconde.  
Longtemps Jean-Luc Godard avait enseigné cet  
évangile. Et puis un beau matin, il avait ajouté  
ce dogme à sa Bible (son Livre d'images) : la  
Vidéo c'est la Réalité. Adoptez la Réalité.**

**Et il n'a cessé, dès lors, de prêcher les bienfaits de l'image électronique. Et de tenter de convertir, par la parole et par l'exemple, ses fidèles (suiveurs, admirateurs) à cette nouvelle technique, surgie de la tempête de Mai 68.**

**J'étais parmi ces disciples du Dieu du Cinéma qui se sont convertis à (tournés vers) la Vidéo après avoir entendu les exhortations de son Prophète. Voici comment cela s'est passé... voici en quelque sorte mes Actes des Apôtres (qui, vous l'ignorez sans doute, bande d'ignares déchristianisés, succèdent aux Evangiles dans le Nouveau Testament).**

**En cinq épisodes.**

## 1.

Mon chemin de Damas ce fut d'assister dans l'appartement de Godard (rue Saint-Jacques), en mai 1969, à une tentative de montage d'extraits de discours politiques enregistrés à la télévision par une machine imposante, posée sur la moquette, au pied d'un téléviseur. Un magnétoscope. C'était le premier que je voyais. Deux bobines tournaient sur un plateau, déroulant une bande magnétique marron aux reflets brillants, argentés. Godard, qui me recevait pour une interview, m'indiqua un siège où m'asseoir en attendant la fin de la manœuvre qu'il était en train d'exécuter avec son complice du moment, le peintre Gérard Fromanger. Ils avaient déjà créé ensemble quelques clips politiques, basés sur l'invasion de la couleur rouge, une technique de Fromanger, qui consistait à s'emparer d'une photo (de manifestation, par exemple), à la reproduire sur une toile et à faire couler sur elle une flaque de vermillon. Le rehaussement de la scène (de rue, de masse) par une vague (symbolique) de couleur (révolutionnaire), promesse d'une victoire prochaine, produisait une jubilation certaine. Pour un clip appliquant cette méthode, Godard avait filmé (en 16 mm) Fromanger en train de déverser un pot de peinture dégoulinant sur un tableau. Maintenant, ils tentaient de faire dégouliner non de l'huile pigmentée mais des sons d'un discours politique sur des images d'actualité. Ce simple chevauchement s'avérait catastrophique, voire impossible, car ce magnétoscope n'avait pas été conçu pour monter des images, les déplacer, les manipuler, mais seulement pour les enregistrer. Qu'à cela ne tienne, Godard et Fromanger persistaient à braver l'impensable : avoir des images et ne pas pouvoir jouer avec elles, c'est à dire modifier leur sens, leur donner un sens nouveau. Mais bientôt ils trouveraient comment faire.

Au bout d'un moment, Godard me dit : « voilà, ça c'est l'avenir, ça va évoluer, on pourra bientôt tout faire avec la vidéo. Il faut arrêter de faire du cinéma. Si vous voulez je peux vous prêter cette machine. Essayez. »

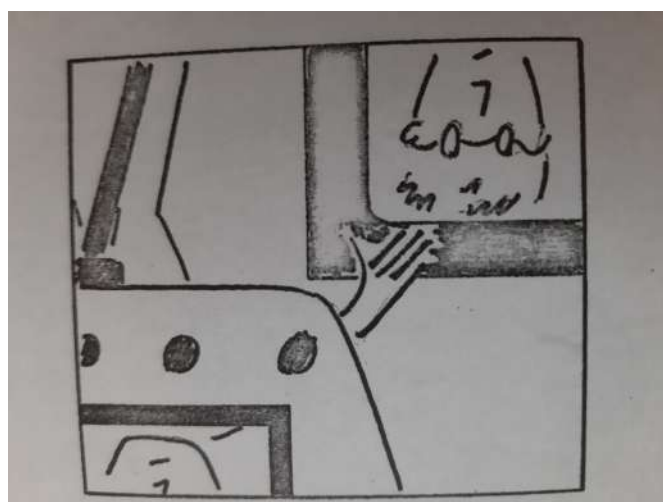
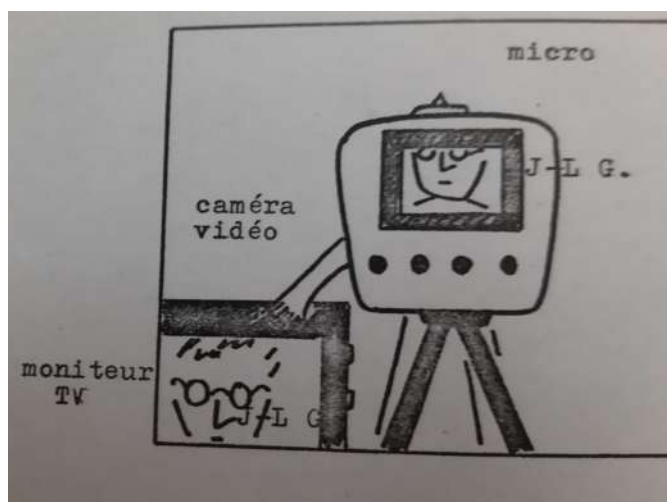
## 2.

Et j'ai essayé. Avec Gérard Leblanc, qui venait de fonder *Cinéthique* avec Marcel Hanoun et m'avait invité à rejoindre leur comité de rédaction, nous projetions de réaliser un supplément vidéo de la revue papier. On a commencé à faire des entretiens de cinéastes, de spectateurs, de lycéens en lutte, avec le magnétoscope « de Godard ».

Je mets des guillemets à cette possession : on s'est vite aperçus que ce magnétoscope ne lui appartenait pas, même s'il en était le premier (et le meilleur, supposons-nous, car tout ce que faisait Godard ne pouvait être que génial) utilisateur. Cet instrument « révolutionnaire » lui était prêté par le technicien audiovisuel de l'École des Beaux-Arts de Paris, Alain Jacquier. Celui-ci, convaincu des capacités prometteuses de la vidéo, en avait fait équiper l'UP 6, l'unité d'enseignement, vouée surtout à l'architecture, où s'étaient regroupés après la tempête de Mai les jeunes profs les plus engagés dans les luttes politiques de l'automne 68 après l'avoir été dans celles du printemps. Nous avons fini par rencontrer Jacquier, et par lui emprunter directement l'appareil « de Godard ». Plus tard, au fil d'un séminaire sur les débuts de la vidéo en France, initié par Hélène Fleckinger, je découvrirai que ce même magnétoscope était aussi utilisé, à l'instigation de Jacquier, par Chris Marker et par Armand Gatti.

Et très vite Godard, qui agissait maintenant sous couvert du groupe Dziga Vertov, tout en continuant à travailler en 16 mm, s'est mis à s'équiper en matériel vidéo pour procéder à des expériences relevant de cette devise : « il ne faut pas faire des films politiques, il faut *faire politiquement* des films. » Et la vidéo était potentiellement le fer de lance du « faire politiquement ».

Nous étions quelques-uns à être bien d'accord avec ce programme. Et là, ce « Nous » ne désigne pas seulement la revue *Cinéthique* (que je finirai par quitter en 1974) mais un certain nombre de groupes (Vidéo Out, Vidéo 00, les Louloux, Vidéa, Les Cent Fleurs, la Tribu Gatti et d'autres) qui s'étaient constitués en achetant des caméras et des magnétoscopes portables afin de produire en toute liberté des films militants, ou plutôt des vidéos militantes. Car à la suite de Godard nous considérions que le cinéma c'était une histoire terminée. Il ne fallait plus employer le mot film, qui renvoyait



Dessins de Jean-Luc Godard issus du scénario de *Moi Je*, publié par le catalogue Archives Godard édité par le Centre Pompidou en 2006 à l'occasion de l'exposition *Godard à Beaubourg*

à la pellicule, le support du cinéma, mais de bande vidéo, substantif qui contenait à la fois le support de la réalisation et l'objet réalisé (nommé aussi simplement : une vidéo).

Ces groupes vidéo entretenaient avec Godard des relations plus ou moins sporadiques, basées sur leur intérêt commun pour le développement du « nouveau médium » – comme on commençait aussi à dire, surtout chez les praticiens de *l'art vidéo* (Robert Cahen, Dominique Belloir, Thierry Kuntzel en France, Nam June Paik, Bill Viola, Ed Emshwiller, les Vasulka, etc. aux USA).

« Les années vidéo » est le titre d'un des chapitres de la longue notice Wikipédia sur Godard. Années 1973-1979, est-il précisé. Elles suivent « Les années Mao », 1967-1973 ; et précèdent les années 1980-1988, qualifiées de « Retour au Cinéma ». C'est un découpage trompeur : les années vidéo de Godard commencent assez vite pendant les années Mao (lesquelles se poursuivent bien au delà de 1973) et elles dureront jusqu'à sa mort, Godard recourant de plus en plus à la vidéo tout en revenant à la production de films, de fiction en particulier, réalisés avec des moyens filmiques. Auxquels il mélange parfois des effets vidéo.

À partir du moment où Godard a rencontré la vidéo, il n'a jamais cessé de s'y intéresser, de la pratiquer, de la promouvoir, de l'enrichir par ses trouvailles. Il s'est vite doté d'un studio vidéo avec les meilleurs outils du moment, studio qui constituait son laboratoire expérimental, sa petite usine de production indépendante. Il aimait à faire visiter ce studio/atelier, qu'il n'a cessé de perfectionner : à Paris, à Grenoble puis à Rolle en Suisse.

### 3.

J'ai visité ce studio quand il en était à ses débuts à Paris. Je n'ai pas vu celui de Grenoble ni celui (ou plutôt ceux) de Rolle (mais j'en ai une idée par les nombreux retours de ceux que Godard y a reçus et en particulier Alain Fleischer qui l'a filmé pour *Morceaux de conversation avec Jean-Luc Godard*).

On a vu, plus haut, Godard s'attaquer à Georges Pompidou (et d'autres acteurs politiques) en bricolant des émissions de télévision enregistrées avec un magnétoscope dans le salon de son appartement, rue Saint-Jacques. Anticipation ironique du Home Vidéo !

Au temps du groupe Dziga Vertov, le studio vidéo de Godard est logé avenue du Maine, dans les locaux de la société Auditel (un prestataire de services pour le cinéma, comportant des salles de montage et de mixage, et une excellente régie son). Outre la salle de montage film attribuée en permanence à Godard, le Groupe Dziga Vertov dispose là d'un bureau où se réunissaient autour de Godard les membres du Groupe (Jean-Pierre Gorin, Jean-Henri Roger, Armand Marco, Nathalie Billard, et parfois Raphaël Sorin, un ami de lycée de Gorin). Ils ont un porta pack Sony demi pouce, une ou deux caméras sur pied, des magnétoscopes plus gros pour le montage. Mais parfois Godard va parfaire un montage à Vidéo Out, Villa Seurat, chez Paul et Carole Rousso-poulos, qui disposent d'un magnéto 1 pouce Bell&Howell, déjà professionnel.

Puis après la dispersion du Groupe Dziga Vertov, Godard s'associe avec le cinéaste Gérard Martin pour équiper un studio nouveau, avec du matériel Umatic (3/4 de pouce), installé rue Rochechouart, pas loin du carrefour avec l'avenue

Trudaine et la rue de Dunkerque. Je me rappelle avoir été invité à venir voir dans ce studio un essai de montage (dont je n'ai aucun souvenir). Je m'y étais rendu en compagnie de Danielle Jaeggi, ma compagne et complice en vidéo (les *Cent Fleurs*, c'était nous) ; Danielle connaissait bien Gérard Martin pour avoir fait l'Idhec dans la même promotion. Ce devait être à l'automne 1972 ou en hiver 1973... je ne sais plus et peu importe, ce studio a eu une brève existence.

En 1973, Godard déménage à Grenoble, à l'invitation de Jean-Pierre Beauviala, un ingénieur qui avait travaillé à l'amélioration de la caméra 16mm (la Coutant) de la société Eclair, avant de créer sa propre caméra film, l'Aäton, dans ses ateliers de Grenoble. Inventeur génial, Beauviala a l'idée de coupler la caméra film avec un tube vidéo, qui permet aux cinéastes de voir sur un écran vidéo ce qu'ils sont en train de tourner. Très vite, des faiseurs d'images (comme les frères Blanchet, Jean-André Fieschi, Jean Rouch, Anne Papillault et Jean-François Dars, ou Danielle Jaeggi et moi-même) adoptons cette caméra vidéo détachée de la caméra film, et baptisée Paluche, à cause de sa maniabilité étonnante, puisqu'elle consistait en un tube pas plus gros qu'une petite torche électrique. Avec une définition en noir et blanc splendide.

Je ne crois pas que Godard se soit beaucoup intéressé à la Paluche ; sa complicité avec Beauviala tournait autour d'une nouvelle caméra film que le fondateur d'Aäton lui avait promis de créer et qu'il sortira un jour sous le nom de Caméra Jean-Luc (adoptée par des centaines de chefs-op de par le monde). Néanmoins, le nouveau studio vidéo de Godard à Grenoble est équipé des meilleurs instruments électroniques trouvables en ce milieu des années 70. Tournage et montage, mixage et trucage. Godard a payé ces machines avec l'aide à la réalisation obtenue auprès du CNC sur un scénario déposé en janvier 1973 : *Moi Je*<sup>1</sup>. Un film qu'il ne réalisera pas mais qu'il projetait de fabriquer entièrement en vidéo. D'autant plus que son sujet était la télévision, ses formes, ses contenus, ses manques, ses virtualités.

C'est dans ce studio que Godard et Anne-Marie Miéville, sa nouvelle compagne, une cinéaste suisse rencontrée sur le tournage de *Tout va bien*, termineront en 1974 *Ici et ailleurs*, un film sur la lutte des Palestiniens commencé avec Jean-Pierre Gorin en 1970 sous le titre *Jusqu'à la Victoire*, et interrompu

pour des raisons d'incertitudes politiques. Godard et Miéville reprennent le premier montage et déconstruisent ses mises en scène triomphalistes. Notons qu'à la fin du tournage en Palestine, Godard avait laissé au Fatah la caméra Sony qu'il s'était fait offrir par la Ligue Arabe (qui lui en voudra beaucoup pour cette générosité). Godard a l'habitude d'offrir des caméras pour encourager les militants à prendre leurs images en main : aux ouvriers de la Rhodiaceta, aux pédagogues du Mozambique, et là aux Palestiniens.<sup>2</sup>

C'est à Grenoble aussi et dans les environs que Godard réalise en 1974 *Numéro Deux*, un pseudo remake de *À bout de souffle*, à la demande du producteur du premier succès de Godard, Georges de Beauregard. Tout est tourné en vidéo, monté en vidéo, mais pour sortir le film en salle Godard le transfère sur pellicule. Le récit de ce remake n'a plus rien de la trajectoire éperdue du héros incarné par Belmondo ; c'est un constat de la vie banale menée par un couple dans un HLM grenoblois. On est beaucoup plus proche de *Deux ou trois choses que je sais d'elle*. Avec des ponctuations faites par des écrans divisés.

En 1976, avec l'appui à nouveau d'Anne-Marie Miéville, Godard se lance, toujours avec ses propres moyens vidéo, dans une série de 12 vidéos d'une heure, intitulée *Six fois deux / Sur et sous la communication*, une commande de l'INA, destinée à être diffusée deux par deux sur Antenne 2, dans un créneau que l'INA a obtenu de cette chaîne pendant l'été (quand tout le monde est en vacances, faut pas ébouriffer le grand public).

Cette programmation constitue la première irruption de la vidéo de création élaborée à l'extérieur d'une chaîne. Pour la création vidéo interne il y a bien sûr Jean-Christophe Averty (que le scénario de *Moi Je* épingle en pointant les limites de ses contenus) mais il n'est pas le seul, quoi qu'il en dise, à tenter de surprendre avec des images télévisées inventives. Les émissions proposées par *Six fois deux (...)* se composent toujours d'un entretien d'une heure suivi par une heure de déconstruction d'images. Je n'ai jamais revu ces six émissions, qui ont fait sensation à l'époque par leurs partis pris visuels et la crudité idéologique de leurs contenus, mais je me souviens de la discussion avec un cinéaste amateur nommé Marcel et de la séance de démontage des images de presse qui la suivait.

1 - On trouvera le fac-similé de ce scénario dans le catalogue (intitulé *Jean-Luc Godard : Documents*) de la rétrospective intégrale Godard organisé en 2006 (24 avril-14 août) par le Centre Pompidou. Il est dirigé par Nicole Brenez, David Faroult, Michaël Temple, James William et Michaël Witt.

2 - Beaucoup de détails circonstanciels et d'analyses en profondeur sur la métamorphose de *Jusqu'à la Victoire* en *ici et ailleurs* (ainsi que sur de nombreux autres films de Godard) dans le livre très fouillé de David Faroult, *Godard Politique*, aux éditions des Prairies ordinaires.

En 1976 également, Godard et Miéville tournent une nouvelle série de 12 émissions (de 26 minutes), à la demande de la deuxième chaîne qui veut célébrer le centième anniversaire de la publication du livre *Le Tour de France de deux enfants*. Godard vient à Paris et procède à des entretiens séparés avec un garçon et une fille d'une dizaine d'années, sur des thèmes répartis selon les disciplines scolaires (histoire, géographie, chimie, mathématiques, français, etc.). Godard pousse les questions assez loin de façon presque inquisitrice (ça devient autant un portrait du cinéaste, qui reste *off*, que des enfants qui occupent le champ). L'ensemble se présente sous le titre *France/tour/détour/deux/enfants* et se veut un tableau (décapant) de la France contemporaine réalisé par une télévision locale, de quartier (du XV<sup>ème</sup> arrondissement) : au générique on voit les deux jeunes protagonistes en train de se cadrer l'un l'autre avec une caméra vidéo amateur. Antenne 2, déçue par l'inattendue (et surtout subversive) proposition de Godard, refuse de diffuser les émissions. Au placard !

C'est Claude Jean-Philippe qui la montrera dans son Ciné-Club en 1980. J'avais déjà vu ces douze films, qui circulaient dans les milieux godardophiles. Et le hasard a voulu que le jour de la diffusion du dernier épisode, je tombe nez à nez dans un bus avec le héros anonyme de sa dernière séquence, un poivrot filmé rêvant debout devant son verre posé sur le comptoir d'un bar, long plan pendant lequel se déverse la chanson de Léo Ferré, *Richard*. Évocation lancinante de « la tristesse des hommes ». Je suis descendu à une station et « Richard » a continué. Et en rentrant à la maison, sachant que dans quelques heures il allait être vu par des millions de gens, je me demandais si « Richard » était au courant de cette diffusion, s'il était prévenu ou non, et si le lendemain il y aurait des gens qui l'interpellerait dans la rue.

#### 4.

Le 21 novembre 1984, je me retrouve avec deux caméras amenées à Paris par l'unité audiovisuelle de la Maison de la Culture de Reims (qui vient de produire deux de mes vidéos avec Sollers, *Sollers au pied du mur*, *Sollers joue Diderot*) dans un appartement dont les fenêtres donnent sur le flanc sud de Notre Dame. Et face à face : Jean-Luc Godard et Philippe Sollers réunis par moi, pour discuter, à la demande de Godard, de la Vierge Marie. Ils s'entreprendront pendant 75 minutes, entre midi et quatorze heures ; dans l'après-midi je tournerai quelques images de la cathédrale, à l'extérieur et à l'intérieur (façade, rosaces) ; j'effectuerai le

montage/mixage des deux caméras dans un studio numérique de Levallois dans la soirée et *L'entretien Godard/Sollers* (vidéo de 75') sera bouclé avant minuit.

C'est une sorte de direct amélioré par un dispositif d'images dans l'image : je présente les deux débatteurs chacun dans une fenêtre, une grande et une petite, qu'ils occupent tour à tour, Sollers à gauche, Godard à droite. Les fenêtres de temps à autre changent de taille, la grande devient petite tandis que la petite s'agrandit. Pas forcément en fonction de qui parle et qui écoute. C'est pour avoir ce dispositif de co-présence permanente que j'ai voulu confectionner le film en tournant à 2 caméras et en le finalisant dans une régie numérique, capable de retraiter la taille des images dans l'image. Tout l'argent qu'avait trouvé Dominique Païni auprès de ses amis de la Fédération Léo Lagrange (5.000 francs) y est passé. Pour le reste, caméras et cameramen étaient assurés par Reims. Et je n'ai bien sûr touché aucun centime pour cet exploit. Ni à ce moment là ni depuis lors.

Pendant en vue d'une exploitation possible, télévisuelle ou autre, j'avais établi un contrat quadripartite, réservant 25 % des recettes aux quatre mousquetaires de ce duel : Godard, Sollers, Païni et moi. Godard, après l'avoir signé, m'a stipulé que je pourrais donner sa part soit à Emmaüs, soit au Fatah (le mouvement de libération de la Palestine). Mais il n'y a eu pour le moment nulle rentrée financière : aucune télévision n'a voulu diffuser ce dialogue ; et la première édition vidéo s'est soldée par une grivèlerie, le comptable de l'éditeur (Malataverne) étant parti avec la caisse ; une seconde édition, réalisée en 2019 par la société APRES, dirigée par l'ami Gilles Coudert, n'est pas encore parvenue malgré son succès à équilibrer ses frais (de remastérisation et de tirage), et la répartition des bénéfices attendra. Mais pour moi l'essentiel est que ce film existe et qu'il circule, et témoigne à la fois d'une rencontre exceptionnelle entre deux génies qui s'estiment et se redoutent et d'une aventure inédite du médium vidéo.

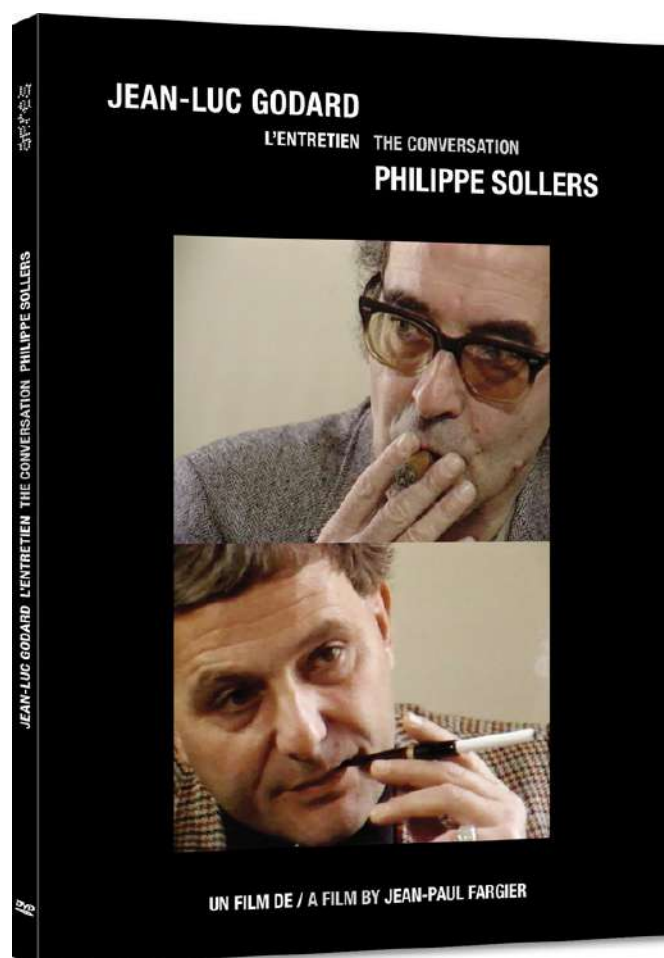
Cet événement est né d'une demande que Godard m'avait adressée un an plus tôt, au cours d'un déjeuner où il m'avait invité afin de... m'utiliser ou si l'on préfère d'essayer de me faire entrer dans ses plans. Il voulait d'abord que je lui serve d'intermédiaire pour transmettre à Sollers son désir de le faire jouer dans son film en cours *Je vous salue Marie* (inspiré, m'avoua-t-il, par *Le Trou de la Vierge*, la toute première vidéo que j'avais faite avec Sollers). Très bonne idée, répondis-je à Jean-Luc, mais ce serait plus efficace s'il sollicitait lui-même Philippe. Godard m'annonça ensuite qu'il voudrait que je le filme en train de discuter avec Maurice Pialat : « très simplement, comme tu as filmé Sollers pour *Le Trou* ». D'accord,



L'homme à la caméra vidéo au temps du groupe Dziga Vertov



Godard fait un clip avec un écran de neige vidéo et une main



d'accord. Après le déjeuner, il m'amènerait voir un studio vidéo au bout de la rue : si le lieu me plaisait, si je trouvais l'équipement correct, c'est là qu'il rencontrerait Pialat et que je les filmerai.

Parfait. On va visiter le studio. Magnifique. Je n'ai jamais eu à ma disposition un tel instrument. Voilà. Et à la fin du tournage avec Pialat, ajoute Jean-Luc, on fera deux copies des rushes, une pour moi, que je pourrai monter comme il me plaira, et une pour lui, qui se réservait d'intégrer cette rencontre dans un de ses films. Peut-être dans ses *Histoire(s) du Cinéma*, sur lesquelles il était en train de travailler. OK. Mais ce beau projet ne s'est pas réalisé : Pialat y a mis son veto. Il ne voulait pas être filmé. Enregistré seulement sur un magnétophone, le débat ayant pour but une publication dans la presse. Ce qui fut finalement fait, *Le Monde* quelques semaines plus tard publia un dialogue Godard-Pialat.

Mais j'avais émis (plutôt que mis) une condition, en acceptant le projet mijoté par Godard que je le filme face à Pialat :

qu'il vienne un jour aussi devant mes caméras pour discuter avec Sollers. Jean-Luc avait topé immédiatement : mais en se réservant de choisir le moment de la rencontre. « Après la sortie de *Je vous salue Marie...* les cathos vont m'attaquer et j'aurai besoin d'un papiste pour me défendre ! »

Un jour, je reçus de Paini, qui était allé à Rolle interviewer Godard pour *artpress* avec Scarpetta, ce message : Jean-Luc est prêt à rencontrer Sollers, tu peux déclencher l'opération.

Si Godard avait choisi le moment (la sortie de *Je vous salue Marie*), c'est Sollers qui fixa la date : le 21 novembre, jour de la fête catholique de la Présentation de Marie au Temple. Excellente entrée en matière pour le « papiste » français ; et première surprise du protestant suisse. Et c'était parti pour 75 minutes de disputes théologiques, philosophiques, littéraires et historiques, avec des percées vers l'intimité de chacun (« ça t'arrive de pleurer, toi ? »), et pas mal de bouffées de rire.<sup>3</sup>

3 - Sur Godard/Sollers : L'Entretien, lire les développements de Lionel Dax dans

## 5.

J'ai déjà mentionné l'entreprise des *Histoire(s) du cinéma*, qui occupa Godard pendant une bonne décennie. Ses épisodes sortaient au fil de leur production, sporadiquement. Mais dès l'esquisse des 2 premiers chapitres (repris et modifiés par la suite), le projet de faire en images plutôt qu'avec des mots une plongée historique mais non chronologique dans l'histoire des films, remporta un grand succès auprès de ses premiers spectateurs. Dont j'étais.

Je me souviens très bien de cette première « test projection », qui rassemblait quelques proches du cinéaste, parce que ce jour-là Godard me remit un chèque de 600 francs, qu'il m'avait promis quelques semaines plus tôt à titre d'intermédiaire d'un prix qu'il avait reçu au Festival Vidéo de Locarno, pour un de ses films, *Puissance de la Parole*, que j'avais inscrit à son insu dans le programme. À son insu, car Godard m'avait prêté ce film pour le montrer en Australie, au festival de Sydney, mais je m'étais permis de le présenter aussi à mes amis de Locarno, en catimini. Le jury s'en était saisi et l'avait propulsé Grand Prix : 6.000 francs suisses. Quand j'ai annoncé, penaud, mon initiative à Jean-Luc, il s'est montré ravi : Et je te donnerai 10 %. Il avait donc tenu sa promesse. Mais en me tendant le chèque, il ajouta : « tu me fais une facture, bien sûr. » Une facture, à quel titre ? « Tu trouveras. » J'ai fini par trouver. Je lui ai adressé la facture suivante : *Pour transfert de formes* entre la France et la Suisse – 600 francs. J'aurais pu préciser : *formes vidéo*, car *Puissance de la Parole* use avec maestria des effets électroniques.

Revenons aux *Histoire(s) du Cinéma*. Pour constater que c'est en vidéo que Godard l'accomplit, cette Histoire, singulière et plurielle, du cinéma.

Ces chapitres 1A, 1B, 2A, 2B, etc... sortent tous de sa cuisine électronique maison, de son laboratoire d'effets, de ses armoires de copies vidéo des films les plus célèbres, de sa régie de montage vidéo, sur laquelle il peut triturer à loisir les extraits de ses films préférés, auxquels il mêle souvent des extraits de ses propres films. La vidéo lui permet de ralentir les images, de les mélanger au rythme de ses doigts, de les fondre avec des tableaux de peintres admirés, de les sous et sur titrer de mots qui apparaissent d'un coup ou progressivement. De mots qu'il tape devant nous sur sa machine à écrire, métaphore de l'écrivoire électronique intégré dans sa régie. Autant de procédés de mise en forme qu'il a mis au

point depuis ses premiers contacts avec le montage vidéo. Que ce soit dans des essais vidéo comme *Scénario du Film Passion* (réalisé pour la télé suisse) ou dans des films de fiction, comme *Sauve qui peut (la vie)*, où les ralentis sur Nathalie Baye en vélo ou Jacques Dutronc mourant dans la rue à la façon de Belmondo à la fin d'*À bout de souffle*, miment les ralentis électroniques même s'ils sont réalisés à la Truca chimique. D'ailleurs, ce film de 1980, Godard avait hésité jusqu'au dernier moment à le tourner en vidéo ou en film. Et c'est à pile ou face finalement que son sort technique avait été décidé. Preuve qu'à ce moment-là, pour Godard, vidéo ou Cinéma c'est kif kif. Au grand dam des inconditionnels de la pellicule (qui sont devenus de moins en moins nombreux au fur et à mesure de la progression du numérique). Kif kif.

Ou si l'on préfère *Sauve qui peut (la vidéo)* est le seul mot d'ordre admissible.

© Jean-Paul Fargier - Turbulences Vidéo #118

# JEAN-LUC GODARD, POÈTE JUSQU'AU BOUT DES DOIGTS

par Marc Mercier

Au commencement étaient deux souffles  
Avant de me passionner pour l'art vidéo,  
comme le Joseph de *Je vous salue Marie* je fus  
pompiste, car je m'intéressais à l'essence des  
choses.

Été 1959. Jean-Luc Godard tourne rue Campagne-Pre-mière à Paris la dernière scène de *À bout de souffle*. Au même instant, à quelques mètres de bobines de là, nais-sant je donne mon premier souffle de crier. Comme un ven-deur de journaux.

Dans le film, celle qui vend des nouvelles en papier sur les boulevards parisiens (*The New York Herald Tribune*), c'est Patricia Franchini (Jean Seberg), une étudiante américaine adoptée par Paris. L'autre, c'est Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo), voyou et amoureux. Un malfrat ne peut aimer que d'amour fou. D'ailleurs, c'est un pléonasmе, hors folie l'amour est contractuel ou une quête de l'orgasme comme substitut à l'impuissance d'aimer (*Une femme mariée*). Un scélérat rêve de l'impossible. Alors qu'elle, future journaliste, s'occupe du possible. La presse, c'est un état d'urgence per-manent de l'émotion standardisée. Donc, elle le trahit (pour qu'il la quitte). Donc, la police abat le fou essoufflé. Il trouve que c'est dégueulasse. Elle ne comprend pas pourquoi.

Voilà ce qui se jouait dans mon dos de nouveau-né. Go-dard est entré dans mes bronches quand pour la première fois je suis passé de l'ombre à la lumière. L'impossible et le possible avec, et les inévitables trahisons dégueulasses de la vraie vie. Alors, pour ne pas en mourir, on écrit, on fait des films, on rêve de révolutions jusqu'à son dernier souffle. L'air et la lumière vont de pair. Sans quoi, c'est la mort.

Toute ma vie, j'ai adoré ses films, même ceux que je n'avais pas encore vus. Mes rapports avec ses images sont ceux des Marseillais avec leur ville. Ils peuvent énumérer cent mille dé-fauts, mais qu'un visiteur émette la moindre critique, il finira dans le Vieux-Port. *Si vous n'aimez pas Marseille, si vous n'ai-mez pas Godard... allez vous faire foutre !...*

Les œuvres de Godard n'ont jamais été pour moi des objets culturels. Des torrents passionnels, oui, à couper le souffle. Comme la corrida, la révolution anarchiste, la poésie ou l'amour. Quitte à passer pour un malandrin, je n'ai jamais manqué d'air jusqu'à ce 13 septembre 2022 où il s'éclipsa. *Qui veut / se souvenir / doit se confier / à l'oubli / à ce risque qu'est / l'oubli absolu / et à / ce beau hasard / que devient alors / le souvenir.*

### Il y a des rapports entre les images

À chacun son Godard, entre réalité et imaginaire. Pour le mien, je n'ai pas à déplorer un *point aveugle de la pensée godardienne* comme on peut le lire dans un journal célèbre au lendemain de son décès, répandant sur lui un ignoble soupçon d'anti-sémisme. Dans son film *Lci et ailleurs* (1974), co-réalisé avec Anne-Marie Miéville, tourné en partie en

1970 (pour les besoins d'un film qui devait s'intituler *Jusqu'à la victoire*, projet interrompu par le tristement célèbre Sep-tembre noir) dans un camp de réfugiés palestiniens en Jorda-nie, il juxtapose les visages de la 1<sup>ère</sup> ministre d'Israël Golda Meir et de Adolf Hitler. Il faut être d'une mauvaise foi totale pour lire un signe d'égalité entre ces deux personnages. Cela évite de penser. Il y a un rapport entre ces deux images. *Une image / n'est pas forte / parce qu'elle est brutale / ou fan-tastique / mais parce que / l'association des idées / est lointaine / lointaine / et juste.* Et comme très souvent dans le cinéma de montage de Godard,  $1 + 1 = 3$ , au minimum. Godard ne dit-il pas que dans *Lci et ailleurs*, le mot important c'est « et » ?



Quand la même année, les vidéastes Carole et Paul Rous-sopoulos se rendent au même endroit, juste après que le roi Hussein de Jordanie ait déversé du napalm sur les camps palestiniens, et qu'ils intitulent leur vidéo *Hussein, le Néron d'Amman*, personne ne les a accusés d'être anti-romains ou anti arabes.

Roussopoulos, Godard, les deux premiers acquéreurs en France (1969) de la première caméra vidéo légère acces-sible sur le marché, la Portapak de Sony. La face du monde des images allait être bouleversée. La face, mais aussi l'occi-put, les tempes, l'adret et l'ubac, le dedans et le dehors. Une arme au service des opprimés pour qu'on ne leur vole plus leur image et leur parole. Météorite jaillie de la nuit (et de la lumière) des temps (et des espaces) qui allait percuter le monstre sacré et solaire qu'est le cinéma, pour donner nais-



*Ici et ailleurs*

sance à l'art vidéo. Même la télévision, cette usine à mensonges, allait entendre ses quatre vérités.

Version géopolitique de cette histoire légendaire, l'art vidéo est la Palestine du cinéma et de la télévision.

### **Le franco-suisse et le gallo-romain**

Il arrive parfois que Godard insère dans une séquence une citation en latin sans même nous en livrer ni l'auteur ni la traduction. Comme celle-ci que l'on peut lire dans ses *Histoire(s) du cinéma* : *Aurea prima sata est aetas / quae undice nullo / sponte sua / sine lege fidem rectumque colebat.*

J'ai pu identifier qu'il s'agit d'un passage des *Métamorphoses* d'Ovide (au début des *Quatre âges du monde*), ce qui donne selon Marie Cosnay : *D'or est né le premier âge et sans chef, / de lui-même, sans loi, il respectait la foi et le droit.*

Du latin, donc, je ne vais pas faire table rase. *Montage, mon beau souci.* Rapprochement des lointains.

Puisque Marseille et Néron le Romain pyromane se sont invités à notre table des matières godardiennes, ne craignons pas de nous enflammer puisqu'ici tous nos chemins mènent à Godard. Adoptons un point de vue sur son œuvre depuis la Méditerranée. D'ailleurs, c'est à Marseille que débute *À bout de souffle*.

Il a réalisé *Vent d'Est* (1970), je tourne *Vent du Sud*. C'est juste une image, bien sûr.

Les cinéphiles et les mélomanes ont peut-être déjà entendu parler de l'écrivain Pétrone grâce à l'adaptation de son *Satiricon* par Fellini en 1969, ou celle de Bruno Maderna et George Tabori en 1991 pour l'opéra à Salzbourg.

Pétrone, ce génial écrivain que l'impérialisme romain nous a fait oublier qu'il était marseillais, fut dans un premier temps accueilli parmi les intimes de Néron et, dans cette cour corrompue, dicta la loi du bon goût en *elegantiae arbiter*. Toute l'œuvre et la personnalité de Godard sont contenues dans cette définition : *arbitre de l'élégance*. Godard le franco-suisse et Pétrone le gallo-romain (tous les deux des années 60 à deux mille ans près), toujours élégants, jamais courtisans.

Tacite raconte que Néron, ne supportant plus le regard acerbe que Pétrone portait sur sa manière de vivre et de régner, prononça un *renoncement à l'amitié*. Sentant que tout était perdu, il opta pour le suicide en 66 après Jésus-Christ, se trancha les veines, puis les referma à intervalles régulières pour ne pas mourir trop vite et compléter son testament (*Satiricon*) en y décrivant les débauches de Néron et de son État voyou, les poètes chassés à coups de pierres, les corps objets de la volupté carnassière des puissants. À nouveau, c'est tout

tous ceux  
**A D I E U**  
 qui manquent d'imagination  
 se réfugient  
 dans la réalité

*Adieu au langage*

Godard, notre Cassandre, notre sismographe, notre poseur de bombes poétiques que les médias ont toujours tenté de désamorcer en le présentant comme un amuseur savant. Lui aussi, avant de mettre un terme à son existence eut pour impératif de dire *adieu au langage* en nous renvoyant l'image de notre monde occidental en plein naufrage, gangrené par la cupidité.

On se souvient du rôle que joue Roxy dans *Adieu au langage*, le chien mélancolique comme son maître. Qu'il rêve, dorme ou pisse, il a toujours l'air de n'en penser pas moins. Cela pourrait être la petite chienne de Trimalchion (mignon personnage du *Satiricon*), saisie par une nausée devant le triste spectacle d'une société qui se gave d'insignifiances, où les nouveaux affranchis (anciens esclaves) tentent de surpasser leurs anciens maîtres en ignominie. *Il est plus avantageux de faire briller ses génitoires plutôt que son génie*, dit Pétrone.

Poursuivons, quitte à en perdre notre latin, notre dérives pétronesque (poétronesque aurait dit Gianni Toti). *Satiricon* : étymologiquement parlant, un livre d'histoires satiriques dont le sens latin premier renvoie au pot-pourri, au genre composite qui traverse aussi toute la filmographie de Godard, mêlant prose, poésie, tragédie et comédie en un délicieux enchevêtrement de tons et de genres.

Mais encore, ce qui fait de *Satiricon* un livre d'une modernité extraordinaire, c'est l'usage des citations de Virgile ou d'Horace qui surgissent, suspendent le flux d'un discours, c'est l'insertion au milieu d'une scène réaliste, quasi documentaire, d'un épisode du *Banquet* de Platon ou de la *Pharsale* de Lucain. Aragon aurait pu employer les mêmes mots pour louer Pétrone que ceux qu'il employa pour vanter l'audace de Godard quand il découvrit *À bout de souffle*, comparant son usage de la technique du collage aux œuvres dadaïstes du prestigieux John Heartfield.

Eumolpe, le poète du *Satiricon* rejeté par les pierres de la critique, agit en godardien quand il expose ses considérations sur l'art : *Une inspiration suffisamment noble n'aime pas la frivolité stérile et l'esprit ne peut rien enfanter s'il n'a pas été inondé par le fleuve immense de la littérature... Car dans les vers, il ne s'agit pas de saisir les événements – les historiens le font bien mieux que les poètes – mais de laisser libre cours à une inspiration indépendante à travers des méandres, des interventions divines et un récit aux phrases torturées, de manière à montrer clairement que l'œuvre est plus la prophétie d'un esprit en proie au délire qu'un discours scrupuleusement fidèle aux témoignages.*

Enfin, et c'est peut-être là l'essentiel, comme chez Godard, la source de la narration de Pétrone, c'est le désir. Un dé-

sir qui emplît l'atmosphère de chaque plan, chaque travelling, chaque arbre ou nuage, chaque geste, chaque regard, chaque parole, chaque corps. Combien de fois Godard n'a-t-il pas cité cette phrase de André Bazin : *Le cinéma substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs*. À l'école des amours naissantes, il faudrait projeter aux jeunes gens *Une Femme mariée* ou *Masculin-Féminin*, étudier les dérapages de la tendresse avec *Sauve qui peut (la vie)*, la défection d'un couple idéal avec *Le Mépris*, l'amour banalisé avec *Passion...* Alors viendra le jour où les soldats désertent tous les champs de bataille en murmurant à leurs belles : *Tes seins sont les obus que je préfère*.

### Le passé n'est jamais mort, il n'est même pas passé

La question n'est pas *Qu'as-tu fait de ce que Jean-Luc Godard t'a transmis ?*, mais *Qu'a-t-il fait de toi, malgré lui ?* Comme un père qu'il faut respecter et dont il faut dans le même temps s'arracher à son emprise. La presse nécrologique nous a submergé de ses bons mots. Comme un chimiste, il était féru de formules. Je suis surpris que rares sont ceux qui en le citant, expliquent pourquoi telle ou telle phrase a eu un effet sur eux. Par exemple, un jour je l'ai entendu dire : *Quand un homme aime une femme, il se prive de toutes les autres. Et parfois même de l'amour*. Je ne m'en suis toujours pas remis. A cause du *parfois* surtout. Existe-t-il pour chacun de nous au moins *une fois* où ça ne serait pas ainsi ? Peut-être qu'alors il ne serait plus nécessaire d'écrire des poèmes ou de faire des films. Et puis un homme amoureux, c'est bête comme un coq et un âne, c'est pourquoi il passe souvent de l'un à l'autre. Il suffit qu'une femme lui fasse croire qu'il est sa plus belle histoire d'amour pour qu'il se prenne pour le roi des animaux et sorte dans la rue chanter du Léo Ferré, *qu'on soit balance ou qu'on soit lion, nous on s'en balance on est des lions*. Plus tard, dans l'ancre obscur d'une salle de cinéma ou dans un bar face à la glace d'un comptoir, il pourra dire *oui, j'étais seul, ce soir avec mes rêves*. C'est certainement le couple Godard/Ferré qui produisit la séquence que je considère comme la plus belle de mon panthéon cinématographique. C'est à la fin de *France/tour/détour/deux/enfants*. Un homme seul est attablé devant sa bière allemande, et l'on entend Ferré chanter *Richard : Les gens, il conviendrait de ne les connaître que disponibles... à certaines heures pâles de la nuit, avec des problèmes d'hommes, des problèmes de mélancolie*. Je me sens parfois ce lion mélancolique qui n'a vécu que nourri d'une nostalgie d'un futur inabordable, inconsolable.

### Le radeau des images

Godard s'installe en 1977 à Rolle, petite bourgade suisse près de Nyon, avec à ses côtés sa compagne Anne-Marie Miéville, la quiétude du lac Léman, son chien et tous les outils nécessaires pour fabriquer des films en toute indépendance. Quelques années plus tard, je me suis dit que mon Rolle à moi ce serait le festival des Instants Vidéo, né à Manosque en 1988 puis exilé à Marseille en 2004. Avec Chantal Maire et Anne Van den Steen, nous l'avons rêvé comme un espace d'amitiés complices, une communauté fondée sur l'entraide (pas tous sur un tandem, mais chacun sur son vélo, métaphore qu'utilise Godard pour décrire la façon dont il travaille avec Anne-Marie Miéville), un laboratoire d'alchimistes transformant le plomb de la réalité en or poétique. Il faut dire qu'avec le parrainage de Jean-Paul Fargier (auteur d'un époustouflant *Godard – Sollers : l'entretien* (1984), pénétrant les mystères de *Je vous salue, Marie*) et de Gianni Toti (qui depuis Rome était monté en 1968 à Paris pour réaliser comme Godard des *Ciné-tracts*), nous n'avions pas d'autres choix que de réaliser, au prix d'un constant petit effort de plus, l'impossible.

Et puis voilà, plus de trois décennies plus tard (2021), me sentant à l'étroit j'ai pris le large. Adieu aux Instants Vidéo que j'ai tant chéris. *Faites en sorte que je puisse parler*, dit Josette à son amant dans *Adieu au langage*. J'ai quitté mon bateau ivre pour le radeau de la muse. *Sauve qui peut (la vie)*. Pas besoin d'un Noé pour sauver mes espèces de rêves ensauvagés, mes insatiables nouvelles vagues, mes terrains vagues (avec ces *deux ou trois choses que je sais des périphéries de l'humaine condition*), juste quelques foutues idées, un souci du monde et des paysages humains.

*Quand la parole / se détruit / quand elle n'est plus / le don / que l'un fait à l'autre / et qui engage quelque chose / de son être / c'est l'humaine amitié / qui se détruit...*, entend-on au début des *Histoire(s) du cinéma*. Je veux jusqu'à mon dernier souffle cajoler l'humaine amitié.

### Godard à l'horizon

Il fut mon phare, navigant, tanguant, sur le bateau ivre des Instants Vidéo durant trente-quatre années. Il s'est éteint. Je nage à l'estime vers de nouvelles aurores, porté par ses images qui miroitent sur les ondes marines de ma mémoire, attiré par sa voix chevrotante, mais pas comme les compagnons d'Ulysse renonçant à l'attraction du chant des sirènes. Échouer n'est pas un écueil. J'ai pris le parti de l'écume des jours et de la nuit.

Je m'assois face aux horizons lointains des océans et je contemple les goélettes de ma mémoire. Je laisse remonter

des flots tous ces instants que je dois à Godard durant toutes ces années où un festival fut une harpe pour enchanter la vie et une main tendue pour partager ses mystères.

Juste avant la création de ce festival en 1988, j'avais fondé une compagnie de théâtre, *Salem*. Nous sommes partis faire une tournée en Kabylie avec un spectacle nommé *Grandeur et décadence d'un petit théâtre de province*, faisant bien sûr référence au film de Godard que je venais de découvrir à la télévision, *Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma* (1986) où l'on voit des figurants défilier comme du bétail, réduits à un numéro de sécurité sociale, et qui finiront dans une mauvaise série télévisée derrière une grille de programmes. De là est née l'utopie des Instants Vidéo. Nous voulions que notre festival lime les barreaux du marché et de l'audimat, montre des œuvres rejetées par les chaînes comme le marin de Mishima par la mer, projette de la poésie sans entrave et à outrance. Godard planera (dans planer, il y a plan) au-dessus de nous. A nous de faire danser les ombres. Sans quoi, on ne perçoit pas les lucioles. Alors, on sombre.

En 1989, je me dis : bon, d'accord, Godard a fondé avec Jean-Pierre Gorin le groupe Dziga Vertov. Il faut montrer des films du cinéaste russe et mettre à côté un film de JLG. D'un côté, *Les jouets soviétiques* et *Kino Pravda* (1924), de l'autre une production de l'ORTF, *Le Gai savoir* (1968), un mode d'emploi pour retourner contre l'ennemi l'arme avec laquelle il nous attaque : le langage. La télé le censura. Un film invisible. Ou presque. Godard remplaça les séquences coupables par des images noires, celles-là même que Vertov nommait des intervalles. Comme si plus jamais ça (la censure) était devenu c'est toujours ça.

Je ne sais plus si ces phrases du *Gai savoir* de Nietzsche se trouvent dans le film, si elles n'y sont pas il faudrait les rajouter : *Que considères-tu comme ce qu'il y a de plus humain ? — Épargner la honte à quelqu'un. Et sur la même page : Où sont tes plus grands dangers ? — Dans la pitié.*

Il y avait dans la salle Jean-Paul Tréfois qui fut le producteur de *Vidéographie* pour la RTBF à Liège, la première émission en Europe exclusivement consacrée à l'art vidéo (1976 – 1986). Et comme il disposait encore d'une plage horaire tardive (*Carré Noir*) pour montrer des œuvres invisibles, il sollicita mon aide pour obtenir ce film, puis se ravisa quelques minutes plus tard en me disant : *la nuit, les techniciens dorment. Au bout de 20 secondes d'images noires apparaîtra à l'écran « Veuillez nous excuser pour cette interruption momentanée de notre émission ».*

Un an après *Le Mépris*, Fritz Lang et Jean-Luc Godard se retrouvent à Paris devant les caméras d'André S. Labarthe pour un entretien qui prendra pour titre *Le Dinosaur et le bébé* (1967). Tourné en une heure, le film déroule les questions improvisées du bébé français au *dinosaur* allemand. Qu'est-ce qu'un metteur en scène ? Qu'est-ce que la censure ?...

Inspiré par ce document, j'ai proposé en 1994 aux deux réalisateurs Gianni Toti (Italie) et Jean-François Neplaz (France) de se prêter à leur tour à ce jeu de la rencontre improvisée sur une scène de théâtre à Manosque, chacun pouvant, outre la parole, disposer d'un pupitre transparent sur lequel il pouvait écrire, dessiner, montrer des photos. Ces interventions apparaissaient sur un écran de cinéma. Toti accepta à condition de modifier le titre, il craignait que les gens croient qu'il était le dinosaur à cause de son âge plus avancé que celui de son interlocuteur : ce fut donc *Le dino et le bébésaure*. Une joute poétique et politique, rugueuse et joyeuse. Ce sont de tels moments fragiles qui m'ont fait dire que j'aimais mon métier à tisser des rencontres. *Le rêve de l'État c'est d'être seul / Le rêve des individus être deux (Film Socialisme)*. Le tissage est mon anarchie heureuse.

En 1998, je voulus coûte que coûte (sans argent) montrer *France/tour/détour/deux/enfants* (1978) de Jean-Luc Godard et Anne-Marie Miéville. Un film avec deux enfants et des monstres (les adultes). Je savais que l'INA (Institut National de l'Audiovisuel) de Marseille possédait des copies en U-matic. Je m'y rends. Je ne veux pas payer de droits car je n'en ai pas les moyens, et comme c'est une production de l'ORTF, j'explique avoir déjà payé avec la redevance télé. On me dit de demander l'autorisation à la Société de Production de Godard, co-productrice. En feuilletant le *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard* édité par les *Cahiers du cinéma*, je tombe sur la reproduction d'un courrier de JLG Films, indiquant un numéro de fax. J'écris. J'expédie. Pas de réponse. J'insiste. Un jour, le courrier me revient avec un mot écrit de sa main : *C'est non seulement un droit de montrer mes films, mais un devoir.* Signé : Jean-Luc Godard. Le jour même, je suis ressorti de l'INA avec six cassettes U-matic sur les bras. Je pense à *Soigne ta droite* où Godard dans le rôle d'un directeur de la photographie maladroit fait tomber des boîtes de pellicules d'un film intitulé *Une place sur la terre*, et déclare que *ce qui est encombrant au cinéma, ce sont les boîtes*, à la main le tome II de *L'Idiot* de Dostoïevski.



La fille de Prague, Danielle Jaeggi

L'année suivante, je décide de monter d'un cran l'offensive poétique du festival. Son titre fut *Résistance, mon beau souci*. Le catalogue était entièrement parcouru par un poème du même titre que j'avais écrit pour la circonstance. Je l'ai dédié à ma fille Lola qui venait de naître, parce que je voulais que ce texte intensifie le désir de vivre.

Ce titre était bien sûr un clin d'œil au fameux texte de Godard *Montage, mon beau souci* paru dans les *Cahiers du cinéma* en 1965, en réponse au non moins célèbre *Montage interdit* de André Bazin.

Il expose sa pensée du montage dont la formule clé est, *Si mettre en scène est un regard, monter est un battement de cœur*. Il eut pour moi valeur de manifeste pour composer non seulement chaque programmation du festival, mais aussi chacune des journées comme si je devais monter un film fleuve. Imaginer des rapports complémentaires ou contradictoires, travailler les changements de rythme et d'ambiance comme s'il s'agissait d'une composition musicale.

Studieux, je lis son livre où sont relatés les cours qu'il donna en 1978 à Montréal : *Introduction à une véritable histoire du cinéma*. Soudain, il annonce la projection du film *La fille de Prague avec un sac très lourd* de Danielle Jaeggi. L'histoire d'une femme libre et indépendante qui essaie d'échapper à deux mondes, le capitalisme et le communisme officiel. Elle débarque à Paris avec des documents, pas assez anti-communistes pour les uns, pas assez anti-capitalistes pour les autres. Je contacte Danielle qui m'offre le film à condition de nettoyer la bobine et d'en faire une copie vidéo. Marché conclu. Bonheur assuré. Un chef-d'œuvre.

En 2004, quand est sorti *Notre musique* à Marseille, parce que je devais partir à l'étranger le lendemain, je me suis précipité au cinéma Le César. J'étais le seul spectateur. Tel Pompée contre César (je rappelle qu'à l'époque Marseille prit le parti de Pompée, le vaincu), il fallut que je négocie farouchement pour que l'on me le projette quand même. C'est le règlement, le cinéma ne peut pas être un plaisir solitaire. Comme en amour, il faut être au minimum deux. Oui, justement, j'aime



Histoire(s) du cinéma

d'amour les films de Godard. Tête à tête, yeux dans les yeux. Et puis dedans, il y a mon ami philosophe Jean-Paul Curnier qui joue son propre rôle. J'ai pu entrer et entendre : *On parle toujours de la clé du problème, mais jamais de la serrure. Ce qui s'ouvre devant nous, ressemble à une histoire sans pensée, comme héritée d'une impossible volonté. Plus que jamais sans doute, nous voilà confronté au rien.* Et voir les ruines de Sarajevo. Et entendre Mahmoud Darwich. Seul dans la salle, j'eus le privilège de pouvoir regarder le film en marchant, en changeant continuellement de place. *Histoire de la solitude, solitude de l'histoire.*

En 2010, me fut offerte l'incroyable opportunité d'occuper pendant une dizaine de jours (avant travaux de rénovation) l'Eden Théâtre de La Ciotat qui servait aussi de salle de cinéma. Lieu mythique où les Frères Lumière présentèrent en 1896 leurs premiers films. Mais je pense aussi à l'Eden Cinéma où travaillait la mère de Marguerite Duras avant de vouloir construire un barrage pour contrer les marées du Pacifique. C'est peut-être cela l'art, un barrage impossible pour empêcher un désastre annoncé.

Mon idée était d'interroger la mort du cinéma (un lieu ou un art ?). Dans les deux cas, ce qui est menacé c'est l'aura. Ce sont les fantômes des Lumières qui les hantent. Bientôt, sous les coups de butoir des burins de la rénovation, ils s'estomperont à tout jamais.

Pour cette exposition, j'ai choisi ce titre : *L'entrée de l'art vidéo en gare de La Ciotat*. Je disposais de deux espaces d'exposition :

- la *salle des pas perdus* où j'ai présenté des œuvres d'artistes vidéo revisitant le cinéma, Sabine Massenet, Johanna Reich, Gareth Hudson, Boris du Boullay... ;

- la *salle de projection* qui, pour des raisons de sécurité, n'était plus accessible pour le public. Cependant, il était possible de voir l'écran à travers une vitre, le regard survolant les

sièges vides. Sans hésitation aucune, j'ai opté pour les *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard (1988-1998). Que la dernière projection qu'accueillit cette crèche du cinéma naissant soit une annonce de la mort du cinématographe, et qu'elle se déroule dans un lieu dénommé l'Eden, est lourde de significations. Je projetai un paradis, oui, mais perdu : *si un homme / si / un homme / traversait / le paradis / en songe / qu'il reçût une fleur / comme preuve / de son passage / et qu'à son réveil / il trouvât / cette fleur / dans ses mains / que dire / alors / j'étais / cet homme.*

Un jour, avec ma collègue des Instants Vidéo Naik M'Sili, nous sommes partis en repérage à Gaza, Ramallah et Jérusalem. Pour écouter et regarder. La A.M Qatan Foundation, nous proposa de co-organiser une biennale d'art vidéo nommée /si:n/. J'eus pour mission d'assumer la direction artistique, sauf pour ce qui concerne les artistes palestiniens, à leur charge. Dans ma tête trottait cette phrase de Godard, suite à l'éclatement du Groupe Dziga Vertov, où il disait se retrouver comme un *pauvre idiot de révolutionnaire, millionnaire en images de la Révolution*. Moi, mes coffres étaient gorgés d'images de poésie électronique que je considérais comme des armes chargées de futur. Le soir de la première inauguration (2009) où je fis un discours en tremblant comme une feuille, un responsable culturel palestinien s'écria : *l'art vidéo sera en Palestine une arme de création massive.*

Des créations de festivals dans le monde, j'en ai accompagnées en France, au Maroc, en Syrie, en Égypte, en Argentine, au Kirghizstan, mais là je sentais bien qu'il s'agissait d'autre chose. Il s'agissait de se mettre au service d'une cause qui me dépassait et dont j'étais bien incapable d'imaginer ses possibles réalisations politiques. Ma première intuition fut de me dire qu'il fallait, malgré les moyens financiers ridicules dont nous disposions, solliciter la participation d'artistes vidéo et performeurs réputés internationalement pour contrarier

l'image misérabiliste et archaïque de la Palestine véhiculée par les médias : Bill Viola, Jean-Paul Fargier, Esther Ferrer, Robert Cahen, Julien Blaine, Pascal Lièvre, Taysir Batniji, Rochus Aust... Mais au fond de moi, je sentais bien qu'il en manquait toujours un. Celui dont l'aura n'a jamais pâli ici depuis son fameux *Ici et ailleurs*.

Nul besoin de croire aux miracles pour qu'ils se réalisent. Voici que Godard présente à Cannes en 2018 son dernier film, *Le Livre d'image*. J'apprends que ce film ne suivra pas le cours normal de la distribution. Pourront le montrer, ceux qui ont du désir pour l'accueillir. J'écris aussitôt une lettre à Godard. Je demande à la merveilleuse Nicole Brenez de bien vouloir la lui transmettre. *Je connais un peuple qui aura du désir pour ce film. Je peux le montrer à Gaza et à Ramallah en ouverture de la sixième édition du festival /si:n/ (2019). Puis à Marseille, la Palestine française.*

Bien sûr, il a dit oui. Ses assistants Fabrice Aragno et Jean-Paul Battaglia se sont démenés. La *Qattan foudation* prit à sa charge un sous-titrage en arabe. Et ce fut magnifique de voir ses images et d'entendre sa voix résonner dans le noir ... *le monde arabe dont tout le monde parle, mais que personne n'écoute ... il doit y avoir une révolution... Et même si rien ne devait être comme nous l'avions espéré, cela ne changerait rien à nos espérances, elles resteraient une utopie nécessaire...*

J'avais aussi demandé à Godard s'il souhaitait d'une manière ou d'une autre s'adresser au public palestinien avant la projection du *Livre d'image*. Il nous envoya un court-métrage intitulé *Sang titre*, remaniant légèrement son *Dans le noir du temps* de 2002. On pouvait entendre une phrase dans laquelle les spectateurs de Gaza et de Ramallah se sont recon-

nus : *Il n'est pas nécessaire d'espérer pour entreprendre, ni davantage de réussir pour persévérer.*

Quelques temps après, ces deux films furent projetés à Marseille en présence de Leila Shahid qui partagea avec le public ses souvenirs de Godard pendant le tournage du film *Jusqu'à la victoire*. Elle raconte que Godard avait obtenu de l'argent de la Ligue arabe pour acquérir une caméra vidéo indispensable pour réaliser son projet. Mais il l'offrit à un combattant qui voulait témoigner de ce qui se passait sur le front et pouvoir le soir même montrer les images à ses camarades.

J'avais conscience que quitter les Instants Vidéo voulait dire aussi mettre un terme (provisoire ?) à ma participation à la biennale /si:n/. Ce fut le plus difficile à admettre. Aujourd'hui, après la disparition de Jean-Luc Godard, je me dis que de toute manière j'avais atteint là les limites de la beauté d'un métier qui me passionna durant trente-quatre ans. Il faut passer à autre chose, à un autre plan, avec un ardent espoir.

*... et là / j'en profite / pour vous dire que / comme par hasard / le seul / grand problème / du cinéma / me semble être / où et pourquoi / commencer un plan / et où / et pourquoi / le finir (Histoire(s) du cinéma).*

### La signature du doigt

Pour ne pas conclure. Peu après la mort de Godard, je suis allé voir le documentaire de José Luis Lopez-Linares, *L'ombre de Goya* qui nous invite à une visite de l'œuvre et de la vie du peintre espagnol, guidée par Jean-Claude Carrière juste avant son propre décès. Carrière a collaboré à l'écriture du



scénario de *Sauve qui peut (la vie)* et de *Passion* de Godard. Nous restons en famille.

Vers la fin du film, Carrière est face à un portrait de la *Duchesse d'Alba* peint en 1795 par Francisco de Goya. Son index droit semble indiquer quelque chose au sol, mystérieux hors champ. Le film propose une hypothèse tout à fait plausible. Si l'on se réfère à l'alphabet du langage des signes (Goya était sourd), le positionnement de la main signifierait alors la lettre G. Donc la signature de Goya.

Dans le *Livre d'image*, il y a aussi un index. Celui-ci est prélevé du dernier tableau de Léonard de Vinci, *Saint Jean-Baptiste*. Il est pointé vers le haut, là aussi un hors champ mystérieux.

Mais voici que m'apparaît une évidence en rapprochant les deux mains, celle de la duchesse d'Alba et celle de Saint Jean-Baptiste. Toutes les deux signifient la même lettre. G comme Goya. G comme Godard.

Et maintenant. Les élèves de Pythagore devaient observer durant cinq ans le silence. La première pierre du temple de la sagesse. *Adieu au langage*. *Adieu au babil*. Bonjour à l'écoute et au regard. Godard est mon Pythagore.

J'ouvre une parenthèse au silence. Je viens d'apprendre la mort de Jean-Marie Straub. A Rolle, comme Godard. Je pense à ce court-métrage tourné au bord du lac, *La France contre les robots* (2020). La première image, une dédicace écrite de sa main : « Pour Jean-Luc ».

Et puis, je décide que ce texte n'aura pas de point final. Me viennent ces mots du poète marocain Mohammed Khaïr-Ed-dine : *On ne met pas en cage un oiseau pareil*. Un point enlevé, un poing levé. C'est à tire-d'aile que Pascale Pilloni t'a sauvé d'un battement de pinceau : *pour Jean-Luc Godard, au contraire*

© Marc Mercier - Turbulences Vidéo #118



Oiseau pour godard, Pascale Pilloni

# IMPRESSIONS

SOLEIL

COUCHANT...

par Jean-Paul Fargier

...sur les 35<sup>èmes</sup> Instants Vidéo et sur la plage de Port-de-Bouc

Quel rapport entre un Festival d'art vidéo, qui eut ses heures de gloire, ô combien, et un port historique aujourd'hui décati, en quête de survivance ?

**Les fils entortillés de leur Beauté passée resplendent encore dans le labyrinthe de leur présent en miettes. Rien n'arrête les ondes.**

Connaissez-vous Port-de-Bouc ? C'est un bout du monde, comme il en existe des milliers sur notre planète. Tout à coup, la terre s'arrête et la mer ouvre sur l'infini. Nous avions très envie de voir la mer, Geneviève et moi. Et après être passés aux Instants Vidéo (35<sup>ème</sup> du nom), nous avons mis le cap sur Martigues, son pont révolutionnaire (« à béquilles ») et son canal qui fait communiquer l'étang de Berre et la Méditerranée. À la sortie de Martigues (« Venise provençale »), on a mis le GPS, pour retrouver la voix ineffable de notre guide. Voix numérique qui déchiffre imperturbablement la multitude d'informations inscrites sur les cartes, chargées d'Histoire, ancienne ou récente.

Tournez à gauche, prenez l'avenue du Groupe Manouchian (prononcé *kian*, pas mal). Et ça enchaîne : rue Ambroise Croizat, avenue François Billoux, boulevard Maurice Thorez, avenue Youri Gagarine, quai Rol-Tanguy. Il ne manque plus que la place Lénine ! Elle existe peut-être, le chemin vers la mer ne passe pas par là. Nous étions revenus au pays des merveilles de l'Utopie communiste. Depuis la Libération, la mairie est restée aux mains du PCF. L'importance de ce port remonte à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, quand une raffinerie de pétrole et un chantier naval s'y installent, rejoints bientôt par deux usines de produits chimiques, Kuhlman et Saint-Gobain (dont la villa patronale abrite un centre d'art). On arrive sur une plage, abritée par une falaise, une heure avant le coucher du soleil. Un plongeur sort de l'eau, un homme âgé pique une tête, un pêcheur surveille sa ligne, un couple de promeneurs arpente la falaise. Il fait 20° en ce magnifique 11 novembre. On arrive de Marseille, qui grouille de touristes et de marseillais ; ici on a l'impression de débarquer dans une carte postale d'un autre âge. Les derniers rayons du soleil illuminent le tableau d'une encre dorée. Au loin des torchères minuscules scintillent en contre-jour : c'est Fos et ses raffineries. Le présent se complique de ce lourd héritage du passé, qui venait quelques jours plus tôt rappeler par une grève monumentale sa nécessité à apporter dans nos vies les bienfaits des dérivés de l'or noir. D'ailleurs pour accéder à cette plage (et auparavant au spectacle des Instants Vidéo), j'ai rempli le réservoir d'essence de ma Clio dans une station Total. On n'a rien sans rien. Tout se tient.

La raffinerie artistique de la Belle de Mai, qui transforme les électrons en œuvres vidéo, tentait cette année, un nou-

veau départ. Après trente-quatre ans d'activité, à Manosque d'abord puis à Marseille, les Instants Vidéo entament une nouvelle vie. Marc Mercier, son fondateur et directeur depuis ses débuts, ayant décidé de passer la main à l'équipe qui l'entourait, on était impatient de voir comment se manifesterait cette succession. Continuité ou révolution ?

Arrivé à la Friche, je consulte le programme. Je n'ai que quelques heures. J'ai l'intention de voir en priorité les Installations. S'il me reste du temps, j'irai assister à une séance de projection. Voyons. Le 11 novembre après-midi, à 15 h 30, il y a 6 films : du Québec, d'Autriche, d'Argentine, d'Iran, de Pologne, des États-Unis (David Finkelstein, ah je le connais, j'ai déjà vu des œuvres de lui ici, ça m'intéresse, les autres aussi, belle diversité, large panorama).

Comme à l'époque de Marc Mercier, chaque séance s'avance, sur le papier, sous un titre emblématique, poétique. Là, à 15h30, c'est **Devant une phrase inutile**. Mais, révérence sans doute à l'inventivité inégalable de Marc (dont le feu d'artifice des titres qu'il trouvait était éblouissant), la phrase-titre n'est pas due à l'imagination du collectif qui lui a succédé ; elle est extraite d'une chanson :

*Les mots qu'on dit avec les yeux/Parler me semble ridicule/  
Je m'élançai et puis je recule/Devant une phrase inutile/  
Qui briserait l'instant fragile.* Couplet signé, entre parenthèses : C. Qui c'est ?

À la séance précédente (14h), on avait : *Être né quelque part, pour celui qui est né/C'est toujours un hasard.* (M.LF.) C'est qui ?

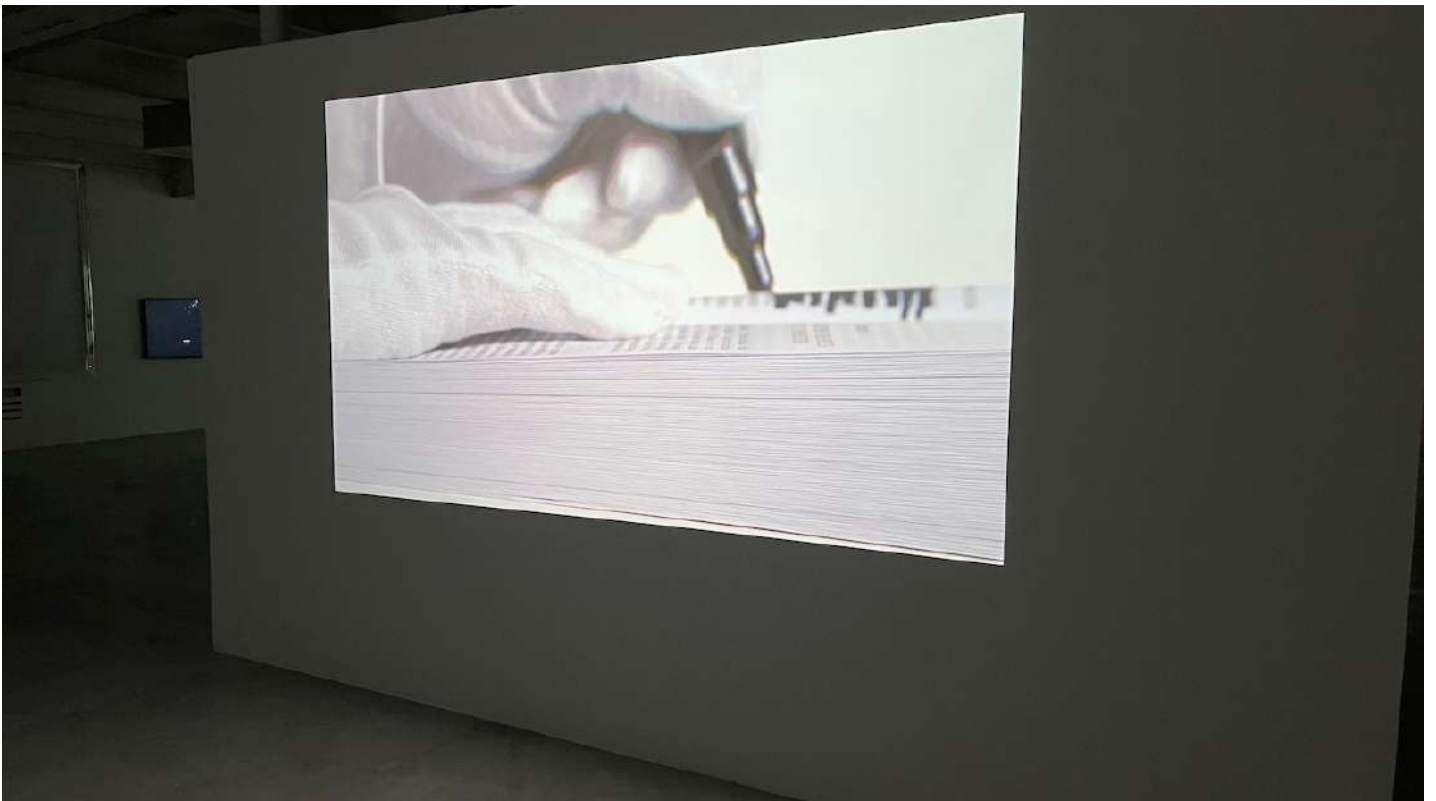
Pour la séance suivante, 16h50, ça donne : *J'sais qu'tu m'attends près d'la fontaine/J'ai vue descendre d'un arc-en-ciel/Je m'jette à l'eau, des pluies d'été/J'fais du bateau dans mon quartier* (R.C.).

Impossible de découvrir à qui correspondent ces initiales. Ni de vérifier si la phrase retenue (en gras) comme titre est adéquate aux 8 vidéos regroupées sous son égide – de Diego Mandelman (Argentine), Emma Johansson (Finlande), Ivan Zubarev (Russie), Juliana Erazo (Pays-Bas), Francesca Centonze (Autriche), Geneviève & Matthieu (Canada), Laurent Hart (France), Feb Yifei Xie (Chine). Cela n'a sans doute aucune importance, c'est juste un clin d'œil à un rite établi.

On verra ça plus tard, si je ne reste pas trop longtemps à parcourir les installations. Il y en a 19 à la Friche, cinquième étage. Et 4 ou 5 autres dispersées dans la ville, entre le Cours Julien et la rue de Crimée. Trop loin pour aujourd'hui. Je suis à la Friche, je grimpe au cinquième étage.



*Prelude Op. 28 n°2, Jenni Toikka, Friche de la Belle de Mai, Marseille © Instants Vidéo Numériques et Poétiques, 2022*



*Intelligent Design, André Goldberg, Friche de la Belle de Mai, Marseille © Instants Vidéo Numériques et Poétiques, 2022*

On est accueilli par l'eau et le feu. Face à face, dans ce vaste hall qui précède la grande salle. Le feu c'est *Tête-à-Tête*, d'Elena Cremona et Ramez Vafa (Angleterre), qui jouent à la balle avec une boule de feu, ils sont nus dans une forêt et de temps en temps poussent un cri, ça brûle, performance risquée qui rappelle celles de Marina Abramovic et Ulay ; l'eau, c'est *Ophelia* de Meike Redeker, une femme habillée descend s'allonger dans une mare et médite sur le sort des héroïnes de toutes les époques.

La grande salle est peuplée de grands écrans muets, toutes les bandes son s'écoulent dans des casques. Comme d'habitude on a d'abord le tournis. On choisit une installation au hasard. La plus proche.

*Candlemate*, de Brigitte Valobra & Wald (Espagne). Un homme et une femme semblent jouer aux dames ou aux échecs, sauf que les pièces de leur damier sont des bougies rondes plates, allumées. Ils se saisissent tour à tour d'une flamme et la soufflent. Le titre aurait pu être, si la formule résonne en espagnol : Souffler c'est jouer. C'est beau, énigmatique, lancinant, perpétuel.

Et puis là sur le sol, c'est quoi cette image ? Élodie Merland (France) a filmé une vague qui va et vient sur le sable, recouvre et découvre cette inscription qui sert de titre : *Waves never stop crossing borders*. J'aime les œuvres dont le sens est tout entier contenu dans son titre (comme par exemple *J'ai rêvé que j'étais toi*, de Lydie Jean-Dit-Pannel ou *Fish flying on sky* de Nam June Paik). Malgré son titre anglais, le message d'Élodie se décode immédiatement : les vagues ne s'arrêtent jamais de battre leurs rivages. C'est pourquoi elles nous fascinent comme le flux des électrons nous inspire. La boucle vidéo coïncide avec la réalité océanique.

Un autre français, Paul Heintz, juste à côté, déploie 4 x 4 images sur un très large écran. Son titre *Character* est incompréhensible pour décoder ses 16 images de paysages filmés sous divers angles. Je renonce vite à déchiffrer quel est le message de cette bouillie.

Tout comme je renonce à comprendre de quoi parlent un homme et une femme, qui semblent discuter affaires économiques, peut-être dans une banque. Deux écrans ciblent leurs postures. On dirait un film. Mais en cours de montage. Comme si le réalisateur, Cyril Galmiche, hésitait devant nous sur les choix à faire entre deux plans, deux prises. Ce que son titre suggérerait : *Trajectory 2* (France).

Mais peut-être que je confonds les cartels de ces deux dernières œuvres : lire *Trajectory* pour les paysages, *Character*, pour les deux banquiers.

Ce dont je suis sûr en revanche c'est que le type qui court pendant des kilomètres, avec un flambeau à la main, style flamme olympique, a été filmé par les autrichiens Laurien Bachmann et Sebastian Six (Autriche) en 2019 et s'intitule *Persistent Disturbance* (2019). C'est assez époustouflant, tous ces paysages traversés. Je ne sais pas s'il arrive quelque part, je n'ai pas eu la patience d'attendre. D'autant que...

... Une place s'étant libérée devant l'installation interactive *Falling* de Sandrine Deumier celle qu'on connaît, vérifier(France) j'ai couru attraper la souris. Et je me suis amusé à explorer les dessins pâles et gris, finement ciselés, d'une Vénus numérique environnée de boîtes en carton aussi synthétiques qu'elle-même. On pouvait la faire tourner sur elle-même, la renverser tête en bas, zoomer, s'approcher de ses fesses, de ses seins, de ses lèvres de Barbie jouant les Barbarella.

Et pour finir, voici mes deux installations préférées.

*Prelude Op. 28 n°2*, de Jenni Toikka (Finlande, 2022). Ecran biface, translucide, visible donc des deux côtés. Deux femmes jouent tour à tour sur un piano la même partition. La caméra tourne autour d'elles et découpe des plans de visages, de dos, de profils isolés ou juxtaposés. On dirait un film de Bergman. Et quand on se met à supposer cette référence, la scène devient encore plus émouvante.

*Intelligent Design*, d'André Goldberg (Belgique, 2017). Gros plan sur une main, armée d'un feutre noir, qui s'attache à rayer systématiquement, l'une après l'autre, les lignes d'un livre (qui parle du papillon sphinx). À la fin, tout est noir. Hommage à Pierre Soulages pour le noir ; à Pierre Buraglio pour les rayures. D'un coup, deux Pierre ! Humour belge, évidemment.

Dix sur dix-neuf installations, c'est pas mal, ça fait une bonne moyenne. Je me suis arrêté devant chacune mais toutes ne m'ont pas retenu. C'est la loi du désir et de la séduction. Et non pas celle de la raison qui se croit tous les droits et se sent sûre d'elle. J'espère ne pas avoir écrit là trop de « phrases inutiles » — auxquelles ce 35<sup>ème</sup> festival déclarait la guerre (en référence à quoi ? à toutes les précédentes éditions ?) sur la couverture de son dépliant.

Pas le temps d'aller faire un tour en salle de projections. Le soleil m'attend à Port-de-Bouc.

© Jean-Paul Fargier - Turbulences Vidéo #118

# ALGER / CASABLANCA

## LE GRAND SUD DES ARTS VIDÉO

par Marc Mercier

Automne 2022. Du 20 au 25 octobre s'est tenu le plus jeune festival d'art vidéo du continent africain, *les journées d'art vidéo d'Alger, Wide Shot*. Puis du 8 au 12 novembre, ce fut le tour du 28<sup>e</sup> FIAV, Festival d'art vidéo de Casablanca, le plus ancien du continent.

**J'ai eu la chance et le privilège de vivre les deux événements. Je dois témoigner.**

## ALGER

Je devais avoir six ans quand mon père me remit à une hôtesse de l'aéroport d'Orly pour que je puisse rejoindre ma mère à Nice. Comme l'avion était plein, sans aucune explication je me suis retrouvé dans un Airbus où il n'y avait que des Algériens. Une voix annonça que notre destination était Oran. Curieusement, je n'ai eu aucune crainte. Une Algérie imaginaire a projeté ses images dans ma tête. Une heure plus tard, nous fîmes escale à Nice.

Plus tard, j'y suis retourné avant les terribles *années noires* (1990 – 2000) pour faire une tournée théâtrale avec le groupe Salem en Kabylie, puis en 2014 pour présenter des œuvres d'art vidéo à Oran et à Tlemcen, invité par Gaétan Pellan (directeur de l'Institut Français). À chaque fois, je fus en quête de reconnaissance des paysages et des gens qui m'étaient apparus sur mon tapis volant gonflé au kérosène.

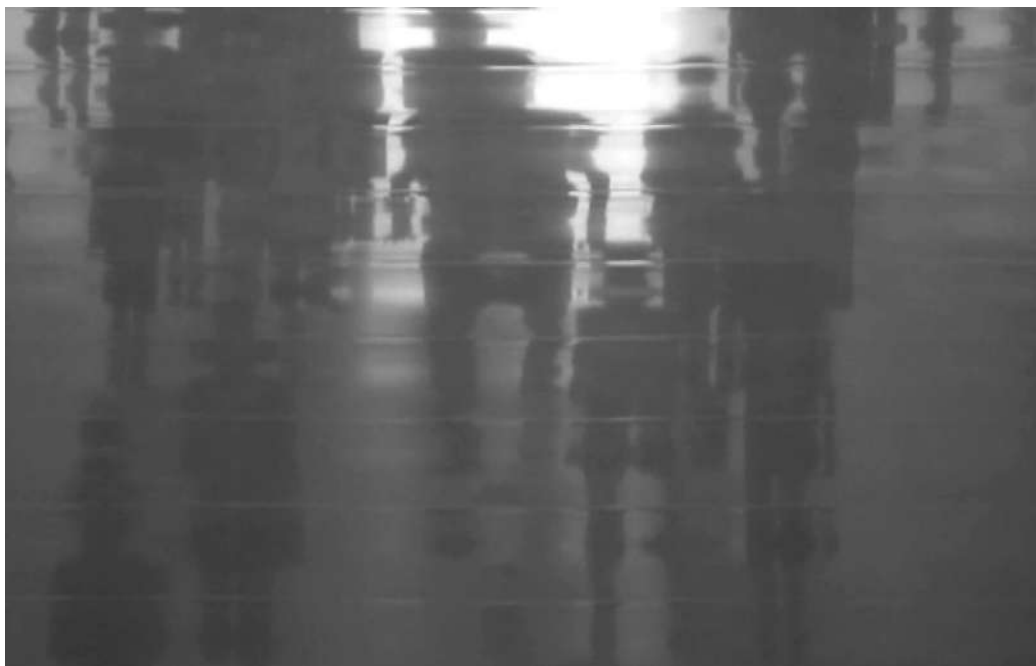
Cette fois-ci (octobre 2022), je fus franchement dépaycé. Ce fut à cause des yeux pétillants de joie des organisateurs du premier festival d'art vidéo d'Algérie *Wide Shot* : ceux de la responsable artistique Amel Djenidi et du directeur de production Tarik Ouamer-Ali. J'ajouterais aussi ceux de l'omniprésent réalisateur chargé de la couverture médiatique du projet, Mourad Hamla.

Avant de me rendre au festival, j'erre à l'aube dans les ruelles du centre-ville, je croise des regards. Soudain, je comprends ce qui me fascine, les corps et les yeux des Algériens ont cette même fierté, noblesse et grâce que ceux des Palestiniens. Le désir de souveraineté rend les gens beaux. Dans le *Captif amoureux* de Jean Genet, il y a de très belles pages à ce sujet.

Pour construire sa programmation qui allait tourner dans cinq lieux d'Alger et de Tipasa, Amel Djenidi fit un appel aux artistes internationaux, les invitant à réagir à la notion de « jeu ». J'étais impatient de voir comment les œuvres allaient jouer avec ce terme. Une lame de pensée à multiples tran-

chants. Un moyen de se distraire, de prendre de la distance avec la vie quotidienne. J'aime aussi cette expression *avoir du jeu*, qui peut s'entendre comme avoir de la chance, ou signifier un défaut d'articulation dans un mécanisme. La poésie donne du jeu à la langue. Je pense aussi à cette sorte de jeu d'échecs inventé par Guy Debord qui s'est avéré être un jeu de la guerre, un terrain ludique d'expérimentations stratégiques pour mener à bien un projet d'émancipation.

Nous sommes le 22 octobre (j'ai raté l'inauguration de la veille au Palais de la culture Moufdi Zakaria), je me rends à la Seen Gallery. Au mur sont exposés des tableaux d'artistes contemporains qui m'enchantent. Au fond a été érigé pour l'occasion un écran de projection. La salle se remplit petit à petit. Je lis les titres des dix vidéos programmées. La lumière s'éteint. Ouverture avec la vidéo *Encyclia* de l'Algérien Kheireddine Khaldoun. Je sais par expérience qu'un programmeur doit soigner ses ouvertures. Images en noir&blanc. On reconnaît un corps au travers d'une surface



qui brouille ses formes. Danse-t-il ? Solitude. À la fin d'autres personnes le rejoignent. La solitude multipliée.

Bravo Amel ! Les cartes de ton jeu sont abattues. Le public est invité à aiguïser son regard en jouant ici avec le double sens du mot écran, l'espace qui permet de voir et la surface qui nous en empêche. Le flou, la certitude du doute de nos regards.

Et voici à présent *C'était un jour* de Emmanuel Robineau. Je me souviens avoir déjà vu certaines de ses sculptures en terre cuite dans un musée. Je me souviens de son humour et de ses figures défiant les lois de l'équilibre. Ici, enchaînement rythmé de constructions-déconstructions de formes colorées. Je souris.



Puis *Le ballon rouge* : *compression* de Jean-Michel Rolland, d'après le court-métrage *Le ballon rouge* (1956) réalisé par Albert Lamorisse et primé à Cannes. Les déambulations d'un petit garçon dans le quartier de Ménilmontant poursuivi par son ami le ballon. Les 32 minutes du film, découpées en 52 séquences de durées variables et affichées par 6 à l'écran, sont compressées en moins de 7 minutes sans rien perdre du matériau initial. Après quelques recherches, j'apprends que cette notion de *compression* renvoie à la technique du même nom du sculpteur marseillais César Baldaccini. On peut compresser la carrosserie d'un film comme une voiture. Superbe.

À la fin de la projection, s'engage une discussion avec le public. Nul ne craint d'oser exprimer ce qu'il a ressenti ou pensé des films, toujours avec bienveillance. Pour ma part, je suis séduit par la façon dont la curatrice a organisé l'ordre de diffusion des œuvres. Non seulement, elle a cherché pour chacune d'entre elles la « meilleure » voisine (rapport formel, chromatique ou thématique), mais elle a aussi fait œuvre de compositrice (prendre soin du rythme de l'ensemble).

Le lendemain, nous nous sommes rendus dans la ville portuaire de Tipasa. Je fis part à mes hôtes de mon émotion à l'idée de me rendre sur les lieux où Albert Camus avait écrit *Les noces de Tipasa*, un hymne à la sensualité, au désir, au soleil. Ils me proposèrent de lire parmi les ruines romaines

quelques passages. Écoutez donc : *Nous marchons à la rencontre de l'amour et du désir. Nous ne cherchons pas de leçons, ni l'amère philosophie qu'on demande à la grandeur. Hors du soleil, des baisers et des parfums sauvages, tout nous paraît futile.*

Mourad Hamla m'invite à le suivre. Nous débouchons sur une stèle très sobre érigée en 1961 par son ami Louis Bénisti, sur laquelle sont gravés ces mots : *Je comprends ici ce qu'on appelle gloire : le droit d'aimer sans mesure.* Le poète performer Abdelghani Madi déclame alors un poème d'amour en arabe. Émotion intense.

Puis, nous nous rendons au Centre de loisirs scientifiques pour une nouvelle séance. Je poursuis donc. Projection de *Jeux de pouvoir* de l'artiste serbe Andrej Tisma. Montage d'archives télévisuelles. Des images de violence de rue alternent avec celles d'un navire de guerre américain duquel décollent ou atterrissent en pleine mer des bombardiers. On dirait un jeu vidéo, fiction ou réalité ?

Soudain, l'obscurité, *Candlemate !*. Des bougies sont disposées sur une table comme un jeu d'échecs. Les joueurs ce sont les artistes eux-mêmes, Brigitte Valobra (France) et Wald (Tunisie). Ils déplacent et éteignent une à une les pièces du jeu avec jubilation. Extinction des feux. Fin. Mais bien sûr, la



vidéo c'est avant toute chose de la lumière. Pixels avec des ailes dans la cage de l'écran.

Survient *Compensation Part 2 : You want to play* de Mourad Hamla (Algérie) où se mêlent des images filmées et récupérées notamment dans l'imaginaire technologique et scientifique. Au commencement, un jeu d'échecs, puis sur fond noir des sortes de mannequins féminins dont les visages sont effacés ou masqués. Puis nous sommes entraînés dans un



*Candlemate*, Birgitte Valobra & Wold

tumulte d'images allant de Muybridge (les origines du cinéma) jusqu'à l'explosion de la bombe atomique, l'insoutenable beauté par excellence (l'image absolue et ultime).

Après les échecs, *Le jacquet*. Une vidéo que j'ai réalisée en Sardaigne. Un Grec et un Turc (dont les pays ont pris la mauvaise habitude de se faire la guerre) ont un jeu commun, le jacquet. Ils jouent, indifférents à une coulée de sable qui entrave la partie. En revoyant ce film, je me dis que la violence est ce qui déclare impossible la rencontre avec autrui : un jeu d'échecs de la parole partagée.

Le lendemain, nous nous rendons dans la prestigieuse École supérieure des Beaux-Arts d'Alger. La salle est pleine d'étudiants. J'égraine à nouveau la programmation. *Derrière la nuit, une délicate déchirure (Au-delà git l'exactitude de l'oubli)* de la vidéaste française d'origine sarde et sicilienne Pascale Piloni. Jeux d'ombres et de lumières, danse des rêves et de la réalité. Caresses des temps indisciplinés, indomptables, enchevêtrés. Les amants de l'absolu n'ont plus de corps, juste une ombre. Ceux de la vie, ont des habits de lumière qui recouvrent leur chair.

Énorme contraste avec ces corps numériques, lisses, hybrides en jeu de miroirs, issus des *Unités-Mixes* de Sandrine Deumier.



Après la programmation, le public eut loisir de dialoguer avec l'artiste Zoulikha Bouabdellah, algérienne née à Moscou et résidant aujourd'hui à Casablanca après avoir vécu quelque temps en France. Son œuvre semble traversée par une myriade de cultures, avec joie et douleur. Ce fut pour moi la grande révélation de ce festival. Lors de sa conférence, elle nous présenta *Les Hommes de la plage* (2016, 10'15).

Tournée au ralenti et en noir&blanc. Deux écrans côte à côte. Observation des corps masculins à la fois virils et fragiles, démonstratifs et évanescents, rigides et dansants. Magnifique. Je me dis que l'histoire de l'art est emplie de regards d'hommes sur les femmes, bien rares les regards de femmes sur les corps des hommes.

Dans la cour de l'école, discussions informelles. Un étudiant confie s'initier jusqu'à présent à de nombreuses disciplines artistiques. Désormais, sa vie va changer. Il veut faire de l'art vidéo. Une étudiante souhaite me remercier pour mes articles de la revue *24 images* qu'elle lit pour ses études sur le site du festival des Instants Vidéo. Une autre me dit que dans un monde saturé d'images, il faut plus que jamais essayer de les penser, que l'écriture suspend le temps de leur défilement continu. Résister à la saturation du temps et de l'espace et au règne tyrannique de l'immédiateté. Je me rends compte à quel point les Algériens ont un grand respect pour les écrivains, les poètes, les philosophes. Amel me fait remarquer que la plupart des noms de rue ont été arabisés après l'Indépendance, mais pas la rue Victor Hugo où l'on peut trouver de nombreuses librairies.

L'après-midi, nous nous rendons au Musée national des Beaux-Arts sur la *Colline aux sangliers*. J'apprends que l'extraordinaire collection fut conservée suite aux accords d'Evian. Zoulikha me montre la fenêtre d'un appartement où elle vécut enfant, sa mère était alors la responsable du Musée. Les galeries étaient son terrain de jeu parmi des Delacroix, Courbet, Degas... Elle m'entraîne vers un surprenant tableau de Edouard Vuillard (1868 – 1940), *Intérieur*. Une femme assise devant une bibliothèque. Si l'on se place à l'extrême-droite du tableau, elle nous regarde. Si l'on se déplace latéralement, elle nous suit du regard. Je m'exclame aussitôt que *c'est une image-mouvement, c'est de l'art vidéo*.

Nous nous rendons dans la salle de projection du musée pour la dernière diffusion du programme. Elle est pleine à craquer. La programmation se termine par *Perfection takes time* de Zoulikha Bouabdellah. Nous sommes au Yémen, une assemblée festive, musicale. Contre toute attente, une femme vêtue de noir, la tête recouverte s'est levée et se met à danser. On entend une voix qui dit ce qui est convenable pour une femme en société. Rien ne l'arrête, elle déchire la nuit, son visage resplendit de la joie de vivre malgré tout, luciole dans l'obscurité patriarcale.

Le lendemain, avec Tarik nous nous rendons dans le quartier populaire de Bellecourt en quête de la maison où Albert



Maison de Camus à Alger © Photo : Marc Mercier

Camus vécut avec sa mère sa jeunesse rue Mohamed Belouizda. Le bâtiment est délabré, nulle plaque ne confirme que c'est bien ici. Tarik demande confirmation à un homme qui aussitôt s'énerve, demandant qui de nous deux s'intéresse à Camus ? *Nous deux ! Non, dit-il, c'est lui !*, me pointant du doigt. Nous nous écartons. Deux minutes plus tard, il revient vers nous en s'excusant pour son agressivité, nous parle de la vie de Camus, de l'adaptation de *L'étranger* par Visconti en 1967, de l'ambiance de l'époque.

Vient l'heure du dernier rendez-vous du festival, Galerie Bloom où je dois donner une conférence que j'ai intitulée *Les fleurs de l'utopie des arts vidéo*. Beaucoup de monde, des étudiants ont fait le déplacement. Longue discussion. Une étudiante me demande ce que je conseillerais à de jeunes artistes qui souhaiteraient se lancer dans l'aventure des arts vidéo. Bien sûr, se familiariser avec les techniques pour s'en libérer. Plonger son regard dans les eaux douces ou tumultueuses des images de toutes les cultures, de tous les arts, car

l'art vidéo comme la poésie ne se transmet pas par un transfert de connaissances, mais par contagion. Et être féroce critique envers soi-même et les nouvelles technologies pour outrepasser toutes les limites.

Cette première édition s'achève, mais cette fin a déjà un parfum d'ouverture vers la suivante. La présence d'un public curieux et l'enthousiasme des organisateurs sont les ingrédients indispensables pour que l'aventure se poursuive. *Une nouvelle ère s'annonce*, dit Amel Djenidi.

## CASABLANCA

Créé en 1993 par l'Université des Lettres de Ben M'Sik à Casablanca et les Instants Vidéo dont j'assurais à l'époque la direction, le FIAV (Festival international d'art vidéo) est depuis l'an 2000 entre les mains (et dans le cœur) de son directeur artistique Majid Seddati (appuyé par son président Abdelkader Gonegai) à qui j'avais transmis l'an dernier (suite à mon



Media Live Performanc, Dökk

départ houleux des Instants Vidéo) un costume de Nam June Paik que j'avais auparavant reçu des mains de Jean-Paul Fargier.

Depuis quelques années, le festival explore avec avidité l'univers des arts numériques sans négliger pour autant ses premières amours vidéo et poétiques. Le titre de la manifestation de cette année (8 au 12 novembre) était *E-Migration des Arts dans les Metaverses*.

Souvent inquiet quand je me rends à un spectacle d'art numérique souvent plus soucieux d'exhiber des prouesses technologiques plutôt que de nous faire frémir d'émotions esthétiques, je fus d'emblée époustoufflé par le *Media live performance* du studio italien Fuse : Dökk. La danseuse Elena Anнови va très vite nous faire perdre toute notion du temps et de l'espace, nous transportant tantôt dans le cosmos tantôt à l'intérieur d'une cellule. Soudain, sans crier garde, voici que son corps défie l'attraction terrestre, elle devient à la fois oiseau, plume, couleur, ombre et lumière, électron libre. J'ai trouvé ici non pas ce que la danse fait de la technique, mais ce que la technique fait à la danse, comment elle la trans-

forme radicalement en modifiant les lois qui régissent le désir et les mouvements.

Pour me remettre de mes émotions, je me suis rendu le lendemain dans le restaurant Le Petit Poucet où Saint Exupéry avait ses habitudes. À peine suis-je installé qu'un homme s'assoie en face de moi. Je le reconnais, il s'agit de la réalité augmentée de l'aviateur écrivain. Il a vu Dökk. Il se passionne pour tous les humains qui cherchent à voler. Il me dit que le spectacle aurait eu beaucoup plus de succès s'il s'était intitulé *La petite Elena*. Ah bon, pourquoi ? *C'est en mangeant ici que je me suis dit que puisque Perrault avait eu tant de gloire avec son Petit Poucet, j'écrirai Le Petit Prince*. Puis, il s'est escamoté comme une image sur une table de montage numérique.

Petit à petit, je me suis aperçu que j'étais entouré de quelques géants des arts multimédias, à commencer par le *king* artiste et créateur pionnier de logiciels Eric Wenger ; Marc Veyrat l'artiste de l'hypermédia XR (*i-REAL*) nous offre un voyage virtuel en mots merveilleux au pays d'Alice ; l'explorateur *pararéaliste* de l'intelligence artificielle (*Dreamers*)



A serious game?, Kalon Glaz

Philippe Boisnard ; le sublime *métachotique* italien Alessandro Bavari (*Group Portraits*, en regardant ce travail je réalise combien Rachid Boudjedra a raison quand il écrit qu'un visage est un palimpseste qui s'efface et se réécrit sans cesse avec l'acuité et la lucidité de la conscience impitoyablement crue et cruelle que nous impose la réalité du monde où nous sommes en représentation) ; le prince des sons (*Fied*) et des nuages aux particules lumineuses (*Elusive Matter*) du québécois Martin Messier ; celui qui *musique* les plantes (*Futur of biodata sonification*), Kamel Ghabte ; Linda Rolland aka Kalon Glaz qui réinvente le radeau de la Méduse surchargé de migrants (*A serious game?*) ; l'expérimentateur XR2 Tommy Lawson ; le *sonopoétologue* Laurent La Torpille en service poétique de la merveilleuse Soukaina Habiballah ; et bien sûr le conteur insatiable, le cyberpunk, l'homme aux oreilles qui se dressent quand il se connecte avec l'extérieur et qui se baissent quand il médite comme un bouddhiste, j'ai nommé Yann Minh qui rend ici hommage à un artiste ingénieur mécanique du début XIII<sup>e</sup> siècle, précurseur de la robotique, inventeur d'humanoïdes mécaniques programmables, l'hydraulique reliée à l'horlogerie..., (*Le livre secret de l'avatar d'Al Jazari*).

Heureux aussi de revoir le travail augmenté de la très judicieuse et sensible Sigrid Coggins. Il y a une quinzaine d'années, pour un projet nommé *Serial Portrait*, je m'étais prêté au

jeu. L'artiste était assise à une table et nous proposait de faire son portrait au crayon sans la quitter des yeux. Dessiner à l'aveugle est une contrainte qui permet à de piètres dessinateurs de passer outre. Plus tard, quand notre dessin fut rapproché de notre propre photo, quelle ne fut pas notre surprise de découvrir qu'au bout du compte nous avons chacun réalisé notre autoportrait. Pour ce nouveau projet (*Uncanny Serial Portrait*), les participants chaussent des lunettes virtuelles et découvrent un clone de l'artiste qu'ils dessinent à l'aveugle. Un rare dispositif participatif non démagogique où le visiteur devient le producteur des dessins aussitôt exposés.

Si ce festival est pareil à nul autre, c'est que parmi tous ces artistes de renommée internationale, il est capable d'ouvrir ses portes à un artiste qui donne raison à Lautréamont : *La poésie sera faite par tous. Non par un. Pauvre Hugo ! Pauvre Racine ! Pauvre Coppée ! Pauvre Corneille ! Pauvre Boileau ! Pauvre Scarron ! Tics, tics, et tics. Les sciences ont deux extrémités qui se touchent. La première est l'ignorance où se trouvent les hommes en naissant. La deuxième est celle qu'atteignent les grandes âmes. Une grande âme ? Hassan Lahrach ! Je l'ai connu en 1992. À l'époque, il vivait dans un bidonville à deux pas de l'Université de Ben M'Sik. Dans sa mesure, il y avait une bibliothèque, il m'a résumé Lévi-Strauss. Je lui ai montré comment fonctionne une caméra. Il a rempli*



*Uncanny Serial Portrait, Siggrid Coggins*



Les échos du temps, Hassan Ladrach © Photo : Marc Mercier

des œufs de peintures, les a jetés sur un drap pour qu'éclosent des couleurs. L'inventeur du *Egg Art* ! Et voici qu'aujourd'hui il expose à l'American Arts Center une installation numérique avec six écrans : *Les échos du temps*. Il a auparavant limé du fer rouillé, récupéré les copeaux, pour les faire danser avec un aimant. Pour lui, cette rouille est la métaphore de l'humain considéré comme un déchet dès lors qu'il est socialement inutile. Mais Hassan est comme cette huître qui sécrète une perle de ce qui la blesse. Que me dit le titre de son œuvre ? Que chaque étincelle de vie attend (même dans les poubelles de l'Histoire) d'être reconnue par ceux qui parmi nous fréquentent les abîmes. C'est son cas. Il n'a pas peur de la houle, il fut marin. Des bas-fonds, il cueille des perles et du corail. Ces vers de la *Tempête* de Shakespeare ont dû être écrits pour lui :

*Par cinq brasses sous les eaux,  
Ton père englouti sommeille :  
De ses os naît le corail,  
De ses yeux naissent les perles,  
Rien chez lui de corruptible  
Dont la mer ne vienne à faire  
Quelque trésor insolite.*

Cette fin d'année 2022 est lourde de deuils cinématographiques. Jean-Luc Godard, bien sûr. Jean-Marie Straub. Mais aussi le Marocain Mohamed Aboulouakar. Lui aussi, je l'ai rencontré en 1992. J'animai un atelier d'art vidéo à la faculté de Ben M'Sik. Un étudiant me dit que cet immense artiste souhaiterait me montrer des images vidéo qu'il a filmées. J'accepte. Le soir, assis sur le porte bagage de sa mobylette nous roulons. Un immeuble. Une cave. Mohamed, vêtu d'un pull taché de couleurs vives, me dit à peine bonjour. Il m'indique un siège. Une télévision. Un magnétoscope VHS. Je regarde pendant plus d'une heure. Il me demande mon avis. Je m'excuse par avance de devoir lui dire que ses images m'évoquent l'un de mes cinéastes préférés : Sergueï Paradjanov. Il me prend dans ses bras. Il pleure. Il dit : *C'était mon ami, c'était mon ami.*

En 1966, il se rendit à Moscou pour étudier le cinéma. Parmi ses professeurs, Andreï Tarkovski. Parmi ses livres de chevet, le soufisme d'Ibn Arabi. Son chef-d'œuvre : *Hadda* (1983). Sa « mauvaise fréquentation », Paradjanov qui fut condamné en 1973 à cinq ans de travaux forcés. Sur sa carte d'identité : ex-cinéaste.

Aboulouakar n'a pas pu poursuivre sa carrière cinématographique au Maroc. Il a peint des œuvres mêlant les grands



*Hadda, Mohamed Abouelouakar*

mythes qui ont nourri l'Orient et l'Occident, anges déchus de la tradition biblique, démons des contes arabes, monstres à tête d'animal. Ses tableaux sont tellement traversés de mouvements contrastés, que c'est encore du cinéma.

En 1993, je l'invite à assister au premier festival d'art vidéo de Casablanca. Il s'écrie : *voilà le cinéma que je voulais faire*. En 1999, il réalise une installation vidéo : *L'archéologie du futur*. Il me demande si j'ai vu *Les chevaux de feu* de Paradjanov ? Une question revient souvent : *Entends-tu ?* En ukrainien, le verbe « entendre » (chuty) partage la même racine que les verbes « sentir » et « ressentir ». Il m'explique qu'ainsi nous comprenons que les mondes extérieur et intérieur ne sont pas dissociables. La clé de son œuvre.

Quand un artiste meurt, pour nous reconforter nous disons qu'il reste son œuvre et qu'ainsi il est encore avec nous. Pas avec Aboulouakar. J'ai toujours eu besoin de savoir qu'il percevait le même monde que moi au même instant. Quand mes yeux, mes oreilles, mon cerveau me font défaut, je lui emprunte ses organes. Nous sommes nombreux à l'aimer, à avoir partagé des discussions philosophiques ou métaphysiques, des verres de vin et des rires. Parmi ceux-là, il y a la sublime chanteuse Touria Hadraoui et l'extraordinaire poète Abdallah Zrika. *Il faut lui rendre un hommage !* Majid Seddati nous offre la soirée de clôture du festival à l'Institut Français.

Mohamed Jibril nous met à disposition des images de son œuvre, extraites de la monographie à laquelle il a contribué, *La passion de Hallaj*, qui seront projetées pendant notre prestation.

J'ouvre le bal en lisant *La brise clandestine*, poème que j'avais écrit pour la revue *Incidences* en duo avec Aboulouakar qui avait peint des miniatures sur des enveloppes : *Un désordre incontestable débarrasse les constellations de leur force attractive...* Puis Hadraoui entame un chant à faire frémir une statue de marbre. Zrika prend le relais avec une voix à briser des théières (c'est ce que l'on disait du poète futuriste russe Vladimir Maïakovski) en lisant en arabe ses poèmes que je dis ensuite en français... *Je cherche ainsi des airs inaudibles, les paroles que nul silence ne prononce...*

L'émotion sur scène et dans la salle est intense. Aboulouakar est là. L'Absent est là. Le brasier de la mémoire est attisé. Un jour il déclara : *J'ai depuis longtemps, sous les paupières, l'image du brasier. Enfant, j'avais un jour suivi l'homme qui alimentait le hammam. Je suis resté près de lui, dans le silence, l'ombre et les flammes.*



Mohamed Aboulouakar

Algérie. Maroc. Le centre de gravité de l'utopie poétique se situe désormais au sud de la Méditerranée. J'ai rencontré un public pour qui la jouissance du monde ne se limite pas à la consommation de biens matériels même raffinés, ni à celle de biens culturels, même subtils. Ils veulent vivre le monde en artistes, jouir du sensible avec un œil de peintre, avec une oreille de musicien, avec un langage de poète. L'art pour résister à la tentation du néant. Pour moi, c'est ça la vraie réalité augmentée. Elle puise sa source de l'érotisme (l'énergie du désir) et de la poésie (la puissance du langage).

En lisant *La dépossession* de l'écrivain algérien Rachid Boudjedra, j'apprends qu'il exista au cœur de la Mésopotamie entre 275 et 425 de l'Hégire (897/1047), une République communiste dite « Qarmate » du nom du révolutionnaire Hamdan Ibn Qarmate. Parmi les multiples inventions de cette période, il y a le mot *chiffre* qui signifie en arabe *code secret*. Il est peut-être là le lien entre la poésie et l'art numérique aux images savamment calculées. Une forêt de signes où se perdre. Les codes secrets des amoureux.

© Marc Mercier - Turbulences Vidéo #118

# LES CORPS SI OUI DES CORSINO

par Jean-Paul Fargier

Depuis combien d'années n'avais-je pas croisé les danseurs de ces chorégraphes unis par un pas de deux perpétuel, dans la vie comme sur la scène, Nicole et Norbert Corsino ? On dit : les Corsino, parce que N + N Corsino, graphiquement puissant, ce n'est pas limpide verbalement.



7 mesures par seconde © n + n Corsino

Et voici qu'ils surgissent en majesté à la Friche de la Belle de Mai de Marseille, leur port d'attache. Tout un étage de ce grand bâtiment dédié aux arts visuels, où s'abritent, entre autres, les Instants Vidéo, leur a été offert dans le cadre de la Biennale des Imaginaires Numériques.

Du 10 novembre 2022 au 22 janvier 2023, ils présentent sous le titre *7 mesures par seconde* une douzaine d'installations interactives. Éblouissantes, jouissives.

Un champ de fleurs, une forêt de frêles feuilles agitées par la brise des nombres qui génèrent des mouvements et s'emparent des corps, réels ou immatériels, qu'ils propulsent dans un espace merveilleux, où tous les miracles deviennent possibles. Où tout danse, les corps et les décors, les chiffres et les lettres, les arcs-en-ciel et les estampes, les graffitis et les vers de terre.

Votre corps aussi bien. Car, dès le premier contact avec un de ces grands écrans verticaux, vous comprenez qu'il vous fait signe d'approcher davantage, de bouger pour le faire bouger, plier, se tordre, onduler.

Et vous lui répondez *Oui*, vous entrez dans la danse. OK. Vous collaborez à sa chorégraphie. Danse d'amour et d'humour, de clin d'œil et d'égo chatouillé. Narcisse a trouvé un miroir qui lui obéit. Un miroir qui ne lui renvoie pas son image mais réagit à sa présence, l'entraîne dans son élément

liquide : des lettres formant des mots vibrants au moindre souffle.

L'installation comprend trois écrans, trois surfaces d'écho pour votre ego. En anglais, en chinois, en japonais. Choisissez votre passeport pour passer de l'autre côté... du miroir.

Comment s'appelle ce jeu ? Je cherche dans le catalogue parmi les titres proposés. Outre *7 mesures par seconde*, il y a : *Gates*, *Triptyque (A)*, *Triptyque (Z)*, *Leaves*, *Clouds*, *Words*, *Signs*, *Miniatures*, *Sigillaire*, *Event by Eleven*, *Dragonfly*. La moitié de ces titres, outre *Triptyque A* ou *Z*, conviendrait à cette danse de Mots, de Signes, de Portes, de Plantes fossiles (sigillaires) revenant à la vie. Je ne sais lequel choisir. Peu importe.

J'ouvre mon carnet de notes – mon téléphone avec lequel j'ai pris beaucoup de photos, pour retrouver l'ambiance de cette escapade heureuse hors des contingences du Réel. Et je trouve une farandole de gestes esquissés par des visiteurs, des visiteuses, qui peu à peu se transforment en partenaires de jeu. Ils et elles jouent avec les graphes, les arabesques, les écheveaux de signes, les pelotes de fumée. Au gré des effets, les faits se convertissent en fées. Chacun et chacune y va de ses passes. Les traits s'effritent et engendrent des portraits. Des portées de notes d'une musique instable.

Changement de décors, des silhouettes de corps s'aventurent dans des espaces incertains, fragiles. S'embrouillent



7 mesures par seconde, n + n Corsino © Photo : Jean-Paul Fargier

dans des nuages, des torches vertes de feuillage pluvieux. On essaie de les retenir dans leur évanescence, d'affermir leur présence, de fixer leur inconsistance. En vain. On s'est trompé de règles.

Maintenant pour jouer avec les danseurs numériques il faut les inviter, en scannant un QR code, dans votre tablette ou votre i-Phone (ou Galaxy). Et vous vous mettez à tourner sur vous-même pour les faire tourbillonner hors de leur piste de danse. Envol. Ils sortent des écrans, ils entrent dans le vôtre, ils vous entraînent dans leurs mouvements. Chaque pas en avant vous ouvre de nouveaux horizons.

Face à cinq estampes japonaises, ce sont les dessins sur le sol qui abritent le mot de passe, la clé des champs ouvrant sur l'infini. Ce sont eux qu'il faut scanner si on veut libérer les figures cachées dans les peintures et les voir s'animer dans l'espace entier de l'exposition. Des héroïnes chamarrées s'ébrouent autour de vous, vous entraînent dans leurs cérémonies, leurs combats, leurs plaisirs, libertés. Vous ne savez plus littéralement si vous êtes encore sur terre, vous flottez dans

un monde absolument sans limite, sans origine, sans fin. Le monde des N + N.

Et vous comprenez qu'entre les deux lettres du Numérique, le signe + c'est vous.

Si l'art vidéo est un art de moins, l'art numérique est doublement négatif. Mais, prodige des mathématiques, moins par moins ça fait, vous le savez : plus.

Ou si vous préférez : Oui.

© Jean-Paul Fargier - Turbulences Vidéo #118



7 mesures par seconde, n + n Corsino © Photo : Geneviève Morgan

# RETOUR SUR UNE EXPÉRIENCE CURATORIALE

par Gabriel Soucheyre

En 2022, Kaunas (Lituanie) était la capitale européenne de la culture.

En raison des liens forts établis depuis 2019 avec l'équipe de la directrice Virgniija Vietkine, on est convenus de l'opportunité d'un projet curatorial très excitant. Il a été développé dans une période qui a vu la pandémie et la guerre des « opérations spéciales » en Ukraine, si proche.

**Dear Cell, Time Unseen Revealed & Women's voices  
@ Meno Parkas, Kaunas 2022 - Capitale Européenne de  
la Culture, du 21 octobre au 20 novembre 2022**

**Dear Cell**, de Regina Hübner fait partie du projet Perception du soi et du non-soi dans la vie développé à l'IMÉRA (AMU), en collaboration avec le CIML (CNRS, Inserm, AMU).

« ... l'utilisation du mot « chère » pour s'adresser à cet objet d'intérêt ouvre la possibilité d'établir un dialogue avec et sur un objet identifiable de manière optique, chimique et mathématique, qui ne peut être perçu par les seuls sens humains.

ce qui commence par un intérêt bienveillant se transforme en un impératif de recherche, accompagné d'un éros de recherche... » Arnulf Rohsmann, *recherche et Éros*, 2019.

**Le temps invisible révélé**

Créée par Anne-Sophie Emard (France, installation multimédia, work in progress, 2015 > 2022), **Souche** est une sculpture vidéo. C'est

une structure semi-pyramidale en bois composée de surfaces cubiques, sur laquelle une vidéo est projetée. Ces images vidéo s'adaptent parfaitement au support grâce à la méthode du mapping qui permet, via l'utilisation de deux projecteurs et d'un ordinateur les contrôlant, de couvrir l'ensemble de la sculpture d'images en mouvement. Le résultat donne l'illusion d'un tout indissociable, la vidéo ne faisant qu'un avec son support de projection, à tel point que l'on imagine qu'il s'agit d'une sculpture rétro-éclairée. *Souche* est en constante évolution, elle a la particularité de pouvoir évoluer au contact de l'environnement dans lequel elle est présentée. À chaque nouvelle présentation de cette œuvre, de nouvelles images créées *in situ* par l'artiste alimentent cette matière visuelle dans un dialogue vif avec les précédentes.

Créée par Golnaz Behrouznia (France - Iran, installation audiovisuelle immersive, 2021), **Geomorph momenta** est une installation visuelle et sonore qui élabore un environnement immersif faisant écho aux cycles naturels de la Terre.

Des objets aux formes coniques symétriques, en tissu blanc translucide, suspendus dans la salle d'exposition créent un

In 2022, Kaunas (Lithuania) was the European Capital or Europe.

Due to strong links established since 2019 with the team of Director Virgnijia Vietkine, the opportunity of a very exciting curatorial project was agreed. It was developed in a period which saw the pandemic and the "special operation" war in Ukraine.

**Dear Cell, Time Unseen Revealed & Women's voices  
@ Meno Parkas, Kaunas 2022 European Capital of  
Culture, October 21 > November 20**



**Dear Cell**, by part of the project Perception of Self and Nonsel in Life developed at IMÉRA (AMU), in collaboration with CIML (CNRS, Inserm, AMU).

« ... using 'dear' to address this object of interest opens up the possibility of establishing a dialogue with and about an optically, chemically and mathematically identifiable object, which cannot be perceived by the human senses alone.

what begins as kindly interest turns into a research imperative, accompanied by research eros... » Arnulf Rohsmann, *research and eros*, 2019.

**Time Unseen Revealed**

Created by Anne-Sophie Emard (France, multimedia installation, work in progress), 2015 > 2022), **Souche** is a video sculpture. It's a semi-pyramidal wooden structure composed of cubic surfaces, on which a video is projected. These video images adapt perfectly to the medium thanks to the mapping method which allows, via the use of two projectors and a computer controlling them to cover the entire sculpture of moving images. The result gives the illusion of an inseparable whole, the video being one with its projection support, so much so that one imagines it is a backlit sculpture. *Souche* is constantly evolving, it has the particularity of being able to evolve in contact with the environment in which it is presented. At each new presentation of this work, new images created by the artist feed this visual material in a vivid dialogue with the previous ones.

↑ Kaunas 2022 © Photo : Regina Hübner

plan horizontal imaginaire donnant l'illusion d'un horizon. Les parties inférieures et supérieures des objets montrent deux espaces avec des événements visuels différents. Ils évoquent le couplage et le lien entre le bas et le haut, c'est-à-dire le sous-sol et le relief, l'eau et la montagne, le visible et l'invisible, ou encore le biologique et le géologique.

Plusieurs cycles de vidéos et de sons se déclenchent dans ce milieu vivant, évoquant une dramaturgie sensible des entités bio-géo-chimiques de notre Terre et de ses organes tissés.

Le rythme des images et des sons fait écho à la fois à la capacité de régulation des «organes» terrestres, à la tendance à l'équilibre dans la nature (homéostasie), mais aussi aux points de basculement, aux seuils, au-delà desquels les équilibres sont rompus de manière parfois irréversible, mais qui basculent aussi vers d'autres équilibres.

### La voix des femmes

En complément des expositions, les vidéos de **Women's voices** mettent en lumière les créations de femmes artistes, exposent leur univers sensible, futuriste, émotionnel et offrent à chacun la possibilité d'imaginer de nouveaux mondes, de penser différemment, de questionner les relations avec les autres.

**Francesca Fini**, *Virus* / 2012 / Italie / 4'47 | **Eleonora Manca**, *Curfew Hour* / 2021 / Italie / 3'45 | **Agnès Guillaume**, *Âmes (Carles)* / 2020 / Belgique / 1' (extrait) | **Regina Hübner**, *kissing* / 2020 / Autriche / 6'50. | **Agnès Guillaume**, *Âmes (Max & Melu)* / 2020 / Belgique / 1' (extrait) | **Ursula San Cristobal**, *Un souvenir à moitié rêvé* / 2021 / Espagne / 6'26 | **Agnès Guillaume**, *Âmes (Thérèse)* / 2020 / Belgique / 1' (extrait) | **Golnaz Behrouznia**, *DISSIMILARIUM (Paysages)* / 2022 / France-Iran / 6'

© Commissariat : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES  
- Turbulences Vidéo #118

Created by Golnaz Behrouznia (France - Iran, audiovisual immersive installation, 2021), **Geomorph momenta** is a visual and sound installation that elaborates an immersive environment echoing the natural cycles of the Earth.

Objects with symmetrical conical shapes, made of translucent white fabric, suspended in the exhibition hall create an imaginary horizontal plane giving the illusion of a horizon. Bottom and top parts of the objects show two spaces with different visual events. They evoke the coupling and the link between the bottom and the top, i.e. the underground and the relief, the water and the mountain, the visible and the invisible, or even the biological and the geological.

Several cycles of videos and sounds are triggered in this living environment, evoking a sensitive dramaturgy of the bio-geo-chemical entities of our Earth and its woven organs.

The rhythm of images and sound echoes both the regulatory capacity of terrestrial «organs», the tendency to balance in nature (homeostasis), as well as the tipping points, the thresholds, beyond which balances are upset in ways that are sometimes irreversible, but which also tip over to other balances.

### Women's voices

As a complementary to those exhibitions, les vidéos de **Women's voices** exhibitions curated for Kaunas 2022 at Meno Parkas, Kaunas, Women's voices videos highlight the artistic creations of female artists, exposes their sensitive, futuristic, emotional universe and offers everyone the possibility to imagine new worlds, to think differently, to question relationships with others.

**Francesca Fini**, *Virus* / 2012 / Italy / 4'47 | **Eleonora Manca**, *Curfew Hour* / 2021 / Italy / 3'45 | **Agnès Guillaume**, *Souls (Carles)* / 2020 / Belgium / 1' (extrait) | **Regina Hübner**, *kissing* / 2020 / Austria / 6'50. | **Agnès Guillaume**, *Souls (Max & Melu)* / 2020 / Belgium / 1' (extrait) | **Ursula San Cristobal**, *Un souvenir à moitié rêvé* / 2021 / Spain / 6'26 | **Agnès Guillaume**, *Souls (Thérèse)* / 2020 / Belgium / 1' (extrait) | **Golnaz Behrouznia**, *DISSIMILARIUM (Lanscapes)* / 2022 / France-Iran / 6'

© Curated by: Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES -  
Turbulences Vidéo #118



Anne-Sophie Emard, Golnaz Behrouznia, Regina Hübner, Meno Parkas Gallery, Kaunas, Novembre 2022 © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

# AU-DESSOUS COMME AU- DESSUS

par Gabrielė Arlauskaitė

L'installation *Geomorph Momenta* de Golnaz Behrouznia à la galerie Meno Parkas à Kaunas.

Le paysage vivant qui nous entoure n'est qu'une petite couche au-dessus de la vaste structure interne de la Terre, à peine explorée.

La plupart d'entre nous considèrent probablement la lithosphère comme une masse continue de roche solide uniformément comprimée, mais peu réalisent qu'elle est finement fracturée et que ses fissures et fentes permettent à l'eau de s'écouler sur quelques kilomètres et d'assurer le fonctionnement de l'écosystème. Nous essayons toujours de comprendre la couche profonde de la Terre, et l'art, en particulier l'art conceptuel de ces dernières décennies, qui explore les processus de la Terre en appliquant des méthodes scientifiques, nous aide à le faire de manière vraiment intéressante. Toutefois, de nos jours, nous avons plus de chances de tomber sur des expositions traitant des problèmes de la surface de la planète — le changement climatique, la pollution atmosphérique, l'augmentation de la température—, alors qu'il existe des perspectives différentes, par exemple, l'installation *Geomorph Momenta* de Golnaz Behrouznia, actuellement présentée à la galerie Meno Parkas à Kaunas. Elle fait partie d'une exposition collaborative, *Time Unseen Revealed*, avec l'artiste Anne-Sophie Emard (commissariat : Gabriel Soucheyre / VIDEOFORMES).

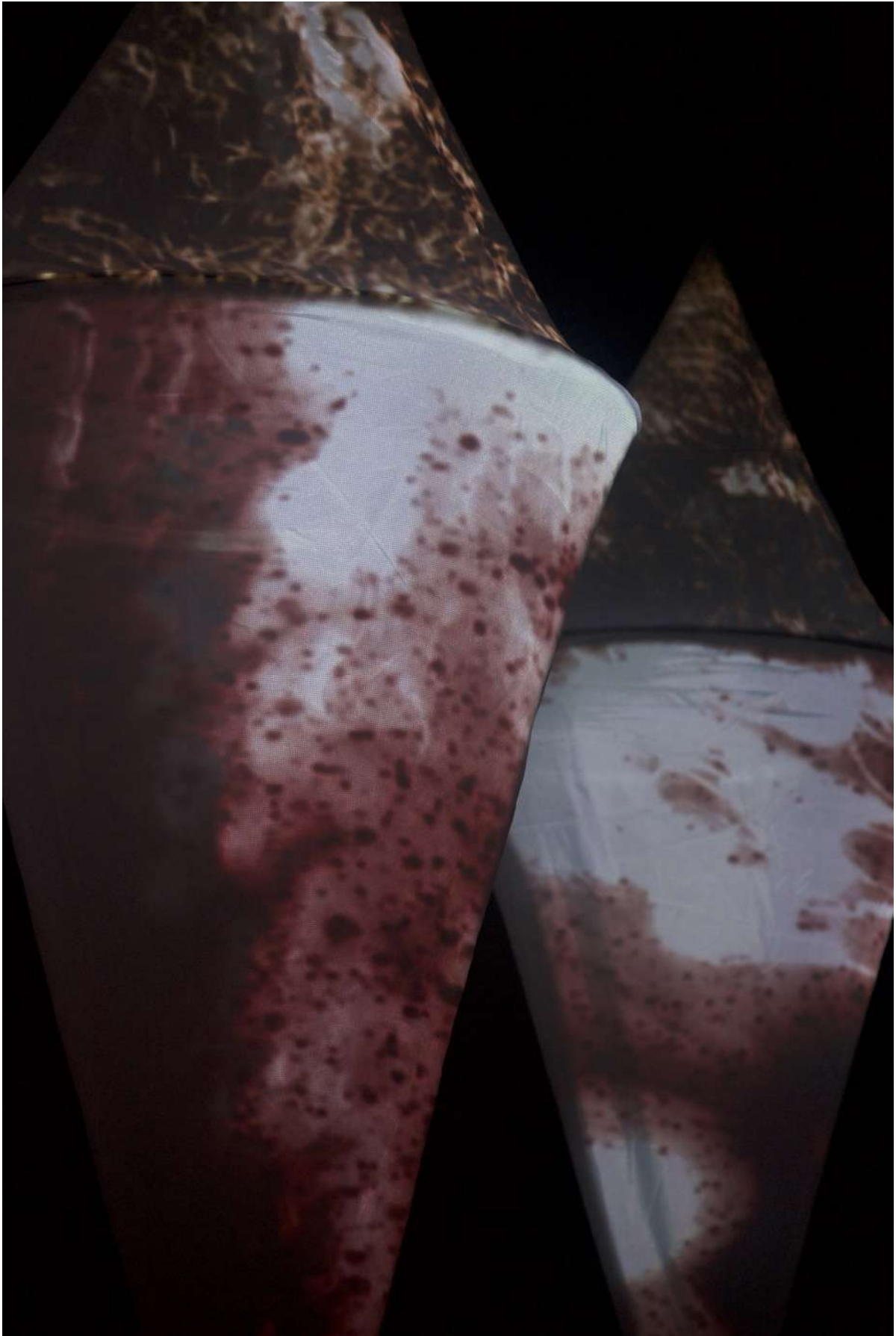
Le travail de l'artiste d'origine iranienne Golnaz Behrouznia, révèle les processus géologiques et biologiques en cours sous notre sol. Depuis près de quinze ans, cette artiste effectue des recherches sur les écosystèmes biologiques et vivants dans le cadre de sa pratique des arts visuels, des nouveaux médias et de la technologie numérique. L'auteur s'attache à révéler la nature habituellement invisible. Cette fois, elle utilise la vidéo et le son sous la forme d'une installation immersive. Sous un « abri » de tissu noir, cinq objets à double cône en matériau blanchâtre sont suspendus au-dessus du niveau des yeux. Sur les doubles cônes, sont projetées diverses images mobiles fascinantes — textures d'eau ondulante, fumées incandescentes, lave et fragments de micro-mondes végétaux et minéraux. Chaque double cône est coupé en deux horizontalement par un plan qui est aligné entre les cinq formes pour créer l'illusion d'une ligne d'horizon. On a immédiatement l'impression que quelque chose est dit sur le fait d'être « au-dessus » et « au-dessous » — si la partie supérieure du double cône est en train de fumer, la partie inférieure subit un processus proche, comme l'écoulement de l'eau à travers des lits de roche. Les paires d'images changent de phase, révélant de nouveaux moments de la géosphère, de la biosphère et de l'hydrosphère. Le son renforce l'expérience visuelle et semble vous emmener dans un voyage à travers les hauts et

As above, so below

Golnaz Behrouznia's installation *Geomorph Momenta* at the gallery Meno Parkas in Kaunas.

The living landscape that surrounds us is just a small layer above the vast and barely explored inner structure of the Earth. Most of us probably think of the Earth's lithosphere as a continuous mass of uniformly compressed solid rock, but few realise that it is finely fractured and that its cracks and splits allow water to flow down for a few kilometres and keep the ecosystem functioning. We are still trying to understand the deep layer of the Earth, and art, especially the conceptual art of the last few decades, which explores the Earth's processes by applying scientific methods, helps in a really interesting way to do so. However, nowadays we are more likely to stumble upon exhibitions dealing with the problems of the planet's surface – climate change, air pollution, rising temperature, but there is also a different perspective, for example, Golnaz Behrouznia's installation *Geomorph Momenta*, which is currently being displayed at the gallery Meno Parkas in Kaunas. It is a part of a collaborative exhibition *Time Unseen Revealed* with the artist Anne-Sophie Emard, curated by Gabriel Soucheyre.

Iranian-born author Behrouznia's work reveals the geological and biological ongoing processes beneath our standing ground. This artist has been researching biological and living ecosystems in her visual arts, new media, and digital technology practice for almost fifteen years. The author is interested in revealing the usually invisible nature. This time she uses the form of immersive video and sound installation. In a black cloth-covered 'shelter', five double cone objects of whitish material hang above eye level. On the double cones, a projector reflects a variety of fascinating moving images – textures of rippling water, smouldering fumes, lava, and fragments of plant and mineral micro-worlds. Each double cone is horizontally bisected by a plane that is aligned between all five shapes to create the illusion of a horizon line. There is an immediate impression that something is told about being 'above' and 'below' —if the upper part of the double cone is steaming, the lower part is undergoing a nearby process, such as the flow of water through rock beds. The image pairs interchange phases, revealing new moments of the geosphere, biosphere, and hydrosphere. The sound enhances the visual experience and seemingly takes you on a journey through the



*Geomorph Momena, Galnaz Behrouznia, Meno Parkas Gallery, Kaunas, Novembre 2022 © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES*

les bas de cet environnement — des moments les plus calmes aux chocs perturbés et angoissants.

L'exposition entraîne le spectateur dans un environnement parallèle et dans l'expérience sensorielle unique qu'il crée, qui laisse perplexe, intrigue et enchante. À première vue, on ne sait pas très bien ce qui est représenté ou ce qui est dit. Il semble que les objets suspendus ressemblent à des stalactites ou peut-être même à des montagnes solitaires avec leurs reflets dans l'eau. Il ne faut pas longtemps pour découvrir que ce n'est pas une coïncidence. Behrouznia explique que l'idée de l'installation est née d'un voyage en France dans les montagnes du Cantal, le long de la rivière Cère. Au cours de ce voyage, l'auteur, subjuguée par les terrains montagneux, les cascades et les méandres de l'eau, s'est beaucoup intéressée au monde géologique qui se trouve sous les montagnes : « il m'est apparu que les volcans aussi ont leurs racines et que chaque relief a sa propre symétrie invisible dans les profondeurs de la terre » ; « l'eau est si fragile. Elle est comme une éponge qui absorbe tout ce qu'elle rencontre sur son chemin. » Le point de départ du concept de l'installation était l'ambition de l'artiste de comprendre le fonctionnement des réseaux de sources d'eau profondes.

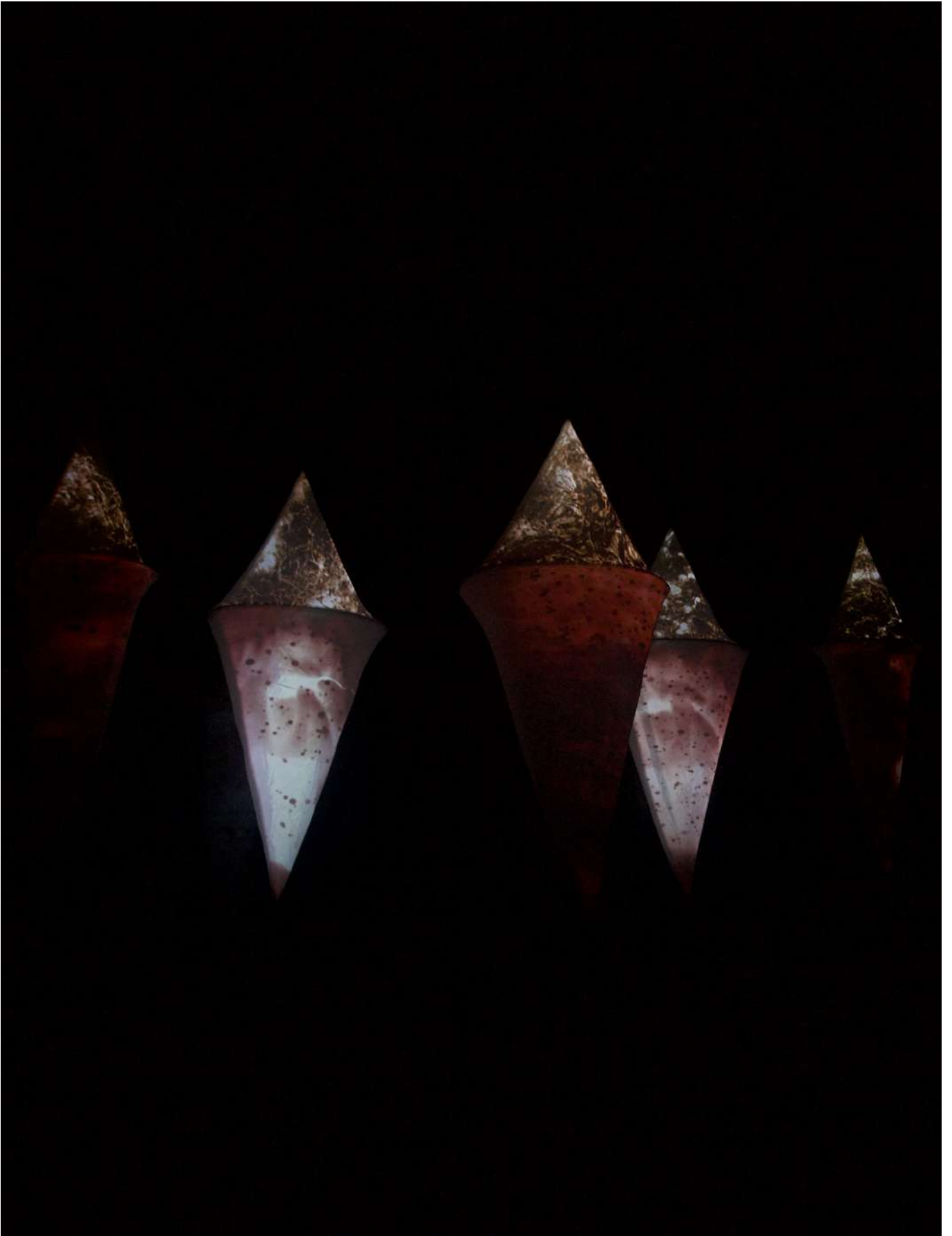
Les versions finales de l'installation ont été créées à partir de recherches scientifiques. Les images sur les objets changent de phase, car elles sont manipulées par des données provenant de modèles bio-géologiques qui ont capté les fluctuations des profondeurs de la Terre. En conséquence, des défauts apparaissent sur l'image, ou des données, générés par l'accélération ou le ralentissement subtil du flux d'informations, puis disparaissent. Ces modèles explorent les imbrications et les interrelations entre les composantes bio-géologiques. Il est important de noter qu'ils se fondent sur la célèbre hypothèse Gaïa, selon laquelle tous les organismes vivants interagissent avec leur environnement inorganique et forment un système synergique et autorégulateur qui contribue à maintenir les conditions de vie sur l'ensemble de la planète. En termes simples, la Terre est comme un corps humain, et ses écosystèmes sont les organes de la nature qui ont besoin les uns des autres pour maintenir le fonctionnement du corps. Lors d'une discussion avec son collègue géochimiste Antoine Cogez, l'artiste s'est plaint que la science moderne déconstruit les éléments d'un certain environnement et analyse chacun d'entre eux individuellement, sans tenir compte de l'ensemble du tableau. L'installation reflète certainement le résultat de cette approche holistique de la nature : en créant l'illusion d'un « haut » et d'un « bas » dans les objets, l'artiste

ups and downs of this environment – from the quieter moments to the disturbed, agonising clashes.

The exhibition takes the viewer to a parallel environment and the unique sensory experience it creates, which is perplexing, intriguing, and enchanting. At first glance, it is not clear what is being depicted or what is being said. It seems that the hanging objects resemble stalactites or perhaps even lonely mountains with their reflections in the water. It does not take long to find out that this is no coincidence. Behrouznia says that the idea for the installation was sparked by a trip in France to the Cantal Mountains along the Cère River. During the journey, the author, captivated by the mountain terrains, waterfalls, and water forks, became very interested in the geological world beneath the mountains: "it occurred to me that volcanoes, too, have their roots and that every relief has its own invisible symmetry in the depths of the earth"; "water is so fragile. It is like a sponge that absorbs everything it meets along the way." The starting point for the concept of the installation was the artist's ambition to understand how the networks of deep water sources function.

The final versions of the installations were created based on scientific research. The images on objects are phase-changing, as they are manipulated by data from biogeological models that have captured fluctuations in the Earth's depths. As a result, glitches appear on the image, or data, generated by the acceleration or subtle deceleration of the information flow, seem to disappear. These models explore the imbrications and interrelations between biogeological components. It is important that they are based on the famous Gaia hypothesis stating that all living organisms interact with their inorganic environment and form a synergic, self-regulating system that helps to maintain the conditions for life on the entire planet. Simply put, the Earth is like a human body, and its ecosystems are nature's organs that equally need each other to maintain the body's functioning. In a discussion with fellow geochemist Antoine Cogez, the artist complained that modern science deconstructs the elements of a certain environment and analyses each of them individually, without taking into account the whole picture. The installation certainly reflects the result of this holistic approach to nature —by creating the illusion of a 'top' and a 'bottom' in the objects, the artist argues that deep and surface processes are always connected.

Music has an equally important role throughout the exhibition. Software developed by Canadian sound artist Corbeil-Perron works by automatically adapting to the image and synchronising sound. You are immersed in a kind of drowsy experience of the installation by the soundtrack of



*Geomorph Momenta*, Gelnaz Behrouznia, Meno Parkas Gallery, Kaunas, Novembre 2022 © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

affirme que les processus de surface et de profondeur sont toujours liés.

La musique joue un rôle tout aussi important tout au long de l'exposition. Un logiciel développé par l'artiste sonore canadien Maxime Corbeil-Perron fonctionne en s'adaptant automatiquement à l'image et en synchronisant le son. On est plongé dans une sorte de somnolence due à la bande sonore, de genre ambient et drone, obsédante et hypnotique, dans laquelle on entend des bribes d'interférences technologiques qui font parfois frémir. J'ai probablement eu de la chance de me trouver seule dans l'espace de l'installation, sinon, elle n'aurait probablement pas été aussi efficace. L'espace d'exposition dégage non seulement de la magie mais aussi de la solitude. Toutefois, cette solitude ne provient pas tant de l'impuissance face à la puissance et à l'unicité de la nature décrite dans le romantisme, mais de la simplicité de la méthode de création — cette installation est entièrement imprégnée de la vision personnelle de Golnaz Behrouznia. Sa nature hypnotique encourage les explorations personnelles solitaires et offre un voyage sensoriel qui ne vous oblige pas à explorer les émotions et la vision de l'artiste autant que les vôtres.

L'installation, peut-être malgré elle, suggère de retirer tout ce qu'on a sur le dos. D'être ici et maintenant, de plonger dans cette homéostasie émotionnelle dont l'être humain a besoin tout autant que les écosystèmes profonds de la terre. En fin de compte, il ne s'agit peut-être pas seulement de matières organiques et de minéraux, mais de l'ensemble du flux instable des subtilités de l'environnement et de la vie dont nous faisons l'expérience, même de manière imperceptible, tous les jours.

© Gabrielė Arlauskaitė, novembre 2022  
traduit de l'anglais par Gabriel Soucheyre  
- Turbulences Vidéo #118

Gabrielė Arlauskaitė est licenciée en histoire de l'art, vit et étudie actuellement à Kaunas. Son domaine de recherche est le cinéma, la photographie, l'art contemporain et ses relations avec la politique, et l'éducation artistique.

haunting and hypnotic ambient and drone genres, in which bits of technological interference can be heard that occasionally make you shudder. Actually, it was probably a matter of luck that I got to be alone in the installation space, otherwise, it probably would not have been so effective. The exhibition space radiates not only magic but also loneliness. However, this loneliness stems not so much from the helplessness in the face of the power and uniqueness of nature described in Romanticism, but from the simple method of creation —this installation is completely imbued with Behrouznia's personal vision. Its mesmerising nature encourages solitary personal explorations and offers a sensory journey that does not require you to explore the artist's emotions and vision as much as your own.

The installation, perhaps without intending to, suggests retreating. From everything behind your back. To be here and now, to dive into such emotional homeostasis that human beings need just as much as the deep ecosystems of the earth do. In the end, perhaps it is not just about organics and minerals, but about the whole unstable flow of the subtleties of environment and life that we, even though unnoticeably, experience every day.

© Gabrielė Arlauskaitė, November 2022  
Translated from Lithuanian by Airida Rekstyte  
- Turbulences Vidéo #118

Gabrielė Arlauskaitė is bachelor of Art History, currently living and studying in Kaunas. Her research field is cinema, photography, contemporary art and its relationship with politics, and artistic education.

# L'ART À LA LIMITE DE LA PERCEPTION

par Tomas Pabedinskas

Alors que l'année de la Capitale européenne de la culture à Kaunas touche à sa fin, parmi les grands événements de clôture destinés au grand public, il convient de se souvenir des plus petits, où des expériences mémorables ont été proposées aux personnes ayant un intérêt constant pour l'art contemporain.



*Souche*, Anne-Sophie Emard, Meno Parkas Gallery, Kaunas, Novembre 2022 © Photo : Anne-Sophie Emard

## Expositions d'art vidéo à la galerie Meno Parkas

L'un de ces événements a été les deux expositions présentées à la galerie Meno Parkas du 21 octobre au 20 novembre : *Dear Cell* de l'artiste autrichienne Regina Hübner, et l'exposition collaborative *Time Unseen Revealed* de l'artiste française Anne-Sophie Emard et de l'artiste Golnaz Behrouznia, d'origine iranienne et basée en France. Les installations audiovisuelles des artistes reflétaient un thème pertinent dans l'art contemporain : le lien entre la vie humaine et non humaine, les liens entre la nature vivante et non vivante, et la libération de la vision anthropocentrique.

Dans l'exposition, les artistes ont tenté de relier ces différents plans de réalité et formes d'existence de manière visuelle, sonore et spatiale. Dans l'exposition, les artistes ont tenté de relier ces différents plans de réalité et formes d'existence de manière visuelle, sonore et spatiale. À l'exception du programme *Voix de femmes*, dont le commissaire était Gabriel Soucheyre de l'association VIDEOFORMES, les œuvres vidéo n'ont pas été montrées sur écran mais exposées dans

## Art by the Edge of Perception Video Art Exhibitions at the Gallery Meno Parkas

As the European Capital of Culture year in Kaunas comes to an end, among the large closing events aimed at the general public, it is worth remembering the smaller ones, where memorable experiences awaited those with a consistent interest in contemporary art. One such event was the two exhibitions displayed at Meno Parkas gallery from 21 October to 20 November: *Dear Cell* by Austrian artist Regina Hübner, and the collaborative exhibition *Time Unseen Revealed* by French artist Anne-Sophie Emard and the Iranian-born, French-based artist Golnaz Behrouznia. The artists' audiovisual installations reflected the theme that is relevant in contemporary art: the connection between human and non-human life, the links between living and non-living nature, and the liberation from the anthropocentric view.

In the exhibition, the artists attempted to link these different planes of reality and forms of being visually, sonically, and spatially. Here, the video artworks were no longer just screen



*Souche*, Anne-Sophie Emard, Mena Parkas Gallery, Kaunas, Novembre 2022 © Photo : Anne-Sophie Emard

l'espace de la galerie. Ainsi, le public pouvait non seulement voir les œuvres, mais aussi les vivre dans leur intégralité, se déplacer autour et à l'intérieur des œuvres, choisir des points de vue et s'immerger dans l'environnement audiovisuel créé par les artistes.

La sculpture vidéo dimensionnelle *Souche* d'Anne-Sophie Emard est une pyramide de cubes dont les surfaces sont recouvertes de projections vidéo. L'œuvre, basée sur la technologie dite de « mapping vidéo », dans l'annotation de l'exposition, est métaphoriquement décrite comme un organisme vivant : « Les images capturées recouvrent la forme comme une nouvelle peau, parfaitement adaptée à l'anatomie de la sculpture. » De plus, tel un organisme vivant, l'œuvre d'art évolue en fonction des circonstances — l'artiste utilise les séquences filmées dans les pays où l'œuvre est exposée. De cette façon, la sculpture vidéo devient une métaphore du corps qui se souvient de diverses expériences. Les vidéos elles-mêmes parlent aussi indirectement de la mémoire. L'artiste les combine selon le principe de la libre association pour transmettre ce qu'elle ne peut pas montrer : « Nous regardons quelque chose de différent, pas ce que nous voyons », dit l'auteur. La mémoire semble se désintégrer en fragments de la nature, de l'environnement créé par l'homme et de leur corps, que l'artiste reconnecte dans une mosaïque d'images vidéo en constante évolution.

Golnaz Behrouznia a également exposé des œuvres tridimensionnelles — des objets symétriques en forme de cône sur lesquels étaient projetées des images vidéo. Dans ce cas, ces objets spatiaux font partie d'une installation artistique, plongeant le spectateur dans une expérience audiovisuelle. L'œuvre d'art nous permet indirectement d'expérimenter et d'essayer de comprendre ce que nous ne pouvons pas saisir en regardant de notre point de vue individuel, ce qui est peut-être totalement inaccessible à la conscience humaine — les cycles naturels de la Terre, représentés dans l'œuvre de Golnaz Behrouznia par des images géologiques et aquatiques. En effaçant la distinction entre les éléments de la nature et la nature vivante, l'artiste suggère de percevoir notre planète entière comme un organisme vivant unique et indivisible. Elle a collaboré avec des scientifiques pour trouver une forme artistique adaptée à cette idée.

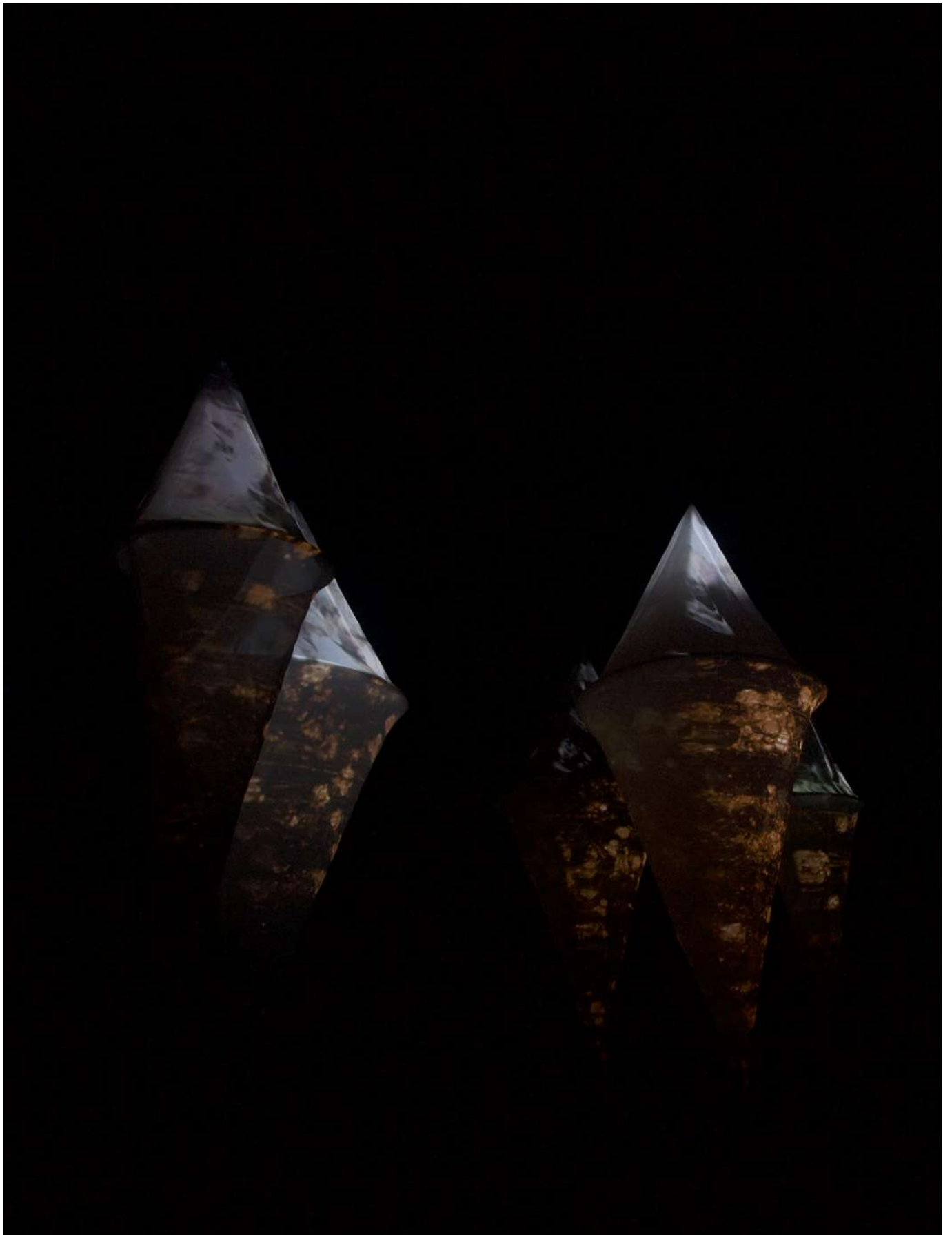
L'extension de l'art vidéo aux sculptures vidéo et aux installations audiovisuelles marque l'abandon de l'espace illusoire créé par un écran plat ou une projection, au profit de véritables objets tridimensionnels et d'un environnement réel, dans lesquels le visiteur de l'exposition joue le rôle d'un participant plutôt que d'un spectateur. Les trajectoires qu'ils

art but took on a sculptural volume and audiovisual installation space. Except for the programme *Women's Voices*, curated by Gabriel Soucheyre from the association VIDEOFORMES, the video works were not shown on the screen but exhibited in the gallery space. Thus, the audience could not only see the works, but also experience them in their entirety, move around and within the artworks, choose points of view, and immerse themselves in the audiovisual environment created by the artists.

Anne-Sophie Emard's dimensional video sculpture *Roots* is a pyramid of cubes whose surfaces are covered by video projections. The work, based on the so-called 'video mapping' technology, in the exhibition annotation, is metaphorically described as a living organism: "The captured images cover the form like a new skin, perfectly suited for the sculpture's anatomy." Moreover, like a living organism, the piece of art is changing depending on the circumstances — the artist uses the footage filmed in the countries where the work is exhibited. In this way, the video sculpture becomes a metaphor for the body remembering various experiences. The videos themselves also speak about memory indirectly. The artist combines them on the principle of free association to convey what she cannot show: "We are looking at something different, not at what we see," says the author. Memory seems to disintegrate into fragments of nature, the man-made environment and their body, which the artist reconnects in an ever-changing mosaic of video images. In it, the various links between these images seem to recreate memories that cannot be represented directly.

Golnaz Behrouznia also exhibited three-dimensional works — symmetrical cone-shaped objects onto which video images were projected. In this case, such spatial objects became part of an artistic installation, immersing the viewer in an audiovisual experience. The work of art indirectly allows us to experience and try to comprehend what we cannot grasp by looking from our individual perspective, what is perhaps unreachable to human consciousness at all — the natural cycles of the Earth, represented in Golnaz Behrouznia's work by geological and water imagery. The artist erases the distinction between the elements of nature and living nature, suggesting to perceive our entire planet as a single and indivisible living organism. She collaborated with scientists to find a suitable artistic form for this idea.

The extension of video art to video sculptures and audiovisual installations marks a move away from the illusory space created by a flat screen or a projection, towards real three-dimensional objects and a real environment, in which



*Geomorph Momenta*, Gohnaz Behrouznia, Meno Parkas Gallery, Kaunas, Novembre 2022 © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

suivent, les endroits où ils s'arrêtent et le temps qu'ils y passent déterminent l'expérience individuelle de chaque visiteur. Pour les œuvres d'art, unies par les idées d'interconnexion, d'interdépendance et de rejet des distinctions strictes, une telle solution créative est particulièrement appropriée, car elle donne au spectateur le sentiment clair d'être une partie inséparable du monde sous une forme métaphorique ou symbolique. De même, cette forme d'œuvres semble ramener l'art vidéo, souvent « emprisonné » dans des écrans ou des cubes noirs, à ses origines et à ses exemples les plus célèbres qui ne se limitaient pas à l'image plate.

L'interconnexion entre les êtres humains et les autres formes de vie est particulièrement développée dans l'œuvre de Regina Hübner, *Dear Cell*. Mais elle met également en évidence l'impossibilité de cette relation et montre que de nombreuses dimensions de la réalité restent directement inaccessibles au regard et à l'esprit humains. Bien que la science tente de les expliquer, et que l'art recherche le sens humain de la connaissance scientifique, tout cela n'est qu'un mouvement constant vers un but jamais atteint. Nous pouvons observer le monde qui nous entoure, et même le corps humain lui-même, l'étudier, essayer de l'expliquer et nous sentir comme une partie de la nature, mais nous ne pouvons pas nous connecter pleinement aux autres formes de vie ou à la nature non vivante. La distinction entre le Soi et le Non-Soi, qui ne peut être complètement abolie, est également à la base du travail de Regina Hübner. Elle consiste en la projection de quatre vidéos, d'un microscope et d'un spécimen. Les vidéos montrent les yeux des chercheurs, les images des objets dans les laboratoires, les lettres écrites par les chercheurs et leurs transcriptions. Les scientifiques ont écrit des lettres et des réponses imaginaires à leurs objets de recherche. Si la science permet d'identifier et d'observer les objets de recherche, le dialogue avec ces objets demeure seulement imaginaire. Même lorsqu'il est expliqué scientifiquement, l'objet d'étude reste inconnu jusqu'à ce qu'une relation soit établie avec lui, basée sur l'empathie et qui produit une réponse. C'est peut-être la raison pour laquelle les approches des scientifiques à l'égard de leurs objets de recherche, même s'il s'agit de cellules, ressemblent à des lettres d'amour insatisfait et paraissent si convaincantes :

« [...] Je t'aime depuis le premier jour où nous nous sommes rencontrés, et même avant cela, depuis le jour où j'ai découvert ton existence. Vous êtes si extraordinaire. J'aime ta forme, j'aime ta dynamique, j'aime ton but et ta directionnalité, j'aime ton désordre et ton incertitude [...]. Peu importe combien je m'inquiète de mes limites, je vis dans l'espoir paisible que

the exhibition's visitor plays the role of a participant rather than a spectator. The trajectories in which they move, where they stop, and how much time they spend there, determine each visitor's individual exhibition experience. For artworks, united by the ideas of interconnectedness, interdependence, and the rejection of strict distinctions, such a creative solution is particularly appropriate, as it gives the viewer a clear sense of being an inseparable part of the world in a metaphorical or symbolic form. Also, this form of works seems to return video art, which is often 'imprisoned' in screens or black cubes, to its origins and most famous examples that were not limited to the flat image.

The interconnectedness between human beings and other forms of life is particularly emphasised in Regina Hübner's work *Dear Cell*. But it also highlights the impossibility of this relationship and shows that many dimensions of reality remain directly inaccessible to the human gaze and mind. Although science tries to explain them, and art searches for the human meaning of scientific knowledge, all this is just a constant movement towards an aim that is never reached. We can observe the world around us, and even the human body itself, study it, try to explain it, and feel like a part of nature, but we cannot fully connect with other life forms or non-living nature. The distinction between the Self and the No-Self, which cannot be completely abolished, is also the basis of Regina Hübner's work. It consists of projections of four videos, a microscope, and a specimen. The videos show researchers' eyes, images of the objects in the labs, letters written by the researchers and their transcriptions. Scientists wrote letters and imaginary replies to their research objects. While science makes it possible to identify and observe the research objects, the dialogue with these objects remains only imaginary. Even when scientifically explained, the object of study remains unknown until a relationship is established with it, which is based on empathy and has a response. Perhaps that is why scientists' approaches to their research objects, even if they are cells, resemble letters of unfulfilled love and seem so compelling:

"[...] I have loved you since the first day we met, and even before that, since the day I found out you existed. You are so extraordinary. I love your form, I love your dynamics, I love your purpose and directionality, I love your disorder and uncertainty [...]. No matter how much I worry about my limitations, I live in peaceful hope that future generations, my children and their descendants, will know you better and love you even more than I do [...]"

The goal of getting closer to non-human life forms or inanimate nature remains unattainable, even though art can



Dear Cell, Regina Hübner, Meno Parkas Gallery, Kaunas, Novembre 2022 © Photo : Éric André-Freydefont / VIDEOFORMES

les générations futures, mes enfants et leurs descendants, te connaîtront mieux et t'aimeront encore plus que moi [...]. »

L'objectif de se rapprocher des formes de vie non humaines ou de la nature inanimée reste inaccessible, même si l'art peut « traduire » les données et les connaissances scientifiques dans le langage de l'expérience humaine. C'est peut-être la raison pour laquelle de nombreuses œuvres qui cherchent à rejeter l'anthropocentrisme semblent à la fois utopiques et mélancoliques. Le film *Melancholia* de Lars Von Trier traite de cette mélancolie qui submerge l'homme face à un univers silencieux et finit par détruire le monde tel qu'il le connaît. On peut facilement trouver des œuvres ayant un thème similaire dans l'art lituanien contemporain. Par exemple, l'artiste Geistė Kinčinaitytė, dans sa série de photographies *You Belong to Me*, a transmis la nostalgie d'un monde inconnu en juxtaposant des photographies du paysage islandais et de la surface de Mars. Dans son œuvre interdisciplinaire *Bust*, l'artiste Dalia Mikonytė a utilisé des images médicales de son propre corps malade et a comparé le processus de guérison à « un déménagement vers la station spatiale Santariškės. » Dans l'œuvre d'art, la juxtaposition d'images d'exams médicaux et de scanographies de fleurs permettait, selon l'artiste, de « ressentir le triomphe de la beauté même face à une temporalité fragile. » Ainsi, quel que soit l'endroit où le voyage imaginaire nous mène — vers une autre planète ou son corps — l'art nous aide à survivre à la rencontre avec un monde incompréhensible en lui procurant une expression familière des sentiments humains : mélancolie, nostalgie ou espoir. C'est comme le romantisme de notre époque dans les arts médiatiques, caractérisé par la nostalgie d'une impossible unité avec le monde, inspiré par la science, qui a élargi presque à l'infini les frontières de l'univers observable mais encore inconnu.

© Tomas Pabedinskas, 2022  
traduit de l'anglais par Gabriel Soucheyre  
- Turbulences Vidéo #118

'translate' scientific data and knowledge into the language of human experience. Perhaps that is why many of the works that seek to reject anthropocentrism seem both utopian and melancholic at the same time. Lars Von Trier's film *Melancholia* is about such melancholy that overwhelms man in the face of a silent universe and ultimately destroys the world as they know it. It is easy to find works with a similar theme in contemporary Lithuanian art. For example, the artist Geistė Kinčinaitytė, in her series of photographs *You Belong to Me*, conveyed the longing for an unknown world by juxtaposing photographs of the Icelandic landscape and the surface of Mars. In her interdisciplinary work *Bust*, artist Dalia Mikonytė used medical images of her own sick body and compared the healing process to "moving to the Santariškės Space Station." In the work of art, the juxtaposition of images of medical examinations and scanographs of flowers, according to the artist, made it possible to "feel the triumph of beauty even in the face of fragile temporality." Thus, wherever the imaginary journey takes us — to another planet or its body — art helps us to survive the encounter with an incomprehensible world by giving it a familiar expression of human feelings: melancholy, longing, or hope. It is like the romanticism of our time in media art, characterised by a longing for an impossible unity with the world, inspired by science, which has almost infinitely expanded the boundaries of the observable but still unknown universe.

© Tomas Pabedinska, 2022  
Translated from Lithuanian by Airida Rekstyte  
- Turbulences Vidéo #118

# LA CRÉATION SONORE EN ZONE LIBRE

propos recueillis par Philippe Franck

## Rencontre avec Tommy Lawson

Depuis une vingtaine d'années, Tommy Lawson développe une œuvre sonore qui porte une attention particulière aux territoires et aux implantations contextuels susceptibles de révéler à la fois les espaces investis et susciter d'autres modes perceptifs.

Il a également initié, à Bastia, en 2008, l'association Zone Libre qui coordonne le festival des arts sonores depuis 2019. À la faveur de la sortie de son premier album *Bega [Sonic Scapes]* sorti sur le label Transonic, à la suite d'une résidence Pépinières européennes chez Transcultures (La Louvière - Belgique), nous sommes revenus avec lui sur son parcours et la spécificité de son approche audio contextuelle.

### Comment en êtes-vous venu à la création sonore ?

**Tommy Lawson :** J'étais déjà très tôt (vers l'âge 10 ans) sensible à la manipulation du son fixé sur bande. D'une manière plutôt ludique et par nécessité, j'ai comme beaucoup de personnes de ma génération (celle qui avait la vingtaine dans les années 80) été obligé de réparer des cassettes audio dont la bande venait à rompre et il fallait démonter le châssis de la cassette, faire une coupe propre à l'endroit de la rupture des deux côtés de la bande, faire ensuite un petit collage avec du scotch méticuleusement découpé aux proportions de la bande et enfin remonter tout le châssis avec les petites vis et veiller à ce que la bande ne tourne pas en torsion et reste bien à plat pour passer devant la tête de lecture du lecteur cassette sans problème.

Une fois toutes ces opérations effectuées, on avait la chance de retrouver notre morceau de musique, amputé de quelques secondes certes, mais de nouveau là, presque sous nos doigts, et le plaisir de l'écoute pouvait se poursuivre, jusqu'à la prochaine réparation. Mon attrait pour la création sonore vient certainement de là.

Ensuite, il n'a plus été simplement question de réparer une cassette, ça a été une réelle curiosité pour les sons qui s'est développée avec des nuits entières d'écoute.

Vers l'âge de 20 ans, j'ai fait la rencontre d'un drôle de gars à la Fac et nous avons très rapidement sympathisé autour des dizaines de cassettes qu'il m'ordonnait presque d'écouter. C'était un amoureux fou de Jazz et j'ai découvert comme cela des artistes et des albums fabuleux. Et ce qui me plaisait vraiment, c'était la découverte d'un « ailleurs » dans le Jazz avec certains albums de John Coltrane alors que la fin était proche... des projets comme CODONA, Antony Braxton, La série des *Chapter* de Gato Barbieri, etc. Des artistes

qui me donnaient envie de découvrir de nouvelles sonorités, des modes d'emploi du Jazz qui s'émancipe des codes et qui assumait une base tout à fait *free*. Une liberté totale... ce qui m'a probablement et entre autres inspiré le nom du projet d'association et de festival que je porte, Zone Libre.

Quelques années plus tard, les hasards de la vie m'ont de nouveau fait croiser un autre bon copain de l'époque, qui était ingé-son et travaillait pour une compagnie de danse et de théâtre. Il m'a enseigné les fondamentaux sur le logiciel Cubase à l'époque et j'avais moi-même le projet de créer des contenus sonores pour la compagnie de danse contemporaine avec laquelle je commençais mes premières collaborations artistiques. C'était en 1998, les tous premiers balbutiements du Home Studio, à la portée de « presque tous ». Alors de manière tout à fait autodidacte j'ai commencé à sampler, fixer sur support numérique des instruments électroniques que



je jouais avec un petit clavier midi, que j'échantillonnais, re-samplais, transformais pour créer des textures abstraites et parfois mélodiques pour créer mes propres banques sonores. C'était une période d'intense créativité et j'étais totalement libre de créer le matériel sonore dont avait besoin la compagnie de danse pour ses créations et l'ensemble des projets de performances *in situ*, les vidéo-danses tournées en Corse, Kenya, Cuba, Bolivie...

J'étais preneur de sons sur tous ces projets avec la vidéo et les arts visuels. J'ai donc naturellement eu très rapidement une approche de l'écoute et du paysage sonore qui allaient définitivement me conduire vers les pratiques audio-paysagistes que j'allais développer quelques années plus tard et ce jusqu'à présent. La matière sonore, dans toute sa dimension spectrale m'a toujours questionné sur son rapport à l'espace et au temps. J'ai pris le temps ensuite entre plusieurs projets de me former plus amplement aux techniques d'enregistrement et de traitement ambisonique pour la diffusion spatialisée et également au traitement binaural pour les écoutes immersives. Jean-Daniel Bécache a été un de mes formateurs (en sound design) à l'époque, et nous avons par la suite développé tout un travail collaboratif sur plusieurs de mes projets, et depuis quelques années dans le domaine de la spatialisation sonore, en collaboration avec Armand Leseq.

Entre nous, une amitié et une réelle complicité artistique sont nées depuis cette période. Ce sont donc tout un ensemble de personnes, d'événements et de projets pluridisciplinaires toujours en lien avec le son qui m'ont conduit à devenir artiste sonore et sound designer.

**Vous avez beaucoup composé pour des chorégraphies contemporaines, (notamment au sein de la compagnie Art Mouv', fondée en 1998, à Bastia, par la chorégraphe Hélène Taddei Lawson, en étroite collaboration avec vous). Comment avez-vous travaillé ce rapport corps/son ? Et qu'est-ce que ces collaborations vous ont apporté ?**

Ce furent des années extrêmement stimulantes et avec un rapport très fort à la création en interaction avec les interprètes. La nature même des projets de création offrait de réelles possibilités d'innovation dans le champ chorégraphique avec un rapport corps/son très étroit. Ma philosophie (mon approche compositionnelle) à l'époque me faisait travailler souvent en amont des premières répétitions d'une pièce. Par exemple, je pouvais composer tout un corpus de plages sonores sans avoir vu une seule répétition, en m'isolant de l'impact du corps sur mon imaginaire et tenter de concevoir les déplacements, les états de corps, le rapport au temps, l'énergie des danseurs de manière non induite par leur présence. Ensuite, avec la chorégraphe, nous discutons des différentes possibilités de dialogue entre mes créations sonores et la réalité du plateau. Les possibilités étaient multiples selon la nature des projets, pièces en intérieur et sur un plateau de théâtre, *in situ* en extérieur pour les projets plus performatifs, et également les vidéo danse tournées dans des

environnements souvent propices à l'articulation entre l'environnement et les « accidents », les imprévus sonores du lieu.

Je peux donc dire sur ce point que ce rapport à la danse dans mon travail de création a créé un double standard dans ma pratique du sonore et de l'utilisation des outils de composition numérique. En tant que performer live sur beaucoup de pièces auxquelles j'ai contribué, je suis dans ce cas au service exclusif du plateau, alors que en tant que compositeur, je défends une temporalité musicale et sonore propre. Mais dans un rôle comme dans l'autre, je suis au service du propos singulier du spectacle et ses partis-pris esthétiques, qui reste la mission principale.

Chaque projet requiert sa propre logique de composition, et j'ai toujours considéré que la danse n'était pas seulement la traduction de la musique, et donc ne doit pas systématiquement (les corps des danseurs) chercher à la reproduire ou à l'illustrer. Ne pas systématiquement retranscrire des rythmes, des mélodies ou des accents. Dans les performances en direct, lorsque je suis à la conduite du son, je dois m'aider de ma sensibilité en interaction avec les interprètes pour appuyer tel ou tel effet, retenir ou précipiter une transition, enchaîner les séquences en symbiose avec le plateau. Il existe donc divers rapports entre le mode sonore et le mouvement, j'en ai toujours tenu compte pour mes compositions. Par exemple, j'ai toujours considéré que la musique appuie le mouvement et ne doit pas l'enfermer car le mouvement « contraint » par la musique est prédictible et, en ce sens, il devient rapidement monotone et peut susciter alors l'ennui du spectateur...

La musique dans son rapport au corps dansé ne doit pas être un élément fondateur mais complémentaire au propos. C'est pour cela que j'ai souvent composé en amont de la création elle-même et laissé la chorégraphe et les danseurs seules faire l'expérience de cette fraîcheur d'écoute. La musique et la danse se rencontrent alors de manière non systématique et se répondent alors.

Mais pour certains projets, comme la pièce *Au fait qu'est-ce qu'il a voulu dire l'auteur ?* de la Cie Art Mouv', le monde sonore issu des corps en mouvement des danseuses, leur voix, leurs pieds qui traînent, les claquements sur leurs cuisses, les cris, les murmures créent un monde sonore propre. La musique dans ce cas se fait plus discrète, silencieuse, et laisse la place à un nouveau relief, un nouveau monde sonore. J'ai également à de nombreuses occasions pu faire l'expérience de l'improvisation (cadrée bien entendu) et laisser la chorégraphe décider de changer de musique au dernier moment afin de trouver cette relation non sclérosante et s'émancipant des premiers choix musicaux devenus peut-être oppressants,



Au fait, qu'est-ce qu'il a voulu dire l'auteur ?, Tommy Lawson, Cayenne © Photo : Ronan Lietar

pour permettre au mouvement et la musique de se rencontrer lors d'une improvisation où naît une harmonie par hasard ou presque par hasard... C'est le cas du projet *Poetry Event* de Carolyn Carlson, qui à l'occasion de deux dates en Corse m'avait invité à performer avec elle et le danseur finlandais Juha Pekka Marsalo au musée Fesch d'Ajaccio et au Musée de Bastia. Dans ce cas, il faut être à l'écoute en permanence. Un rapport d'équilibre et de dialogue est indispensable

**Ces correspondances partant du son vers d'autres dimensions, vous les traquez dans des espaces naturels et le plus souvent urbains. Une partie importante de votre travail consiste à installer le son dans la ville et à faire résonner le patrimoine différemment...**

Il s'agit pour ce type de projet contextuel de re/construire l'espace urbain avec les sons. Au préalable, il est intéressant de se poser la question de la façon dont les expérimentations sonores et artistiques peuvent nous renseigner à propos de la ville. Quelle est la place du son dans l'espace public ? D'un point de vue politique, la ville est le premier espace démocratique dans lequel nous vivons — au quotidien — des expériences, sociales, individuelles et collectives, mais surtout sonores. La ville appartient à tous, même si tout le monde ne

la vit pas sous le même régime, au niveau financier, transports, habitats, commerces et loisirs...

Pour les projets d'installations audio contextuels que j'ai pu développer dans la cité, comme *Jardins Sonics* (installation sonore multi canal de huit haut-parleurs disséminés dans un jardin avec une spatialisation des séquences diffusées qui retranscrit un récit au préalable scénarisé) par exemple, il était question de design sonore et de la complexité des espaces. Le design urbain propose de remettre les usagers au cœur des projets en construisant avec les comités de quartiers et les pouvoirs publics, les urbanistes et les ingénieurs, les architectes et les paysagistes.

Avec le projet *Jardins Sonics*, réalisé en 2014, dans les jardins suspendus du musée de Bastia, à la différence de l'urbanisme, qui organise l'espace à l'échelle macro des territoires, sur des temps longs, dans des logiques de flux, pour « prévoir » des usages, le design sonore urbain va raisonner à l'échelle des usagers, du court terme et des usages qui fluctuent en fonction des heures ou des saisons.

Le public fait ainsi l'expérience d'une fiction sonore qui provoque un flux de sensations assez inédites.

Tous ces éléments réunis constituent ainsi un paysage sonore incarné comme une mise au premier plan de ce qui tous les jours disparaît à l'arrière-plan du bruit de la ville, avec la volonté de fondre la musique dans l'espace des phénomènes



Tommy Lawson et Jean-Daniel Bécache, concert allongé © Photo : Festival Zone Libre 2021

discrets du jardin et dans l'espace architectural. J'éprouve une affection particulière pour ces jardins souvent méconnus des Bastiais et des riverains du quartier de la Citadelle.

Ce projet est avant tout une démarche très personnelle qui m'a donné l'occasion de développer pour l'espace public une installation sonore pour expérimenter la question des espaces symbolique, physique, imaginaire, éprouver leur aspect éphémère à travers leur appropriation, ce qui tend à les rendre plus singuliers et plus vivants. Singuliers de par le regard de l'artiste à travers son œuvre, vivants de par le regard du spectateur qui s'approprie cette œuvre, et en devient une composante.

Pour cela j'ai entrepris de m'approprier les bruits environnants comme matière première, comme de nouveaux instruments afin de renforcer l'identité sonore d'un lieu en jouant avec la perception du public, en variant les repères sonores et visuels.

Il s'agit de donner à voir/entendre la spatialisation du son et croiser l'art sonore et la création musicale dans une démarche plasticienne, changer l'échelle de perception à plusieurs niveaux sensoriels.

C'est aussi une négociation avec les pouvoirs publics autour de la légitimité de l'œuvre, également des négociations avec les habitants autour de leur espace quotidien pour faire accepter l'idée que la ville abonde en lieux oubliés parfois par les citadins. Ces espaces délaissés, intervalles, lieux d'échange, lieu en attente, espaces « off » ou « hors champ » deviennent parfois des lieux d'expérimentations où artistes et citoyens cherchent à réinventer les perceptions et les contours de la ville. C'est une façon de proposer au public de se laisser surprendre par d'autres propositions spatiales grâce au pouvoir du son mais aussi et de l'imaginaire, qui se déploient dans notre rapport au patrimoine environnant.

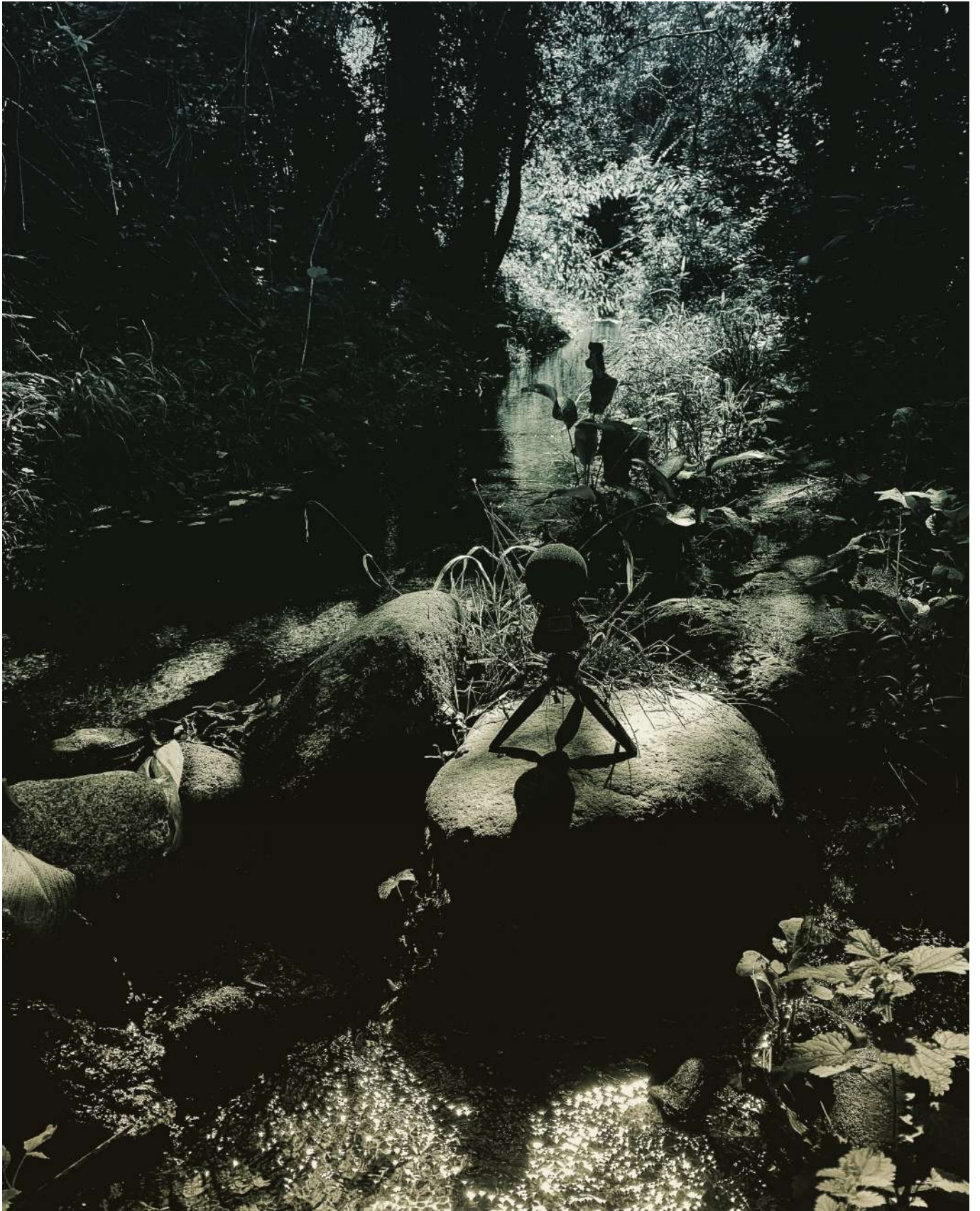
### **Comment envisagez-vous les balades géolocalisées que vous proposez, depuis quelques années maintenant, dans des territoires et contextes différents ?**

Je partirai tout d'abord de ma démarche de création qui consiste à considérer notre environnement sonore comme un flux de sensations, d'informations produites par diverses activités et circulations, notamment humaines. Ces flux peuvent être captés, enregistrés, analysés, et constituer le matériau d'une création artistique. De manière continue les espaces et les sons entrent en résonance. Ils génèrent entre eux une interactivité qui façonne des paysages. Voyons-nous et écoutons-nous ces paysages ? Et comment parvenir à les révéler,

à sonder leurs différentes dimensions, à comprendre les processus qui les constituent ? Il s'agit d'appréhender le territoire, le monde environnant quotidien, d'une manière différente, en mobilisant et en aiguisant le sens de l'écoute, afin de générer par un processus de phénoménologie sonore des représentations inédites qui révèlent de nouveaux paysages, d'une richesse et d'une beauté insoupçonnées.

À partir de fragments sonores enregistrés *in situ*, je commence l'agencement de mini-récits, ou plutôt des « cartes-postales » sonores, dont l'écoute amplifiée au casque révèle la grande musicalité et la dimension onirique. Vient ensuite le temps de création durant une période de résidence en immersion sur un territoire. Pour le projet *Campus sonore* que j'ai mené avec Jean-Daniel Bécache en septembre 2021 à l'Université di Corsica Pasquale Paoli par exemple, j'effectue un repérage, à la fois minutieux et poétique, en dessinant une « carte du territoire » tissée de sons. En me guidant avec cette carte, je pars à l'écoute et à la collecte des sons, des bruits naturels et produits par l'activité humaine sur le campus. Je collecte des interviews d'étudiants, d'enseignants, de personnels administratifs. J'active une forme de sensibilité en éveil pour débusquer le son, dévoiler, révéler des espaces sonores insoupçonnés. Ces matériaux collectés constitueront la matière brute de ma création.

Ensuite c'est le travail d'élaboration en studio : sélection, montage, mixage, transformation du matériau en formes sonores agencées, construction de perspectives inédites, à partir de points de vue minutieusement choisis et dessinant des paysages étonnants. Les étudiants curieux d'observer cette phase de création, étaient conviés ponctuellement à suivre notre travail durant la période de résidence. Le résultat final est livré sous forme d'une balade sonore sous casque, géolocalisée sur le campus, que les étudiants ainsi que les enseignants et le personnel administratif ont pu découvrir et partager, via Soundways, une application de diffusion de sons géolocalisés qui propose une écoute spatialisée du son en fonction du trajet, de l'orientation et de la géolocalisation de l'utilisateur. Tout au long de cette déambulation, les lieux traversés interagissent avec les sons agencés et révèlent aux oreilles des écoutants des cartes postales sonores, à la fois poétiques et mouvantes. La restitution de la balade se fait au casque et donne l'occasion de faire l'expérience d'une écoute binaurale dans certaines parties de la narration sonore grâce à l'emploi de la technique binaurale. Cette technique s'appuie sur les caractéristiques psychophysiologiques de l'audition humaine pour localiser l'origine des sons, sans doute la technique de spatialisation la plus proche de l'écoute naturelle



Campus Sonore © Photo : Tommy Lawson

avec une reproduction au niveau des oreilles de toutes les informations nécessaires pour la reproduction d'une image sonore extra-crânienne. Il ne s'agit plus ici d'entendre avec les oreilles mais avec le cerveau.

**Récemment vous avez commencé à collaborer avec le créateur numérique/chercheur Gaëtan Le Coarer<sup>1</sup> pour la partie sonore d'un dispositif de réalité augmentée *An Donham* (et vous allez prochainement sortir un album à partir de ses sources), qu'est-ce qui vous intéresse dans cet univers et comment interagissez-vous créativement avec lui ?**

Le projet est né à l'initiative de Transcultures (Centre des cultures numériques et sonores en Fédération Wallonie-Bruxelles) qui a suivi les premières recherches de Gaëtan Le Coarer dans le cadre de sa thèse en Sciences de l'Information et de la Communication et Sciences de l'Art à l'Université de Savoie-Mont Blanc ; il a été accueilli, en 2021, en résidence Pépinières européennes chez Transcultures en Belgique pour développer son projet interdisciplinaire en réalité mixte (virtuelle et augmentée) *An Donham* et le présenter dans plusieurs événements, conférences et colloques en Belgique et à l'international. Dans le cadre du partenariat avec les Pépinières Européennes de Création et Transcultures, ces derniers m'ont proposé de recréer l'univers sonore d'*An Donham* qui travaille sur les liens entre BD et réalité mixte mais n'avait pas encore alors vraiment travaillé le volet audio. Cette collaboration propose une expérience immersive au travers des potentialités et des spécificités d'un dispositif VR + AR pour explorer des nouveaux espaces de narration non linéaires et un univers esthétique personnel. Avec son usage en noir et blanc de la Bande Dessinée, s'immerger dans un projet de cette nature selon le créateur-chercheur Marc Veyrat<sup>2</sup>, son directeur de thèse (avec Ghislaine Chabert, professeur à l'Université Lyon III) à l'époque, implique de repenser une manière de faire cette bande dessinée et l'image que l'on communique de cette dernière. Ce dispositif de réalité augmentée est une adaptation d'une légende celtique irlandaise, où deux utilisateurs font de manière simultanée, par interférence, l'expérience d'une histoire pensée de deux points de

1 - Voir l'interview de Gaëtan Le Coarer par Jacques Urbanska dans *Turbulences Vidéo* #114, janvier 2022

2 - Voir « Marc Veyrat - Voyage dans les cartographies sensibles », par Philippe Franck dans *Turbulences Vidéo* #114, janvier 2022



*An Donham* © Gaëtan Le Coarer

vue et de deux situations différentes à partir de deux dispositifs techniques différents. Un utilisateur dispose d'un casque VR, et un autre dispose d'un smartphone fourni avec une application en AR. Les deux se trouvent dans un même terrain d'expérimentation. J'ai été immédiatement séduit par cette idée de composer des univers sonores pour ces « nouveaux espaces de narration » mais aussi un peu apprenant dans ces dispositifs en réalité mixte, c'est-à-dire une inférence de la réalité virtuelle (VR) et de la réalité augmentée (AR) traversée par une architecture narrative singulière. Nous avons donc commencé à échanger sur un cahier des charges pour la création d'un corpus de sons qui pourraient transposer la narration vers des territoires sonores plus électroniques que dans la version beta qui était le prototype sur lequel s'appuyait son projet initialement. Le projet m'a également séduit parce que cette relation art/science soulevait la question des usages en lien avec les nouvelles écritures, et l'intégration du sonore dans ces nouveaux dispositifs.

Les pratiques du numérique dans la spatialisation sonore que je développe depuis quelques années ont trouvé une résonance dans cette nouvelle approche des territoires de la BD, et relever ce défi technologique m'intéressait vraiment. J'ai alors composé dans un premier temps un ensemble de 15 séquences sonores que l'on devrait plus tard réorganiser en écoute dans le casque de réalité virtuelle pour créer des

« mondes » constitués de points de passages et d'espaces interagissant selon l'expérience de l'utilisateur. Gaëtan a commencé à intégrer mes compositions dans plusieurs démos qu'il a présentées lors de plusieurs communications, notamment au festival Recto VRso de Laval et à Morocco Numerica.

Dans *An Donham*, le noir nous invite à repenser l'architecture spatiale de la narration en bande dessinée, et apparaît comme procédé structurant dans la mise en place d'un lieu autre à explorer par les lecteurs. Toutes ces interactions du visuel au sonore m'ont bien entendu fortement inspiré dans la composition de ces « mondes sonores » qui interagissent avec les pratiques des utilisateurs.

Avant la sortie d'un album (prochainement sur le label Transonic) que je prépare à partir des sources de l'expérience *An Donham*, nous avons souhaité expérimenter mes créations sonores « hors du casque » c'est-à-dire en écoute ouverte et en live pendant les expériences utilisateurs. C'est ce que nous avons proposé, au FIAV (Festival d'Art Video) de Casablanca, Marc Veyrat (qui y présentait aussi les mondes virtuels de son dispositif *i-REAL*) et moi en novembre dernier. Ce fut une très belle réalisation qui nous a permis de valider le dispositif avec un apport des séquences sonores que je jouais en live. La porosité entre les « mondes » du casque et celui de l'espace d'exposition a permis de tracer de nouvelles trajectoires de lecture entre son et image, ce qui donne encore une toute autre dimension à cette œuvre de réalité mixte.

### **Qu'est-ce qui a motivé la création de l'association Zone Libre qui a initié aussi le festival des arts sonores que vous développez, à Bastia, avec de nombreux partenariats ? Quels en sont les axes principaux ?**

Zone Libre est une structure de création et de production que j'ai créée, en 2008, pour soutenir et promouvoir, depuis Bastia et plus largement en Corse et ce en lien également avec l'international, les musiques électroniques, les arts visuels, les arts sonores, les émergences innovantes et des formes qui s'articulent autour des croisements intermédiaires contemporains. L'association soutenue par la Collectivité de Corse et la ville de Bastia, œuvre aussi pour initier une scène locale encore discrète mais qui offre ponctuellement tout au long de l'année l'occasion au public de se former l'oreille à diverses formes d'art sonore. Zone Libre a pour mission de faciliter l'accès pour tous aux arts sonores en organisant des concerts, un festival, des balades et parcours sonores (développant un lien fort avec le patrimoine), des installations sonores, des ateliers, des masterclasses, des résidences d'ar-

tistes, des débats et rencontres en encourageant la multiplication des projets artistiques et éducatifs. Elle est une des rares structures en Corse à promouvoir de manière régulière ce type de création et être un vecteur de liens entre les différents organismes de création sonore et numérique locaux et internationaux (musées, universités, écoles d'art, conservatoires, festivals, associations et autres institutions intermédiaires et culturelles).

Lancé en 2019, le festival Zone Libre présente des œuvres de musique électronique, électroacoustique, des musiques improvisées et composées, de la poésie sonore, des performances, des installations sonores et des temps de débat et de rencontre avec le public. Le festival s'organise sur plusieurs jours à la fin du mois de janvier jusqu'au début du mois de février dans différents lieux dans la ville de Bastia, en mettant en avant le dialogue entre les œuvres audio (et souvent numériques mais pas que) et les espaces d'accueil.

Depuis 2021, nous développons davantage, en partenariat avec les Pépinières européennes de Création et Transcultures, le parcours sonore en ville parsemé d'installations de créateurs français et internationaux mais aussi corses, et ce avec une attention particulière portée aux émergences sonores et numériques.

Dans cette attention aux jeunes artistes qui trouvent dans Zone Libre également une belle plateforme de diffusion, nous avons noué, ces dernières années, des collaborations fécondes avec des écoles d'art française (la Villa Arson à Nice en lien avec les artistes sonores et enseignants Christian Vialard et Pascal Broccolichi) mais aussi belges notamment l'école des arts visuels de Mons Arts<sup>2</sup> et bientôt l'Académie Royale des Beaux-Arts de Bruxelles aussi via le réseau de notre partenaire Transcultures.

Nous développons aussi des partenariats Arts/Sciences notamment avec l'IUT de Corte et sa filière des Métiers de l'Image et du son, partenaire depuis la première édition du festival. Nous avons aussi enclenché dernièrement une collaboration prometteuse avec l'Università di Corsica Pasquale Paoli, introduite lors de journées d'études autour de la médiation scientifique et du patrimoine en décembre 22, et ce en partenariat étroit avec le laboratoire hypermédia CiTu-Paragraphe de l'Université Paris 8 (auquel nous sommes associés, avec Transcultures et les Pépinières européennes, pour d'autres projets également) ; la question du rapport entre création sonore et territoires matériels et immatériels sera aussi le sujet de notre prochain forum des arts sonores, en 2023, intégré dans le festival Zone Libre qui tient aussi à avoir ce volet réflexif public.



*Bega [Sonic Scapes], Tommy Lawson © Album Cover : Transonic*

Sur le fond, mon travail de directeur de Zone Libre comme celui que je mène en tant que créateur sonore, est motivé aussi par la volonté de faire découvrir, avec la plus grande ouverture, des expériences et des espaces singuliers en stimulant une écoute attentive et dynamique, convaincu que celle-ci fait apparaître instantanément — avec une étonnante lisibilité — de nombreuses couches de signes et de perceptions qui nous ouvrent à d'autres univers sensoriels.

© Propos recueillis par Philippe Franck  
- Turbulences Vidéo #118

À écouter, le nouvel album de Tommy Lawson (sorti chez Transonic), *Bega [Sonic Scapes]* sélection d'une douzaine de paysages sonores poétiques créés pour divers projets contextuels en Corse, en Roumanie et au Maroc : <https://transonic-records.bandcamp.com/album/bega-sonic-scapes>

Prochaine édition du festival des arts sonores Zone Libre, du 30 janvier au 4 février 2023 – info : <https://www.zone-libres.com/>





# ANNE-SARAH LE MEUR



—  
PORTRAIT D'ARTISTE

# ENTRETIEN AVEC ANNE-SARAH LE MEUR

propos recueillis par Gabriel Soucheyre

Je suis née à Dinan, petite ville médiévale de Bretagne. C'est une belle ville, située un peu à l'intérieur des terres, à 20 minutes de la mer en voiture. J'ai ensuite grandi dans ses environs, à la campagne, dans une maison dite « moderne » avec de grandes baies vitrées d'où on voyait la lumière changer sur les champs alentour.

Mes parents étaient profs en collège, l'un en mathématiques et l'autre en français-latin-grec. J'ai deux frères légèrement plus âgés que moi.

Ma mère a eu une grande influence sur ma vie. Professeur de maths, elle voulait profondément que ses enfants réussissent à l'école, et qu'il n'y ait pas de différence entre la fille et les garçons. Pour cette raison, il fallait absolument, pour elle, que j'étudie les mathématiques. Pour une femme de cette génération-là (née en 1940), les maths, c'était l'ouverture, ça permettait d'obtenir un travail sérieux et une autonomie financière. Certainement que, dans sa propre histoire, elle a eu besoin de cette autonomie. Est-ce que c'est grâce aux mathématiques qu'elle y est arrivée ? Je ne sais pas, mais en tout cas, elle est devenue prof (pas initialement de maths) et elle voulait vraiment que je sois autonome financièrement.

Mes frères sont devenus ingénieurs, notamment dans la finance. Ils étaient très brillants, bien plus que moi. Moi, j'étais juste bonne ou moyenne, surtout une fois que tous les meilleurs enfants étaient réunis dans la même classe.

Petite fille, je suis rêveuse (encore maintenant), grande lectrice (plus trop maintenant, cela me manque), je dessine beaucoup, je fais beaucoup de sport. En fait, j'aime tout ! Mais je préfère la lecture et le dessin aux mathématiques et à la physique. J'ai fait un bac scientifique, avec mention (quand même !), car bien que je n'aimais pas tellement les maths, je me débrouillais. J'étais juste plus une littéraire qu'une scientifique.

Solitaire ? Difficile de dessiner ou de lire si on est en groupe. Je pense que j'ai un peu de méfiance vis-à-vis des groupes. J'ai toujours quelques bons ami.es. Souvent, quand il y a un étranger dans la classe, je m'acoquine avec cette personne, qui est différente. Une sorte de voyage par procuration ?

Quand j'étais toute petite, en primaire, je faisais beaucoup de gym. Un moment, j'ai voulu être acrobate dans les cirques.

Puis je m'imaginai travailler dans la couleur ou la peinture, ou bien dans une bibliothèque, au milieu des livres. Je ne pense pas que je savais alors ce que signifiait « être artiste ».

Mes parents ont beaucoup de livres à la maison, des romans et des livres d'images ou d'art. Je me souviens aussi d'une grande collection, à cette période, de cartes postales, montrant des œuvres d'art. De plus, de temps en temps, une fois par an, peut-être moins, avec mes parents, on allait à Paris voir des expositions. Ils m'ont ainsi encouragée, sans le dire, sans même s'en rendre compte, à aller vers la culture et les arts visuels. Mes parents, — je dis mes parents mais c'est plus ma mère qui décidait, mon père a juste laissé faire (me faisant des cadeaux en catimini, des cahiers vierges pour écrire,

I was born in Dinan, a small medieval town in Brittany. It's a beautiful town, situated a little inland, 20 minutes from the sea by car. I then grew up in the countryside, in a so-called 'modern' house with large windows from which you could see the light change over the surrounding fields. My parents were college teachers, one in mathematics and the other in French-Latin-Greek. I have two brothers slightly older than me.

My mother had a great influence on my life. As a maths teacher, she wanted her children to do well at school, and for there to be no difference between her girl and her boys. For this reason, it was absolutely necessary for her that I study mathematics. For a woman of that generation (born in 1940), maths was the opening, it allowed to get a serious job and financial independence. Certainly, in her own history, she needed this autonomy. Was it thanks to mathematics that she managed to do so? I don't know, but in any case, she became a teacher (not initially of maths) and she really wanted me to be financially independent.

My brothers became engineers, especially in finance. They were very bright, much brighter than me. I was just good or average, especially once all the best kids were in the same class.

As a little girl, I was a dreamer (still am), a great reader (not so much anymore, I miss it), I drew a lot, I did a lot of sports. In fact, I like everything!... But I prefer reading and drawing to mathematics and physics. I did a scientific baccalaureate, with distinction (anyway!!), because although I didn't like maths that much, I managed to do well. I was just more of a literary person than a scientist.

A loner? It's hard to draw or read if you're in a group. I think I'm a bit wary of groups. I still have some good friends. Often, when there is a stranger in the class, I make friends with that person, who is different. A kind of proxy journey?

When I was very young, in primary school, I did a lot of gymnastics. At one point I wanted to be an acrobat in a circus.

Then I imagined myself working in colour or paint, or in a library, among books. I don't think I knew then what it meant to be an artist.

My parents have a lot of books at home, novels and picture or fine art books. I also remember a large collection, at that time, of postcards, showing works of art. In addition, from time to time, once a year, maybe less, my parents and I went to Paris to visit exhibitions. They encouraged me, without saying so, without even realising it, to go into culture and the visual arts. My parents - I say my parents, but it was more my mother who decided, my father just let me do it (giving me gifts on the sly,

un chevalet pour peindre...) —, décide de mes études, des études sérieuses ! Donc pas en arts, mais en sciences, en mathématiques.

J'ai passé un bac scientifique avec option arts plastiques. Je voulais faire les Beaux-Arts, j'ai fait un Deug de maths. Pourquoi ? On éduque trop souvent les enfants, surtout les filles, pour qu'ils-elles soient « gentil.les » et obéissant.es, et plaisent à leurs parents. Cela m'a pris des années pour enfin arriver à vivre pleinement mon désir de création, et la vie que je veux vivre, selon mes propres valeurs.

Je n'ai pas su résister autrement que par le conflit, puis par la distance. Ce n'est toujours pas vraiment résolu dans le sens où ils ne me soutiennent toujours pas, ne m'encouragent pas, ne viennent pas voir ce que je fais. Mais beaucoup de parents d'artistes sont comme eux.

J'ai donc fait des études de maths en prenant des cours du soir de dessin, en faisant beaucoup de dessin toute seule, en passant des week-ends entiers à dessiner. Passionnée. Ce qui est terrible, c'est que j'ai fait des études de maths sans vouloir apprendre, ni aimer apprendre. Bêtement. J'apprenais, d'une certaine façon, pour ensuite oublier, seulement pour avoir une note. Puis, heureusement, ma mère a entendu parler à la radio d'une formation (à Paris) en image de synthèse, avec sélection sur dossier, niveau Bac+2. Grâce à mon Deug, et ayant réuni mes dessins dans un dossier, je postule, et je suis acceptée ! Sans doute pour une mauvaise raison : les enseignants, lorgnant sur ma formation en maths, pensaient que j'allais faire « du » logiciel. Mais, moi, je voulais faire de l'image. Ainsi, grâce à l'image de synthèse, une idée de ma mère, un compromis dont j'ai pu tirer profit, j'ai finalement pu faire des études en arts plastiques. Et là, le régal. Apprendre par plaisir, cela change tout !

Par ailleurs, être à Paris me permettait non seulement de m'éloigner de ma famille, mais de découvrir la grande ville, et d'aller aux musées. C'était grisant ! J'ai eu de belles révélations, sur des artistes que j'admire encore maintenant.

Hélas. La première année se passe en réalité très mal parce qu'on y refait les mathématiques que j'avais déjà vues depuis le bac. Dans cette section, on a très peu de cours généralistes ou artistiques. Je m'ennuie beaucoup et déprime presque. J'ai même failli abandonner. Par chance, les étudiants de maîtrise (dont un étudiant de Hong-Kong, dont j'aimais beaucoup les quelques secondes d'animation que j'avais vues) m'affirment qu'à leur niveau, on travaille beaucoup sur ses propres images. Ils me convainquent de patienter un an encore. Entre mes visites aux musées, je prodigue du soutien en maths aux autres étudiants de ma promotion, je leur explique les vec-

blank notebooks to write in, an easel to paint on...) - decided on my studies, serious studies! and therefore not in arts, but in sciences, in mathematics.

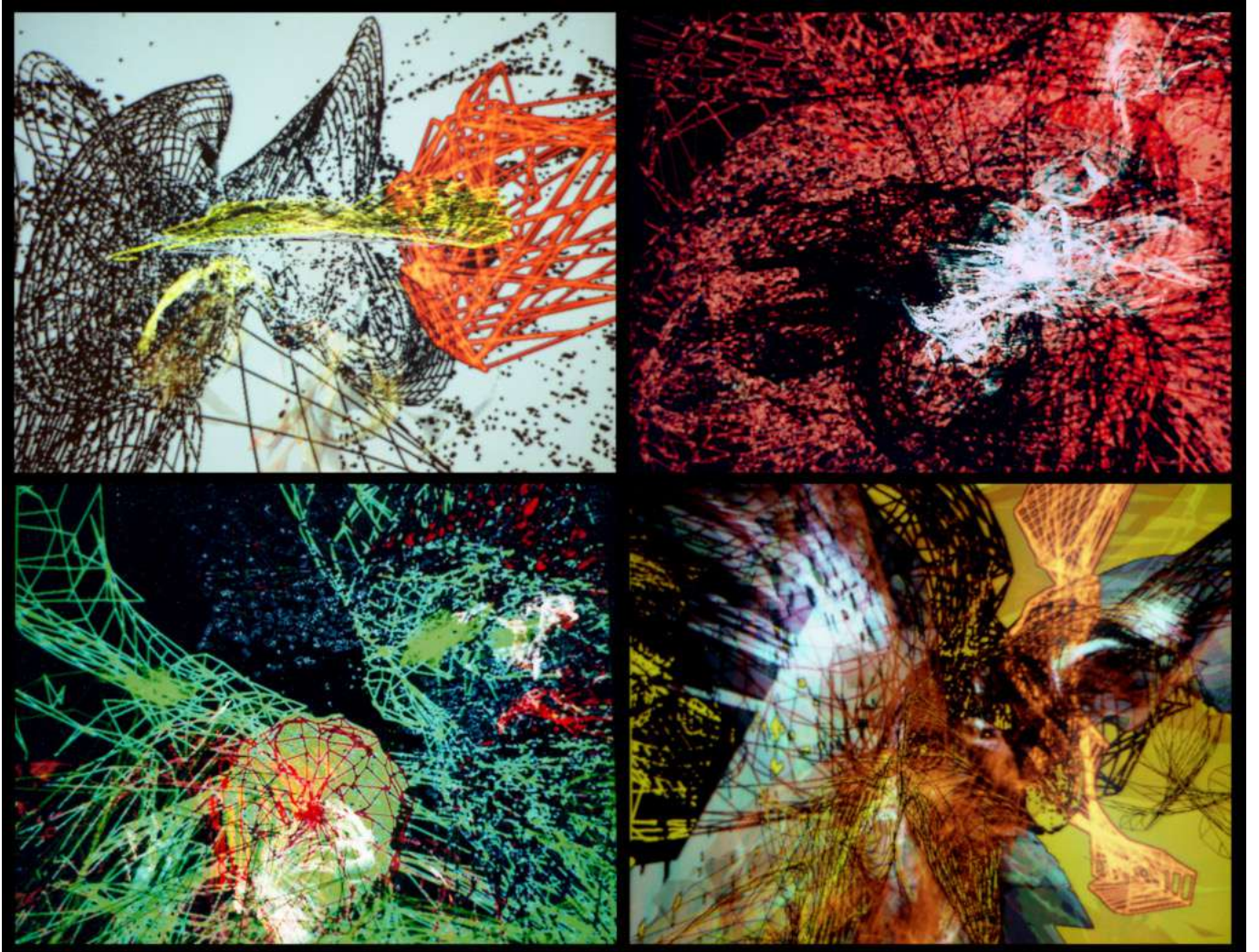
I passed a scientific baccalaureate with an art option. I wanted to go to a fine art school, so I did a maths degree. Why did I do that? Too often children, especially girls, are brought up to be 'nice' and obedient and to please their parents. It took me years to finally live achieve my desire to create, and the life I want to live, according to my own values.

I was unable to resist other than by conflict, and then by distance. This is still not really resolved in the sense that they still don't support me, don't encourage me, don't come to see what I do. But a lot of artists' parents are like that.

So I studied maths while taking evening drawing classes, doing a lot of drawing on my own, spending whole weekends drawing. Impassioned. What's terrible is that I studied maths without wanting to learn, nor loving to learn. Stupidly. I was learning, in a way, only to forget, only to get a grade. Then, fortunately, my mother heard on the radio about a training course (in Paris) in computer graphics, with a selection based on a portfolio, at Bac+2 level. Thanks to my Deug (2 years diploma), and having put my drawings together in a file, I applied, and I was accepted! Probably for the wrong reason: the teachers, looking at my maths training, thought I was going to write 'software'. But I wanted to do images. So, thanks to computer graphics, an idea of my mother's, a compromise that I was able to take advantage of, I was finally able to study visual arts. And that was a treat. Learning for pleasure, that changes everything!

Besides, being in Paris allowed me not only to get away from my family, but also to discover the big city, and to visit museums. It was exhilarating! I had some great revelations about artists I still admire now.

Unfortunately. The first year actually went very badly because it was a repeat of the mathematics I had already seen since the baccalaureate. In this section, we have very few general or artistic courses. I was very bored and almost depressed. I even almost gave up. Luckily, the master's students (including a student from Hong Kong, whose few seconds of animation I had seen I liked very much) told me that at their level, you work a lot on your own images, so they convinced me to wait another year. Between my visits to the museums, I gave maths support to the other students in my class, I explained vectors or sinuses to them. And the following year, in my master's degree, I finally started to make my own pictures. And I loved it.



*Êtres-en-tr...* (1994), 4 captures d'écran © Anne-Sarah Le Meur

teurs ou les sinus. Et l'année d'après, en maîtrise donc, j'ai enfin commencé à faire mes propres images. Et j'ai adoré ça.

Très rapidement, j'ai voulu insuffler de la 'respiration' dans les espaces 3D. J'y ai mis une surface qui ondule. Elle s'est vite disposée face à l'écran, sorte de métaphore de la toile peinte que je rêvais de créer. Puis, de fil en aiguille, c'est la matière numérique que j'ai explorée : les pixels étirés, le maillage ou filaire sous-jacent à l'image finie (avant que les facettes soient remplies ou 'bouchées'), filaire en dentelle, étiré aussi en texture, produisant du grenu, des trous, de l'aération, et puis j'engendre des strates d'images, sous l'influence notamment de Pollock. Tout ce qui pouvait contrevenir à l'esthétique froide, parfaite et figée de la 3D conventionnelle m'intéressait — voir *Un peu de peau s'étale encore* (1990), et notamment *Êtres-en-tr...* (1994).

J'ai, somme toute, poursuivi ces études jusqu'au doctorat : faire des images, observer, lire, écrire, se questionner sur ces images et le visible, faire de la recherche, ça me passionnait, et c'était presque 'naturel'. Mais analyser son propre travail de création, ce n'est pas toujours facile. Beaucoup de choses peuvent rester énigmatiques. Une des grandes leçons de ce doctorat, c'est que, parfois, on ne peut pas tout comprendre ou tout expliquer. On ne peut pas tout analyser dans l'art ou dans sa propre création. D'ailleurs, c'est même parfois bon signe. Quelque chose résiste ! Ainsi, d'une certaine façon, il faut accepter de lâcher prise, pas seulement en tant que créatrice, mais aussi en tant qu'analyste de son propre travail. Il faut laisser les autres le faire ou laisser les images rester énigmatiques, ou polysémiques.

À un moment donné, alors que je tournais en rond pendant mon doctorat, j'ai eu l'opportunité de partir en Allemagne : on y cherchait un enseignant en création numérique. J'ai alors suspendu mes études pendant deux ans pour « vieillir », pour découvrir autre chose, pour prendre du recul, et aussi pour mieux comprendre les arts plastiques, puisque, comme je venais des mathématiques, je n'avais pas eu vraiment de cours de base, ni en pratique, ni en histoire de l'art. Même si, par ailleurs, je lisais beaucoup, que je prenais des cours supplémentaires (en histoire de l'art et en dessin), que j'assistais à beaucoup de conférences, de visites guidées, je n'avais jamais vraiment suivi de cours classiques ou conventionnels en arts plastiques.

Par conséquent, je me considère comme une quasi-autodidacte (qui a encore de grosses lacunes !).

Je pars donc, en 1995, soit 6 ans après la réunification, pour commencer à enseigner en Allemagne, ou ex-Allemagne de l'Est, à Weimar, dans l'ancien Bauhaus (quel

Very quickly, I wanted to inject some respiration into the 3D spaces. I put in a surface that undulates. It was quickly arranged in front of the screen, a sort of metaphor for the painted canvas I dreamed of creating. Then, one thing leading to another, I explored the digital material: the stretched pixels, the mesh or thread underlying the finished image (before the facets are filled in or 'plugged'), lacy thread, also stretched in texture, producing grit, holes, ventilation, and then I generate layers of images, under the influence of Pollock in particular. I was interested in everything that could contradict the cold, perfect and fixed aesthetics of conventional 3D — see *Un peu de peau s'étale encore* (1990), and especially *Êtres-en-tr...* (1994).

All in all, I continued my studies right up to the doctorate: making images, observing, reading, writing, questioning these images and the visible, doing research, that fascinated me, and it was almost 'natural'. But analysing your own creative work is not always easy. Many things can remain enigmatic. One of the great lessons of this doctorate is that sometimes you can't understand or explain everything. You can't analyse everything in art or in your own creation. In fact, this is sometimes a good sign. Something resists! So, in a way, you have to let go, not only as a creator, but also as an analyst of your own work. You have to let others do it or let the images remain enigmatic, or versatile.

At a certain point, when I was moving in circles during my doctorate, I had the opportunity to go to Germany: they were looking for a teacher in digital creation. I then interrupted my studies for two years to 'grow older', to discover something else, to take a distance, and also to better understand the visual arts, since, as I had come from mathematics, I hadn't really had any basic courses, either in practice or in art history. Even though I read a lot, took extra classes (in art history and drawing), and attended a lot of lectures and guided tours, I had never really taken a classical or conventional art class.

Therefore, I consider myself as a quasi-autodidact (who still has big deficits!!).

So I left in 1995, 6 years after the reunification, to start teaching in Germany, or ex-East Germany, in Weimar, in the former Bauhaus (what a privilege!), where Klee and Kandinsky taught, among others. I stayed there for two years, two years of record-breaking cold. At the time, colleagues were still heating with coal (stored in the cellar). I myself waited nine months to get the telephone, while trying to get one of my German colleagues to help me get connected more quickly. Nine months with records at -20. The phone boxes, from which I called my friends, were surrounded by snow. Then I

privège !), où notamment Klee et Kandinsky ont enseigné. J'y reste deux ans, deux ans de record de froid. À l'époque, des collègues se chauffaient encore au charbon (stocké à la cave). J'ai moi-même attendu neuf mois pour avoir le téléphone, tout en essayant de me faire pistonner par un de mes collègues allemands, afin d'être raccordée plus rapidement. Neuf mois avec des records à -20 °C. Les cabines téléphoniques, depuis lesquelles j'appelais mes ami.es, étaient environnées de neige. Puis je suis rentrée en France, après avoir ainsi vieilli un peu. Deux ans plus tard, en '99, je finissais mon doctorat.

Ce doctorat a été dirigé par Edmond Couchot, décédé en 2020. Il a été un des pionniers, avec mes autres enseignants à Paris 8, dans la pratique et le développement des arts numériques en France. Je ne savais pas à quel point il était quelqu'un de très apprécié, de très sérieux. Par conséquent, ma thèse associée à son nom et mon expérience d'enseignement à l'étranger ont été des éléments très positifs dans ma candidature pour enseigner à l'université : j'ai obtenu immédiatement un poste à Paris 1. Cela fait maintenant 22 ans. En tant que maîtresse de conférences en arts plastiques et artiste, je partage ma semaine en général en deux moitiés, l'une pour l'enseignement, l'autre pour la recherche-crédation. Certaines périodes, les débuts et fins de semestre, sont entièrement prises par l'enseignement (préparations, corrections, réunions), et les soi-disant vacances d'été sont dédiées davantage à la recherche et à la création. Bref, pas de quoi s'ennuyer !

© Propos recueillis par Gabriel Soucheyre  
- Turbulences Vidéo #118

went back to France, after having aged a bit. Two years later, in '99, I finished my PhD.

This doctorate was directed by Edmond Couchot, who died in 2020. He was one of the pioneers, along with my other teachers at Paris 8, in the practice and development of digital arts in France. I didn't know how much he was a very appreciated, very serious person. Consequently, my thesis associated with his name and my teaching experience abroad were very positive elements in my application to teach at university: I immediately obtained a position at Paris 1. It has been 22 years now. As a lecturer in visual arts and an artist, I usually divide my week into two halves, one for teaching, the other for research and creation. Some periods, the beginning and end of the semester, are entirely taken up by teaching (preparations, corrections, meetings), and the so-called summer holidays are dedicated more to research and creation. In short, there is nothing to be bored about!

© Interview and translation from French  
by Gabriel Soucheyre  
- Turbulences Vidéo #118

# AU CREUX DE L'OBSCUR

Réalisation d'un environnement 3D interactif

par Anne-Sarah Le Meur

L'auteur réfléchit sur le sens de l'interactivité et sur les potentialités des environnements virtuels, notamment pour l'exploration du champ visuel total et sa périphérie. Elle présente son projet artistique dont le but est d'amener le spectateur à être plus sensible à sa propre perception dans le respect des images et des sensations troubles qu'elles peuvent faire naître.

Les environnements virtuels offrent des possibilités inédites pour explorer la perception, en reliant, grâce à l'interactivité, le comportement du spectateur à la totalité de son champ visuel. Au creux de l'obscur (<http://asle-meur.free.fr>), projet panoramique en cours de réalisation (2001-2005 ?), en exploite de façon novatrice la zone périphérique, pour inciter le spectateur à adopter un autre comportement face aux images et aux sensations.

Je présenterai en 1<sup>ère</sup> partie quelques installations interactives qui ont changé ma façon de considérer l'interactivité. En 2<sup>ème</sup> lieu, j'exposerai les origines du travail actuel, tant dans mes anciennes réalisations, que dans les autres arts (peinture, littérature). Ensuite, la 3<sup>ème</sup> et dernière partie développera le projet lui-même, ses problèmes et résultats.

## 1. DES ŒUVRES INTERACTIVES POUR UNE ACTION À REBOURS ?

Dans la tentative de donner du sens à l'art interactif, le discours général valorise l'action du spectateur sur l'œuvre au détriment de la contemplation de l'œuvre. Le spectateur serait d'autant plus présent à l'œuvre d'art qu'il la « manipule » ou la transforme « littéralement », en interagissant avec les interfaces ; il achèverait l'œuvre, participerait ainsi à sa réalisation, et deviendrait son coauteur. Le regard sur l'image, les questions de représentation disparaissent, évincés par le pouvoir d'action que possède alors le spectateur.

Pourtant, l'expérience artistique a longtemps été contemplative. Une peinture, que l'on regarde longuement et attentivement, permet souvent diverses interprétations, et différemment selon les moments/les années/les siècles. La relation artistique entre un spectateur et une œuvre d'art se fait intérieurement, mentalement (nous avons commencé cette réflexion dans un article<sup>1</sup>). L'œuvre (son interprétation) évolue, se transforme (invisiblement) sous le regard du spectateur ; en fait, elle transforme le regard du spectateur... le spectateur se transforme (intérieurement) dans l'expérience artistique.

Entre les œuvres interactives et les œuvres contemplatives, le pôle de transformation s'est déplacé : auparavant transformation du spectateur (mentale, intérieure), actuellement transformation (littérale, visible) de l'œuvre.

Mais le but ultime de tout artiste, qu'il utilise des technologies interactives ou des matériaux plus « traditionnels » reste

toujours d'activer le spectateur, de l'interpeller, d'être en relation avec lui. En lui communiquant différemment des idées, des émotions, des sensations, etc., l'œuvre d'art, et par là l'artiste, a pour but de modifier le spectateur. C'est donc bien toujours la transformation du spectateur qui importe. Agir sur une œuvre ne devient ainsi intéressant que dans la mesure où cela agit sur soi-même, grâce à une action/réflexion à rebours, réciproque, conduisant à changer sa façon d'agir, de voir, sa façon d'être au monde.

Face à cette dualité « centre d'action/centre de transformation », ou « motricité/intériorité », quelques œuvres m'ont marquée, thématissant la « contemplation active » ou « l'action passive » sur l'image. Il s'avère que chacune d'elles offre une réciprocity dans l'action. Je les présente dans l'ordre où je les ai découvertes.

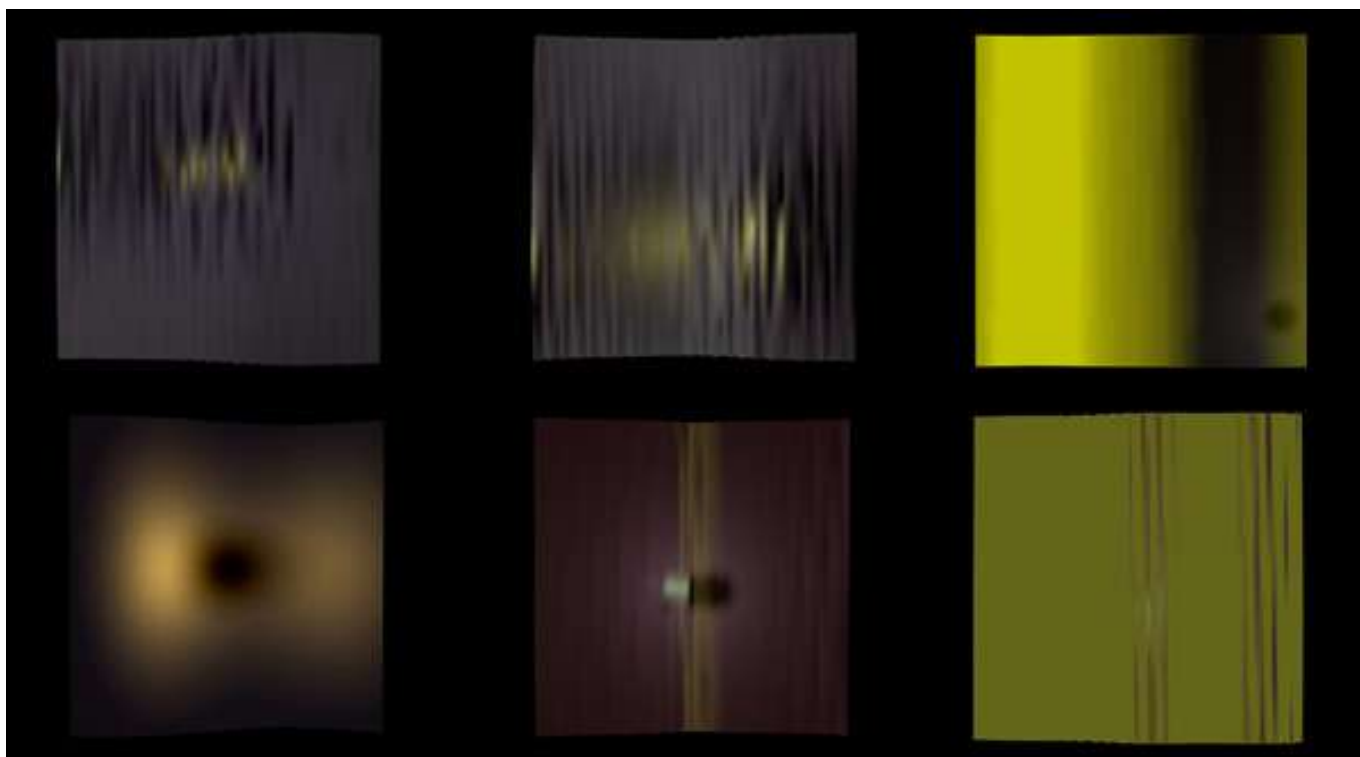
Ces œuvres nourrissent ma réflexion sur l'interactivité, et notamment sur le rôle du geste, en tant que vecteur de pouvoir, et sur le sens ce pouvoir. Elles m'ont surtout montré qu'une autre voie en interactivité était possible. Cependant, elles n'ont pas eu une influence directe sur mon projet.

La 1<sup>ère</sup> œuvre interactive qui m'a troublée est *Zerseher*, de Sauter/Lüsebrink, 1992, Allemagne (Ars Electronica, 1992, voir : <https://artcom.de/?project=zerseher>).

Le spectateur regarde une image (portrait d'une femme, à la façon d'une peinture de la Renaissance ?), et progressivement, le trajet de son regard la modifie jusqu'à en détruire toute figuration, tout lisibilité. (Techniquement, une caméra, située au dessus du portrait, filme les mouvements des yeux, un programme informatique répercute l'analyse de leur trajet sur la surface de l'image numérique, et mélange les couleurs). *Zerseher* propose donc une action matérielle et irréversible du regard : en regardant, on détruit.

L'interprétation de cette œuvre est riche de nombreuses inversions possibles : Si je peux détruire du regard, ne pourrais-je pas alors aussi créer, faire exister du regard ? — ce qui, au sens figuré, en terme de ressenti, est plus fréquent. Mais davantage, car il y a aussi échange de regards entre la femme du portrait et le spectateur : elle me regarde, et me regarde la détruire. La réciprocity des regards propose une réciprocity d'action : ne pourrait-elle pas elle-même me détruire par la même action sur moi ? Ou bien n'est-ce pas elle-même qui s'efface, et se soustrait à ma vue, s'enfonçant sous ce pigment simulé, telle une créature sous le sable ? (Ou encore, par métonymie, n'est-ce pas plus largement la peinture qui disparaît sous l'interactivité ?) L'échange de regards complexifie, enrichit l'œuvre (usage dont un apogée pourrait être *Les Ménines* (1656) de Diego Vélázquez (1599-1660),

1 - Anne-Sarah Le Meur, « Image fixe, image animée, univers virtuel, trajectoire d'une dégradation », in *Nov'Art*, n° 9, nov. 92- janv. 93, Paris, pp. 14-15.



Images enregistrées en février 2006, deuxième étape du projet *Au creux de l'obscur, sans interaction, partie visuelle d'Outre-ronde* © Anne-Sarah Le Meur

que Michel Foucault analyse superbement<sup>2</sup>). *Zerseher* nous montre comment notre regard est forcément actif, sur les choses, sur le monde, et sur nous-mêmes.

À propos de cette action du regard, on pourrait évoquer également l'œuvre vidéo (non interactive mais visualisant une interaction mentale) *Der Garten*, de Tamàs Waliczky, Allemagne, 1992. L'œuvre présente un enfant évoluant dans un jardin dont les formes, les volumes se courbent selon leur proximité avec l'enfant (comme avec un objectif dit « de poisson »). Ce qui est proche de l'enfant, ce qui l'intéresse, ce qui est susceptible d'être manipulé, apparaît grossi, ce qui en est éloigné apparaît petit, tel que dans le système perspectif « normal », sauf qu'il se polarise à l'intérieur de l'image (et non à l'extérieur comme dans la perspective linéaire). Or, le parent, situé hors de l'image, qui filme et observe l'enfant, voit lui-même le monde tel que le perçoit l'enfant, courbé selon la position/la subjectivité de l'enfant : courbant le monde selon la position de quelqu'un d'autre, il en adopte le point de vue, déplacé, indirect, décentré... Échanger ses yeux, voir avec les yeux de ceux qu'on aime...

La seconde œuvre interactive qui m'a retenue est : *Shadows*, de Simon Biggs, Grande-Bretagne, 1993 (<http://littlepig.org.uk/installations/shadows/shadows.htm>).

Le spectateur fait face à l'image, où un groupe d'hommes et de femmes nus sont alignés latéralement dans toute la largeur

du plan. Situé dans le champ du projecteur vidéo, il projette son ombre sans le vouloir, sans même s'en rendre compte, parmi eux (ce que capte une caméra reliée à un dispositif informatique). Ceux-ci s'écartent alors, comme pour le laisser passer, mais veut-il passer au travers du mur ? Est-ce de la politesse ? de la peur ? — sentiment qui peut être justifié par la nudité des gens, face à des spectateurs a priori habillés, donc en situation de pouvoir.

Nous retrouvons notre principe d'inversion, par l'identité entre ce qui est vu et ce qui voit : ces hommes et femmes sont autant vous et moi. L'interaction entre humains est continue. Nous nous écartons spontanément pour laisser passer quelqu'un, c'est une scène banale — sauf pour la nudité. *Shadows* nous fait sentir l'espace entre nous, et notre propre pouvoir les uns sur les autres, qu'on le veuille ou non.

Cette œuvre (que je n'ai vue qu'en CD-Rom) souligne ainsi une action par inadvertance, une action de côté. Sans le vouloir, ou mieux, sans le savoir, par notre seule présence, par notre seule ombre, double de notre corps, nous modifions l'espace, le monde. Notre entière silhouette agit sur ce qui est autour, à côté — elle ne transforme pas un objet, elle le déplace un peu, mais que ce peu est signifiant !

La 3<sup>ème</sup> œuvre qui m'a frappée est *P.M.E. (Père Mère Enfant)*, d'Armand Béhard, France, 1998.

Le spectateur est situé au centre d'un dispositif éclaté en plusieurs écrans, chacun localisé dans un cube en bois suspendu, représentant les zones respectives du père, de la

2 - Michel Foucault, *Les Mots et les choses*, Gallimard, Paris, 1966, pp. 19-31.

mère, de l'enfant. L'image d'un cube filaire (l'enfant) circule rapidement entre les divers écrans, accompagné d'un son de souffle. Le spectateur interagit en saisissant (dans ses bras) l'un des écrans, il y immobilise alors l'image du cube (isomorphie image du cube/cube en bois contenant l'écran). Il s'immobilise aussi lui-même, pouvant ainsi mieux voir.

Outre le choix esthétique minimal, et la valorisation des intervalles, du hors-champ entre les écrans, cette œuvre s'oppose à la traditionnelle utilisation du geste : l'interaction a ici une action immobilisante, stabilisante. On arrête le mouvement du cube (l'enfant) qui courrait de son père à sa mère sans réussir à se construire. Le spectateur acquiert une position symbolique à l'intérieur de la famille, son contact est constructeur pour l'enfant, et pour sa propre vision.

Par ces trois exemples, la signification de l'interaction prend toute son ampleur. L'action est ouverte, polysémique, mais surtout, elle devient une relation, riche de réciprocité. Le spectateur prend conscience de son geste et de sa valeur symbolique. Transformant l'œuvre, et en en considérant ses répercussions, il prend conscience d'un autre rapport au monde et se transforme lui-même.

À la réflexion, le dispositif interactif de mon propre projet reprend ces idées d'immobilité du corps nécessaire au regard, d'action par inadvertance, et de possible destruction de ce qu'on regarde à force de vouloir le voir.

Mais le but de mon installation reste complètement différent. *Au creux de l'obscur* veut rendre plus sensible l'acte de percevoir (dans ce qu'il a d'indicible). En refusant la compréhension claire, il cherche les sensations. Il s'intéresse à la « mauvaise » vision, à ce qu'on n'arrive pas à « bien » voir : non seulement les phénomènes sont abstraits, animés continuellement, transparents, fugaces, mais sont localisés en périphérie, et faiblement éclairés. Il s'agit de sentir la totalité du champ visuel, et ses variations de qualité.

## 2. PRÉMICES DU PROJET

### 2.1. Signes avant coureurs dans les réalisations précédentes

Mes images 3D (générées par ordinateur) se sont ouvertes progressivement sur toute la largeur du plan et jusqu'aux bords :

Dans *Aforme*, *Un peu de peau s'étale encore* (animation, 30 secondes, 1990), la surface animée, disposée sur quasiment toute la surface de l'image, en « all over », masque, obstrue la profondeur littérale, et force le spectateur à la re-

garder en face à face. Le plan est valorisé : la profondeur littérale, le volume, la perspective, disparaissent au profit d'une profondeur des textures, subjective, inquantifiable. Ces textures apportent, non pas l'identification, l'explication d'une matière (l'objet vu est fait en bois ou en métal), mais un réel plaisir oculaire. De plus, de petits mouvements se dispersent simultanément partout dans l'image et activent les sensations visuelles non centrées (ou périphériques). Comme dirait Klee, « l'œil broute »<sup>3</sup>, circule, va et vient, grappille. La lumière y est souvent faible, si bien que les cellules de l'œil (les bâtonnets sont plus sensibles dans l'obscurité, les cônes le sont dans plus de lumière<sup>4</sup>) perçoivent mieux les nuances. Dans une poésie que j'écrivis à cette époque, je parle déjà de vision dans l'obscurité (« Fouiller le noir pour les y trouver et ne pas les trouver »).

Dans *Horgest* (séries d'images fixes, 1991-1993) — projet dont le thème était de réunir effets de gestualité (à la manière des peintres gestuels) et processus de programmation —, le centre de l'image s'est même souvent vidé, encerclé par petites formes filaires ondulantes et texturées. Elles structurent le plan et emmènent le regard du spectateur du centre vers la périphérie. Travailler en image fixe m'a permis de mieux comprendre la complexité du plan de l'image.

Enfin, dans mon avant-dernière réalisation, *Etres-en-tr...* (animation, 7'50, 1994) — qui présente les tentatives successives d'une forme pour évoluer, exister..., dans le temps — deux séquences m'ont perturbée. La 1<sup>ère</sup>, dès le début, présente, dans l'angle en bas à gauche, une forme à peine visible qui remue, glisse, comme un serpent épais et rougeoyant, tandis qu'autre chose de plus clair s'active sur la droite. La 2<sup>ème</sup>, vers le milieu de l'animation, voit des bouts de formes très agitées tenter de rentrer dans le plan de l'image mais ne parvenir qu'à rester sur les bords, déployant un hors-champ mystérieux, sauvage. Ces deux moments provoquent des sensations, très fortes chez moi, de saisissement : que se passe-t-il ? qu'est-ce que je vois là ? Ces sensations sont d'autant plus fortes que mon attention est détournée vers d'autres événements simultanés, apparemment principaux car plus visibles, mais secondaires en termes de qualité d'évocation.

Ces espaces complexes m'ont aussi donné l'envie d'entrer dans mes images, de m'immerger dans les couleurs et les mouvements.

3 - Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, Denoël/Gonthier, Paris, 1973, p. 96.

4 - Vicki Bruce et Patrice Green, *La Perception visuelle, physiologie, psychologie, et écologie*, PUG, 1993.

C'est une gageure en image de synthèse que de savoir manipuler rationnellement la technologie et de garder intactes sa sensibilité et l'ambition initiale du projet. Les contraintes de calcul, avec ou sans « temps réel », par souci économique, incitent à réduire l'affichage : chaque calcul coûte de l'argent, chaque forme requiert un travail de modélisation, d'habillage puis de visualisation, sans parler de l'animation. Les œuvres en images de synthèse exploitent rarement au maximum le champ de l'image.

Je ne fais de l'image de synthèse que par amour de l'art, des sensations qu'il nous permet de saisir, d'exprimer en tant qu'artiste et de ressentir en tant que spectateur. Dans cette recherche de sensations, et dans ce projet de panorama, la peinture puis la littérature ont joué un grand rôle.

## 2.2. Influences de la peinture et de la littérature

La peinture a eu un rôle initial déterminant dans la prise de conscience du plan de l'image, et des sensations que pouvaient déployer les couleurs, dans toute peinture, abstraite ou figurative. Devant le panorama *Les Nymphéas* (commencé en 1914) de Monet (1840-1926), je me souviens qu'adolescente, je sentais mon œil chatouillé par les couleurs affleurant en sa périphérie. Je dodelinais la tête, et l'orientais différemment, cherchant à faire varier les sensations procurées. De même, les tableaux de Rothko (1903-1970), et les installations de Turrell (1943) m'ont permis d'éprouver la qualité des matières-lumières et des sensations visuelles intenses.

L'œuvre du cinéaste expérimental Stan Brakhage (1933 – 2003), *Anticipation of the night*, 1958, USA, a également joué un grand rôle, comme de nombreuses autres œuvres de ce domaine.

Mais *Au creux de l'obscur* s'est surtout structuré, cristallisé, autour de textes de Samuel Beckett, *Pour finir encore*<sup>5</sup>, et *Compagnie*<sup>6</sup>, et d'Edgar Poe, *Le puits et le pendule*<sup>7</sup>. Ces textes présentent des situations où, en raison de l'absence de lumière, la vue est quasiment nulle et le toucher exacerbé. On ne sait pas où on est, ni ce qui nous attend. Et pourtant l'espace nous enveloppe intensément. La conscience du corps propre est vivifiée par l'incertitude des perceptions. La littéra-

5 - Samuel Beckett, *Pour finir encore et autres foirades*, Minuit, Paris, 1991.

6 - Samuel Beckett, *Compagnie*, Minuit, Paris, 1985.

7 - Edgar Allan Poe, « Le Puits et le pendule », in *Nouvelles histoires extraordinaires*, traduction de Baudelaire, Flammarion, Paris, 1965.

ture, sans doute aussi parce qu'elle ne donne rien à voir, est propice à stimuler l'imagination et les sensations corrélées.

Un environnement virtuel, essentiellement visuel, peut-il provoquer un tel sentiment, et comment ?

## 3. LE PROJET : AU CREUX DE L'OBSCUR

J'ai réalisé une première étape au CICV, pendant l'été 2001 : *Là où cela veut poindre*, 14', silencieux (projeté à l'Electronic Theater, Nagoya, Isea2002) qui correspond à ce que pourrait voir le spectateur pendant la phase d'« interactions immobiles ».

Je n'ai pas encore décidé si oui ou non j'ajoute un élément sonore interactif à la part visuelle.

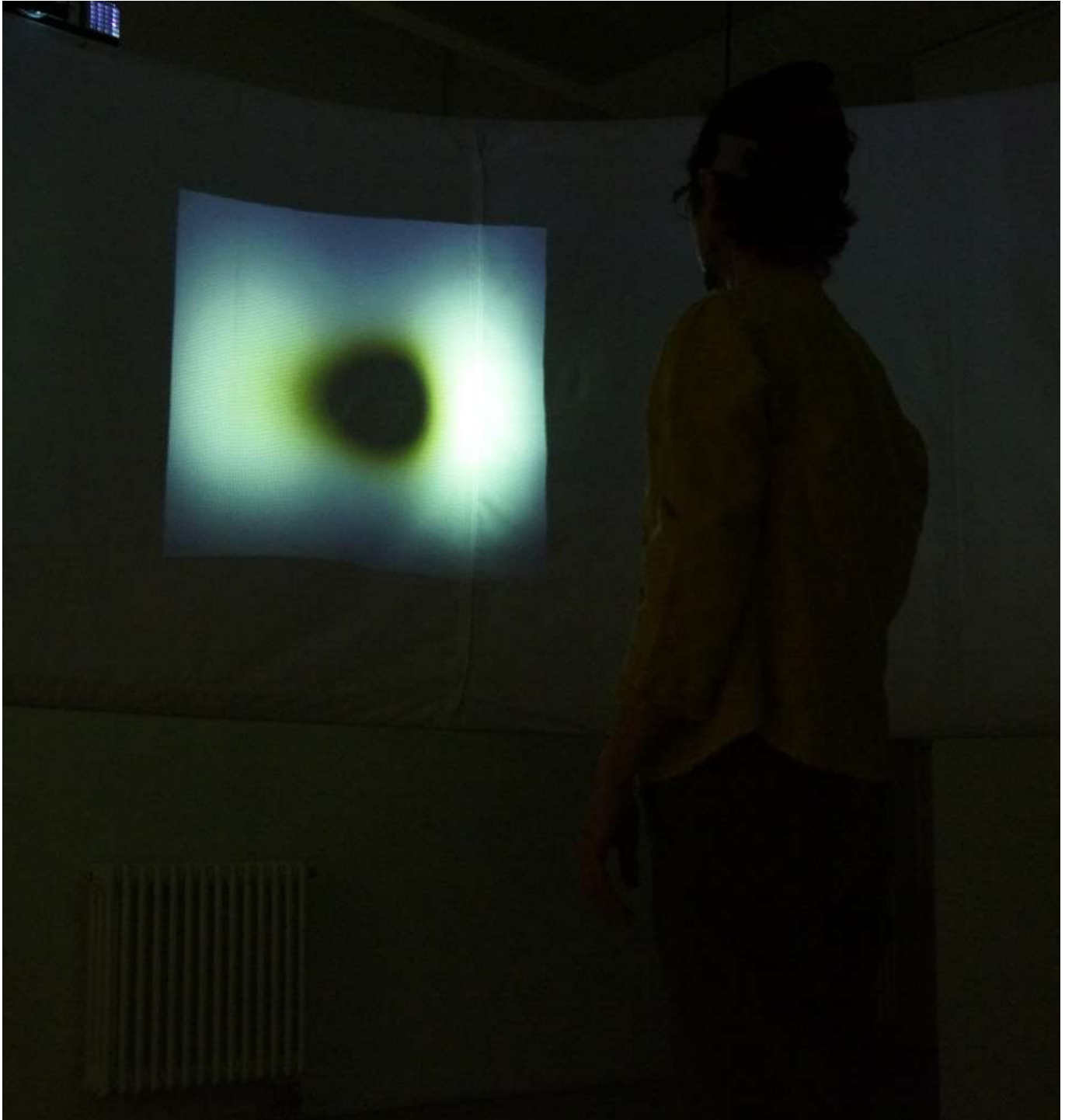
Nous présentons d'abord les choix artistiques pour expliquer ensuite les éléments techniques.

### 3.1. Intentions artistiques

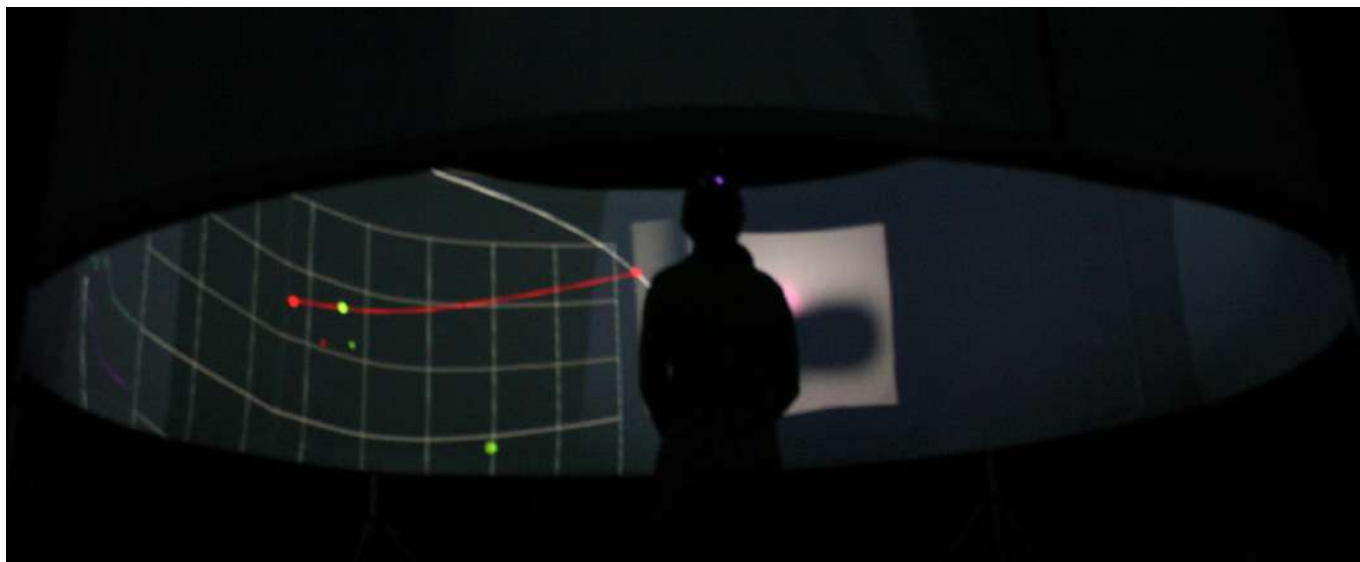
Mon projet propose une expérience visuelle inédite. Initialement centrée sur le matériau lumineux, composant essentiel de l'image de synthèse, et de ses variations subtiles dans la pénombre, (à la recherche du degré zéro de l'image de synthèse), le projet s'est peu à peu ouvert à toutes les fragilités de la vision, aux incertitudes perceptives indicibles : ce qu'on ne peut nommer, mais que l'on éprouve intérieurement, quasi physiquement. Sont recherchés la complexité et le trouble sensoriels.

Les éléments visuels y sont très importants. Le spectateur est mis dans une situation où rien n'est figuré, où il n'y a rien à reconnaître. Les images sont abstraites, souvent fugaces. Les surfaces sont animées entièrement, globalement, aux mouvements très sensibles, quasi vivants. L'ensemble aux textures fibreuses et douces évoque simultanément divers règnes ou milieux. Les formes sont superposées, et stratifient l'espace, cassant l'ordonnance rationnelle de la perspective linéaire. Enfin, la perception est stimulée par les bords, dans le champ périphérique de la vision, zone où l'identification est pratiquement impossible ; seul le mouvement peut être détecté. Il s'agit de percevoir et de sentir comme si on n'avait jamais vu, comme si on ne savait rien.

Les règles d'interactivité (grâce au capteur) créent des obstacles à la vision centrale et claire : affichage en périphérie de champ visuel, évanescence des formes et fuite lorsque le spectateur cherche à les voir. Le dispositif interactif, parce qu'il frustre par intermittence le spectateur, l'amène à prendre



*Outre-ronde*, Galerie RuArts, Moscou (2015) © Anne-Sarah Le Meur



Outre-ronde, Pixels Transversaux, Sèvres (2009) © Anne-Sarah Le Meur

conscience de la force qu'ont les images sur lui, de son désir de les regarder, et de la réciprocité de la relation de pouvoir.

Décrivons ce qui se passe dans l'installation : Entré dans l'espace panoramique de l'installation, le spectateur constate progressivement que les phénomènes, initialement invisibles, apparaissent en périphérie de sa vision, sur sa gauche ou sa droite, et sont difficiles à voir : ils se décalent, évitent son regard ou disparaissent lorsqu'il se tourne vers eux. Frustré, le spectateur ressent davantage leur emprise sur lui, et son propre désir de les regarder. En ralentissant sa rotation, il découvre qu'il peut maintenir les formes visibles, les approcher, les « apprivoiser » ; elles se modifient (changements subtils de couleurs, de mouvements, etc.) légèrement en correspondance. Une chorégraphie s'engage. Ils développent alors ensemble des relations complexes, et, telles les relations humaines, précaires. L'installation donne ainsi au spectateur l'impression que les formes sont vivantes, sensibles. Il peut même parfois se sentir regardé.

Le but de l'œuvre n'est pas de proposer au spectateur de décoder un système de règles automatiques, ni de déambuler dans un espace statique, mais d'être confronté à un environnement dynamique relationnel, où observateur et observé interagissent. Il est donc impossible de revoir exactement ce qui a été préalablement vu. Chaque calcul est différent du précédent, non seulement en raison de l'interaction, mais parce que certains paramètres varient tout au long du temps de calcul. De plus, certaines formes ne sont pas interactives, se déplaçant à leur guise, sans interaction avec le spectateur. Elles complexifient le système, tant au niveau relationnel qu'au niveau visuel. Même si le spectateur croit avoir « compris » quelques règles, il constate leurs exceptions, et continue à apprécier l'œuvre, puisque cet espace plastiquement riche,

ni simpliste, ni mécaniste, développe une symbolique ouverte, lui donnant à voir et à sentir.

L'interactivité dans *Au creux de l'obscur* s'avère quasiment paradoxale. Il s'agit de limiter le pouvoir donné au spectateur, donc de le frustrer. Il va être contraint d'adopter un comportement non habituel, contre-intuitif, face à des images qu'il ne comprend pas, qu'il voit mal. Mais quel que soit son comportement, le spectateur comprend qu'il est constamment responsable de ce qu'il voit. Devenu immobile, inactif, voire passif, pour mieux percevoir les formes animées, il comprend qu'il lui faut en fait les laisser venir à lui.

Ce faisant, *Au creux de l'obscur* tente de valoriser le sentir par rapport au connaître, au voir sur l'agir, à la contemplation sur la manipulation, au désir/respect/séduction sur le contrôle/pouvoir. Dans notre société où tout s'accélère, où il faut être performant, rapide, ce propos devient politique.

### 3.2. Éléments techniques

J'ai bénéficié de juin 2002 à l'été 2003 de l'aide de Grégory Daniel et Gilles Baptest, stagiaires informaticiens, encadrés par Simteam et le LRDE/Epita, pour la programmation en C, C++, sur OpenGL, et pour le contrôle des capteurs. Le projet est maintenant coproduit par Le Cube, à l'Atelier de Création, et par Interface-Z pour la captation.

L'espace est circulaire, délimité par l'écran panoramique (360°, 3.5 x 3.5m, casque ou retro-projection avec 4 vidéo projecteurs + ordinateurs correspondants). L'écran panoramique peut accueillir plusieurs spectateurs, un au moins est muni d'un capteur. Le système interactif (capteur magnétique sur la tête du spectateur, ou caméra le regardant, détectant son mouvement) relie la manifestation des formes à la vitesse

et à l'angle de rotation du spectateur. Le spectateur se déplace dans l'espace physique, mais très peu dans l'espace virtuel (sauf exceptions, et selon certaines bornes).

Les formes sont essentiellement des surfaces (grilles 2D ou maillage) animées en 3D, environ 9 surfaces disposées dans l'espace. Coexistent des formes interactives et non interactives. Les formes peuvent s'afficher derrière le spectateur. Elles peuvent se rencontrer, et s'interpénètrent alors. Le gros du travail plastique consiste à choisir les paramètres de visualisation. Un scénario décrit les événements spatio-temporels pour chaque forme et les possibilités d'interaction. Une fois la forme activée, certains paramètres du scénario visuel peuvent varier avec le comportement du spectateur.

Trois types d'interaction sont définis selon l'interprétation des « données capteur », permettant de codifier, de classer, les comportements du spectateur, qui provoquent à leur tour ceux des formes :

- Apparition des formes en périphérie de champ visuel ( $65^\circ < \text{angle} < 85^\circ$  ? Vision centrale :  $\text{angle} = 0$ ) ;
- Réaction des formes (fuite, disparition, immobilisation, tremblement, etc.) selon les paramètres et le scénario ;
- Développement d'autres relations/interactions minimales (variation des couleurs/ lumières/ brouillard, des mouvements de la surface).

Paramètres à considérer :

Temps de calcul depuis le début

Position du spectateur

Angle de rotation du spectateur

Vitesse minimale du spectateur ( $V_{\min}$ ,  $V_{\max}$  ?)

Durée de la vitesse minimale

Position de la forme activée

Angle d'apparition (+ ou -, à gauche ou à droite)

Durée d'apparition

Délai de réaction pour le déplacement de la forme activée (non immédiat, car non automatique/vivant, sensible)

Sens de déplacement (+ ou -, selon le sens de rotation du spectateur, variable)

Durée de la disparition

Jointes à ceux des lumières, du brouillard, des matériaux des formes, et des mouvements de chacun des sommets des formes (ce qui fait beaucoup, mais quelle joie de les mêler !).

Tous ces paramètres doivent être très finement dosés et emmêlés, tant dans la lenteur que dans la vitesse et la dynamique, car ce sont eux qui induiront la sensation de vie auprès du spectateur.

Certains éléments ne sont pas encore arrêtés. Faut-il traiter des cas singuliers : si le spectateur bouge tout le temps, peut-

on imaginer que les formes viennent le regarder, immobiles ? S'il ne bouge jamais (mais il entre et sort au moins du panorama), les formes autonomes sont de toute façon parfois visibles et l'incitent à bouger. Est-ce suffisant ? Il est nécessaire que le spectateur fasse une action minimale afin d'entrer en contact avec l'environnement/le monde.

Il faut prendre en compte la fatigue éventuelle du spectateur dans le choix des valeurs gérant l'affichage (vitesse du spectateur, angle et durée d'apparition). Le choix d'introduire de la musique en dépend aussi, car si trop de stimuli l'atteignent sans qu'il ne puisse les saisir, le propos de l'installation risque de ne pas être *perçu*.

#### 4. CONCLUSION

La première étape consiste à créer les scénarii visuels et d'interaction (la tentation est grande de cacher dans un tel espace dynamique certains événements). Nous allons sans doute créer une version casque de vision ou « cave », intermédiaires plus « portables » que le panorama, afin de trouver les derniers financements. Mais travailler de façon si précise les couleurs pose des problèmes de qualité technique, et donc d'argent. J'envisage aussi d'adapter cet environnement interactif pour un spectacle de danse.

Si les PC actuels sont très suffisants pour concevoir un projet utilisant le temps réel, les interfaces de réalité virtuelle ne sont pas toujours faciles d'accès, notamment pour une artiste qui travaille seule comme moi. Les casques de vision restent fatigants et décevants car leurs écrans sont trop petits. Les capteurs à distance, permettant de ne pas appareiller le spectateur, ne sont pas encore suffisamment sensibles relativement à leur coût.

Mais je crois que c'est par de tels projets qu'on peut faire avancer la barque commune. En reliant la totalité du champ visuel au comportement du spectateur, le domaine d'exploration de la perception s'ouvre incroyablement.

J'imagine un enfant en train de jouer avec le dispositif, rire, tourner les bras ouverts, en regardant du coin de l'oeil si les formes le narguent ! et parfois s'arrêter pour les voir, et, enchanté lui-même, les charmer à son tour...

© Anne-Sarah Le Meur, publié la première fois dans  
ISEA2002, Nagoya, Japon  
édité dans *Leonardo*,  
Vol. 37, n° 3, USA, 2004, p. 204-209  
- Turbulences Vidéo # 118

# **CORPS,** NOMBRE, LUMIÈRE

**Les phénomènes colorés d'Œil-océan, image  
3D expérimentale**

par Anne-Sarah Le Meur

**Ce texte reprend et prolonge une présentation  
au Colloque CREATE, *Putting the Human Back  
into Colour*, Charleville-Mézières, 24 février  
2008.**

*Lorsque j'ai entendu parler pour la première fois d'art par ordinateur, c'était au début des années 1980, avec l'arrivée de Tron<sup>1</sup> (1981, Lisberger, Walt Disney) en France. Je ne pouvais pas croire qu'un tel procédé existât. Je n'avais pas encore vu les images, mais je ne pouvais comprendre que des images « émotionnelles » puissent être créées avec/par/à travers les mathématiques et un processus de programmation. L'art est pour moi une question de sensibilité, de subjectivité, d'inconscient, et les mathématiques — ou la programmation — relèvent de la logique, de la rationalité, de la conscience. Art et mathématiques ne peuvent aller ensemble. Probablement parce que j'aime l'absurde et le paradoxe, je suis finalement allée voir quelle sorte d'art était possible avec ce procédé, et s'il pouvait générer quelque chose de nouveau, d'intéressant, suivant des critères artistiques. Pour cela, il me fallait garder le processus radical — je dois programmer moi-même l'image — dans le but de voir quelles étrangetés cet art pouvait introduire.*

*Simultanément, ma vocation est d'être peintre. Appréhendant le courant d'abstraction lyrique, je reste sous l'influence de ce langage visuel abstrait. Plus encore, les théories de la peinture m'ont appris l'idée que l'art casse, détourne les conventions, ou que l'on peut déconstruire un processus ou un système pour mieux le comprendre. Effectivement, j'ai toujours trouvé mes idées dans la déconstruction et le questionnement du processus, des éléments visuels et des conventions de la 3D. J'ai pu ainsi voir comment ils se comportent et résistent à mon désir de distorsion.*

*Cependant, je dois reconnaître mon... immense... incapacité à programmer et mon besoin de comprendre ce que j'écris dans ce langage de programmation. Mon code doit donc rester très élémentaire, très simple ; aucun mystère ne doit s'y cacher. Cela prolonge l'idée que la complexité du code ne peut engendrer/expliquer l'art par ordinateur. Au cas où « de l'art » pourrait sortir de ce processus de création, c'est ailleurs qu'il devrait loger. Cela signifie aussi que les difficultés de programmation me font souffrir. Mais cette situation ambivalente est finalement très importante, car nombre de mes idées viennent de mes erreurs, ou de ma mauvaise façon d'écrire les commandes.*

*Oeil-océan, 2007, se concentre sur les phénomènes lumineux en image de synthèse 3D ; la lumière étant comprise comme dernier élément constructif ou degré zéro de l'image 3D, et, plus généralement, de l'image électronique. C'est mon quatrième projet en vingt ans. L'exploration de la lumière conclut des recherches antérieures, portant sur le pixel (point élémentaire de l'image), le filaire (aspect initial des formes tridimensionnelles), et leur matérialisation possible, la profondeur et son ambivalence, l'affichage progressif antérieur à l'image, etc.*

*Tout est généré en 3D temps réel, immédiatement (50/30 images par seconde). Rien, ni texture, ni image n'est enregistré, sauf le code exécutable lui-même. Le code que j'ai écrit (à l'intérieur d'un environnement de travail, sorte de « logiciel maison », que l'on m'a aidé à construire<sup>2</sup>) contrôle constamment les paramètres qui génèrent, créent, construisent tout ce qui est visible une fois le calcul lancé. J'ai laissé le code suffisamment ouvert pour pouvoir interagir en temps réel avec les variables, et changer ainsi l'apparence de l'image lors de projections.*

*L'espace est composé d'une surface animée, située frontalement sur un arrière-plan noir, sorte d'écran dans l'écran. Sur ou dans cette surface, deux taches bougent, l'une noire et l'autre plus claire. Parfois une masse uniformément colorée, un « aplat », vient et s'en va — appelée brouillard ou « fog ». Il ne se passe rien de plus, c'est une animation très minimaliste : les seuls événements sont les variations des couleurs, des formes des tâches, de l'obscurité et de la vitesse de la surface.*

*Les questions d'organisation et de symbolique sont délicates, complexes. J'éviterai en général les interprétations symboliques pseudo-universelles, trop attendues ou « cliché » comme blanc/positif/espoir et noir/négatif/peur, ou rose/féminin, etc., même si je crois difficile de nier que cela sous-tende en grande partie mes motivations sub-conscientes, avec la précision que je les rêve, non comme vérités, mais plutôt comme éléments sur lesquels rebondir ou varier. Un rose ne pourrait-il pas être coriace ou âcre, une tache noire bienveillante, accueillante ? Ces éléments, les premiers trop schématiques, les seconds trop subjectifs, plus poétiques que scientifiques, ne semblent pas enrichir le débat. Je me limiterai donc aux éléments qui permettent une meilleure analyse du processus de création, puis à ceux concernant la perception.*

*La première partie de ce texte traite de la façon dont je programme les changements de couleurs, et comment ce pro-*

1 - Premier long métrage utilisant des décors en image de synthèse, les acteurs y étant ensuite incrustés.

2 - Ce projet a reçu le soutien de Interface-Z et du Cube. Davantage d'information sur <http://aslemeur.free.fr>

cessus, cette organisation dynamique, a influencé mes choix – choix d'organisation du langage lui-même à l'intérieur du programme, ou choix de forme et couleur en résultant. Le symbolique s'y situe tant au niveau du « matériau » utilisé, le langage symbolique, l'écriture mêlée de nombres, de variables, de fonctions – éloignement radical de la matière concrète-, qu'au niveau de la signification de ce langage comme mode de création, en général, et pour cette œuvre en particulier. La seconde partie analyse comment la couleur se comporte dans l'espace, comment elle peut irradier, ou devenir une étrange matière, comment l'espace de la surface s'ouvre et comment cette surface devient quasi vivante, respirante, sensuelle, telle un être -un corps- vivant et sensible. La question de l'organisation spatiale des éléments y est indissociable de leur signification symbolique, toutes deux étant très liées aux sensations visuelles.

Mes propos se basent sur le rendu de l'image que j'observe sur mon propre écran, avec une carte graphique Nvidia. Quelques effets peuvent varier selon cet élément technique, et notamment entre la projection vidéo, relativement diffuse, et l'écran cathodique, plus dense, précisément pour les couleurs sombres ou subtiles.

## Programmer la couleur

Pour découvrir ce que les nombres (et les mathématiques) peuvent offrir à l'exploration de la lumière, je joue avec eux dans le but de trouver des phénomènes lumineux singuliers.

La couleur est rendue visible à l'écran par des luminophores, des éléments lumineux : les pixels sont en fait allumés. Aussi longtemps que l'image est à l'écran, c'est une image lumineuse. Dans l'espace 3D, existent des objets lumière, sorte de lampe, des points mathématiques qui se comportent selon des propriétés physiques : ils éclairent d'autres objets selon la distance, l'angle, la surface de réflexion, et selon bien sûr l'objet lumière lui-même. Parmi les principaux paramètres visuels de la lumière, on contrôle la tâche (ou halo, le spéculaire) et les bords ou environnements du halo (le diffuse). Tous possèdent les composants rouge, vert, bleu, comme le pixel. Leurs effets sont proches des lumières concrètes telles celles utilisées au théâtre ou ailleurs, mais on les manipule/bouge/change à travers les nombres et fonctions. Ce sont de purs nombres. Si on n'aime pas les nombres, mieux vaut oublier les images générées par ordinateur.

Ces lumières obéissent à des règles physiques, mais parce qu'elles ne sont que nombres, elles peuvent aller au delà des règles physiques, et s'émanciper des phénomènes réalistes.

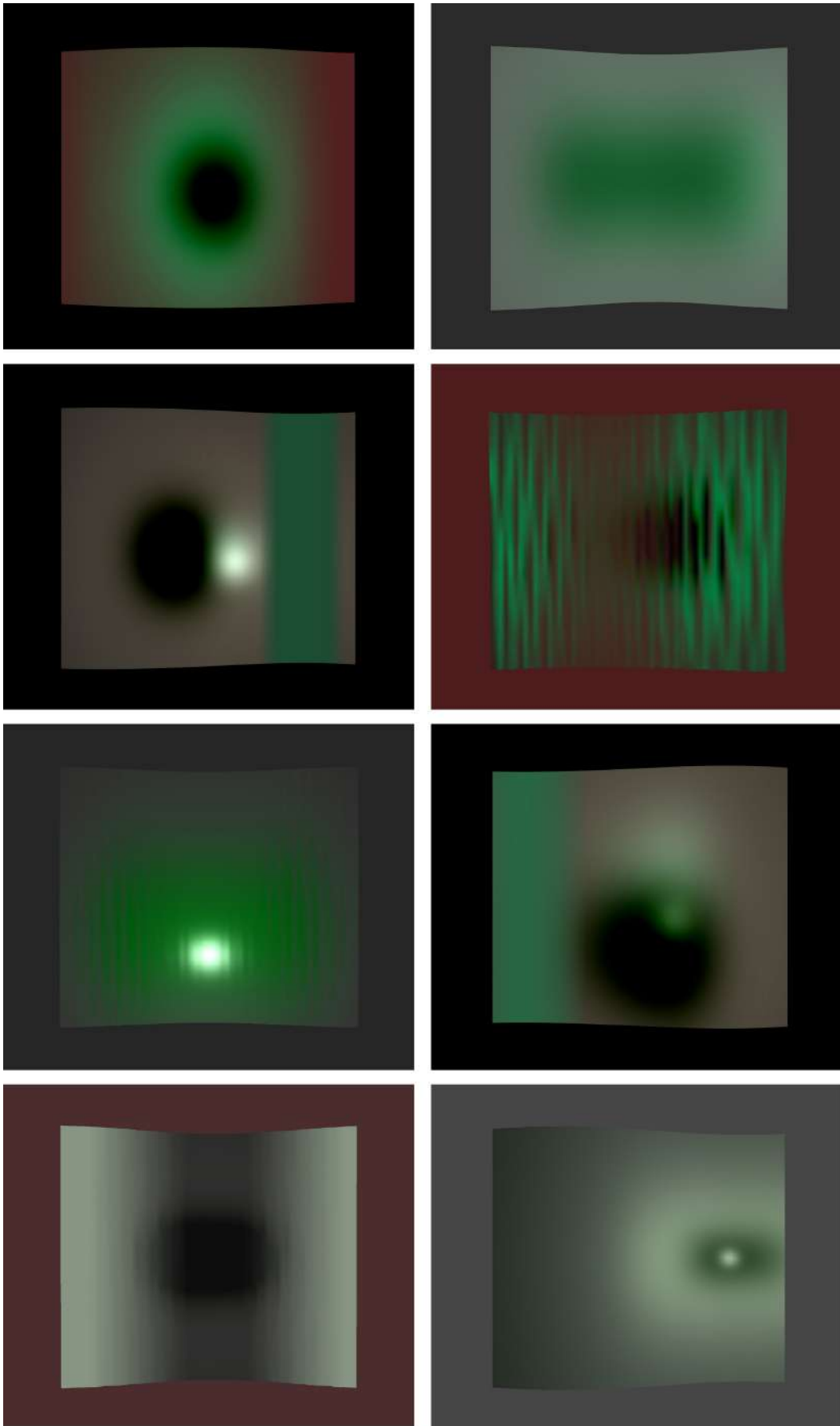
C'est ce que je cherche dans l'art par ordinateur, une logique qui puisse être basée sur un monde existant, mais une logique avec laquelle jouer, une logique qu'on puisse tordre, et qui puisse engendrer quelque chose d'inattendu. C'est une des forces du langage de programmation : pour le choix des paramètres, on n'est pas dépendant des curseurs prédéterminés dans des « fenêtres à outils », elles-mêmes prédéterminées et qui ont leurs limites fixes, ni des restrictions de la documentation. Mieux vaut coder soi-même, se méfier des documentations et toujours tester les limites extrêmes de toute fonction.

Le premier résultat de mon exploration des phénomènes lumineux à travers les nombres est la découverte de la lumière noire. Des paramètres négatifs (illégaux dans la documentation) produisent des lumières négatives, c'est-à-dire des lumières noires, des lumières antagonistes qui peuvent absorber et détruire les lumières claires selon leurs différents pouvoirs d'éclairage. Une fois la lumière noire trouvée, j'en ai eu besoin d'une deuxième, comme un deuxième pôle, qui devait -forcément ?- être blanche, claire mais aussi variable en couleur -pour éviter le manichéisme ?

Le second résultat du jeu sur les nombres pour choisir des couleurs est la découverte du gris. Je ne m'intéressais pas vraiment au gris avant ce projet. Mais parce que ses valeurs sont particulières ( $r = g = b$ ), c'est-à-dire faciles à coder, cette teinte a existé depuis le début dans le programme, et a pris une position pivot. J'ai ainsi mieux vu les gris colorés, qui peuvent vraiment être merveilleux, précisément lorsque la couleur n'est pas encore complètement affirmée et tente encore d'émerger. Je pense que cette teinte grise, qui est en quelque sorte neutre, fade, insipide, mais beaucoup appréciée par les chinois pour cette raison<sup>3</sup>, est nécessaire pour faire émerger graduellement les couleurs de son sein, comme si le gris était le substrat, la base élémentaire de la couleur.

Le troisième résultat du jeu sur les nombres, le principal, est indépendant de toute couleur particulière. Il est basé sur la trajectoire des paramètres. Pourquoi devrais-je choisir une valeur précise, quand tant d'autres existent et peuvent générer des couleurs intéressantes, que je n'ai pas assez de temps pour tester ? Les nombres et les mots sont aussi abstraits et donc aussi variables que la pensée. En jouant avec les mots, en les interchangeant, on peut changer de pensée. De même avec les nombres. Mais davantage, il existe des opérations sur les nombres : ils jouent entre eux. Pourquoi être fidèle ou attaché à un seul d'entre eux, lorsqu'il y en a une infinité ? Cela dynamise de fait la pensée. Or, dans le domaine numé-

3 - Julien, François, 1991. *Eloge de la fadeur*. Paris : Ed. Philippe Picquier.



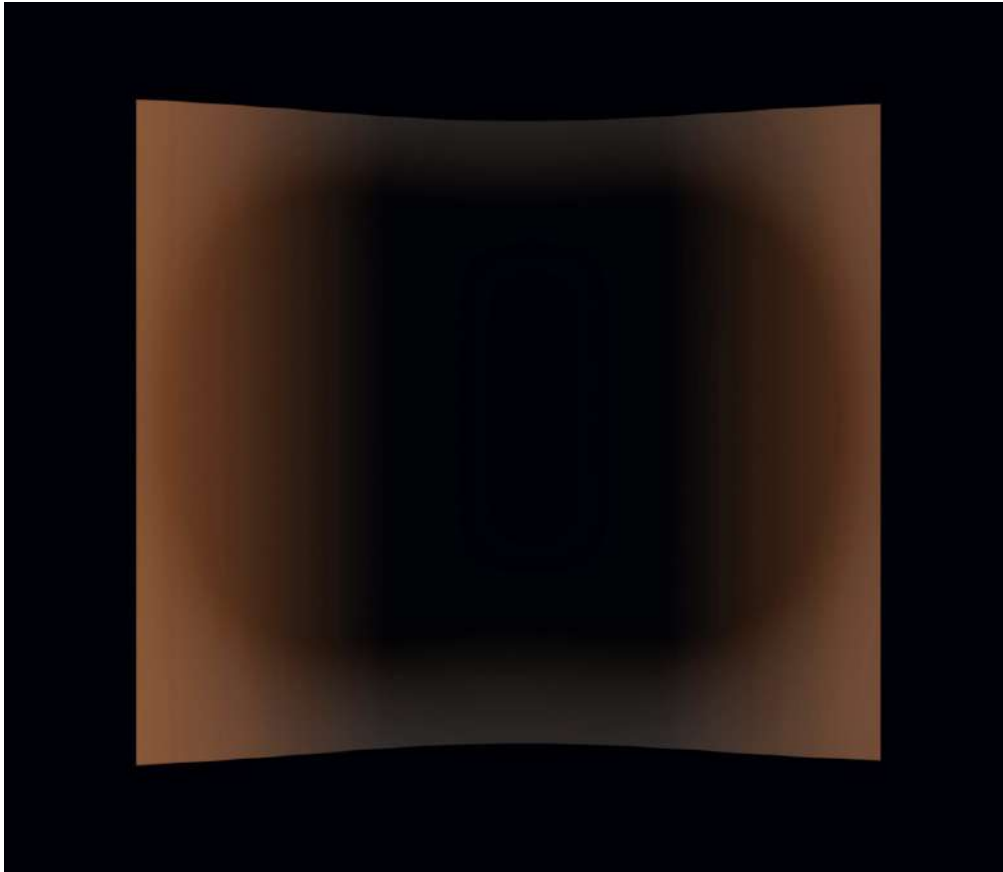
Sept images fixes de la série *Vertance* et une de la série *Revertance* (2022) © Anne-Sarah Le Meur

rique, avec les couleurs, apparaît un autre niveau de variable. La couleur elle-même est une addition, une synthèse de trois paramètres : rouge, vert, bleu. Changeant un composant, on change le résultat global. Je peux donc jouer successivement avec un premier, puis un second, etc., sans changer les autres simultanément : en changeant un seul composant à la fois. Ainsi mes nombres varient avec différents rythmes. Cette méthode est possible grâce à la programmation : elle permet d'établir une suite d'ordres (ou de commandes) qui va être exécutée par la machine pour chaque image. La machine calcule les valeurs courantes et ré-exécute les commandes pour l'image suivante avec d'éventuels petits changements, que l'on peut choisir et coder.

J'ai ainsi construit une sorte de système d'engrenage de trajectoires qui contrôle et engendre tous les changements visuels de l'animation. Pour la lumière claire, dix trajectoires changent la couleur intérieure du halo : première trajectoire, j'augmente le rouge autour d'une valeur pivot enregistrée, d'une quantité variable calculée par une fonction cyclique bornée ; pour la seconde, j'agis de la sorte pour le vert ; la troisième porte sur le bleu ; la quatrième, je modifie le rouge et le vert simultanément (ce qui donne du jaune), etc. La même méthode est implémentée pour la couleur autour du halo de la même lumière claire. Parce que je ne change pas les trois paramètres de la couleur en même temps, la nouvelle couleur dépend de la précédente, qui, elle-même, dépend de la précédente. Les petites variations s'accumulent. Un autre paramètre fait varier l'amplitude de couleur de cette fonction, un autre contrôle la vitesse de variation. Un autre encore, très important, détermine la manière d'ordonner les trajectoires : dans le sens croissant ou dans un sens aléatoire. Je peux ainsi combiner mes choix « ouverts » de différentes façons et les couleurs seront changées. La position des lumières dans l'espace affecte aussi la couleur. Cinq trajectoires font bouger les lumières dans la profondeur (parmi elles, une où rien ne bouge, très importante pour varier les rythmes), quatre manières de bouger les lumières latéralement. D'autres paramètres déterminent quand activer tel ou tel paramètre (par exemple, pour contrôler les trajectoires de variation du brouillard coloré, en couleur ou en déplacement, ou les variations de la surface, en couleur/diffuse/spéculaire ou pour son mouvement). J'ai sans doute plus de trente paramètres principaux. Les paramètres s'activent parfois entre eux : lorsque la cinquième trajectoire de position des lumières est choisie, j'incrémente la variation du spéculaire, qui, plus tard, enclenchera la variation du diffuse. À vrai dire, les couches de paramètres interfèrent.

Il y a une joie particulière à jouer ainsi avec autant de variables, avec un système qui sera actionné et qui ensuite évoluera seul, faisant apparaître des couleurs et des phénomènes ayant été choisis « grossièrement ». Bien sûr, j'ai perdu le contrôle, je ne me souviens pas de tout ce que j'ai décidé de coder. Cela appartient au plaisir de créer quelque chose d'étrange qui ensuite échappe, une sorte de machinerie autonome et magique. J'aime être surprise par les combinaisons de couleurs qui apparaissent. J'ai écrit le code de telle sorte que cette incertitude soit relativement grande. Chaque calcul est différent grâce à des accumulations de petites variations. On pourrait se demander si l'humain demeure encore dans ce type de construction. Cependant, la volonté de ne pas tout contrôler est encore une volonté... J'imagine que c'est lié au plaisir de générer un monde qu'on peut observer à l'infini et éventuellement admirer.

Mais je dois avouer que le plaisir n'a pas été immédiat. En dépit de la lumière noire harmonisante, dont la teinte ne change pas en elle-même, mon système combinatoire de valeurs colorées n'a pas toujours produit de « bonnes » relations. Et je voulais que ce soit toujours juste -dans le sens pictural. Or, personne ne peut affirmer sur le simple nombre qu'une relation colorée est juste ou pas. Seul un œil humain peut en juger. Pour limiter les assemblages criards, j'ai dû réduire l'ampleur des variations, et donner plus d'orientation au système. D'abord, la couleur du brouillard est quasiment déterminée, elle est choisie à travers de petites variations autour de teintes précises : vieux rose ou rose clair, blanc sale, gris variable, orange variable, noir, rarement jaune ou bleu, encore plus rarement vert. En fait, les couleurs chaudes ou « naturelles », les couleurs d'un corps vivant sont plus fréquentes, comme si le corps lui-même avait voulu infiltrer le travail. Dans certaines trajectoires, des paramètres assombrissent la couleur courante ou lui ajoutent du rouge, du bleu, du gris. Je n'ai hélas pas trouvé comment, par opération numérique, salir une teinte. Question d'œil sans doute. D'une trajectoire à l'autre, par interpolation, les couleurs du brouillard se mélangent, engendrant d'autres teintes : ainsi parfois de splendides bruns sombres peuvent apparaître. Dans un second temps, j'ai réduit, divisé par trois, l'ampleur numérique de la couleur du pourtour du halo, qui, elle, affecte plus largement la surface : ce n'est plus qu'un tiers du halo. Elle est plus discrète, perçue de façon moins directe. D'un autre côté, j'ai ré-ouvert le système un petit peu : parfois, selon certaines conjonctions de paramètres, la couleur de la lumière claire est donnée au brouillard. De cette façon, des résonances apparaissent entre les diverses formes, ou dans le temps. Les nombres



Noirange\_74 (2016) © Anne-Sarah Le Meur

peuvent ainsi « glisser » à l'intérieur de la construction. Certains interagissent avec d'autres : par exemple, le diffuse de la surface et ceux des lumières, selon leurs valeurs respectives. Je cherche encore à comprendre comment le spéculaire et le diffuse des lumières s'influencent selon leur position spatiale. Cela m'a pris deux ans pour ajuster et tester les trajectoires et la combinatoire des paramètres. Je n'ai donc pas pu éviter de reprendre le contrôle du mélange, et de choisir précisément certaines couleurs pour créer une sorte d'harmonie douce, imprévisible mais globalement intime.

D'un point de vue processuel, l'organisation du codage systématique, sans valeurs choisies arbitrairement, semble plus logique. Mais du point de vue visuel, ses résultats ne fonctionnent pas, les relations colorées ne sont pas toujours justes. Ainsi, dans un deuxième temps, l'idée qu'un grain de sable humain et subjectif soit introduit dans la machine « système » me paraît symboliquement plus riche. L'art dit génératif<sup>4</sup>, engendré par des combinaisons de fonctions graphiques, me semble trop pauvre artistiquement lorsqu'il n'est

que logique procédurale et formelle sans mélange à un réel arbitraire humain.

### **Le comportement des couleurs dans l'espace**

Le premier comportement étrange de la couleur dans mon projet est son rayonnement. C'est évident pour la tâche claire, précisément lorsqu'elle est blanche, intense, et seule sur la surface, ou lorsque la surface est devenue très sombre, quasi-invisible, augmentant les effets de la lumière claire, qui peut être colorée. En fait, ce rayonnement est une conséquence directe des propriétés de la lumière. La lumière rayonne par elle-même. Mais ce n'est pas si évident pour la lumière noire. Son centre est dense, plus large que celui de la lumière claire, et captive le regard. Quand on regarde de plus près le spot entier, on voit que ses limites ne sont pas précises, elles sont larges, floues, estompées, dégradées. Le noir du centre devient progressivement gris ou coloré – selon la couleur du paramètre diffuse du spot blanc qui donne sa couleur à la surface environnante – en s'éloignant du centre, comme si la couleur se répandait lentement autour. Ces bords donnent la sensation d'un mouvement de diffusion, d'émanation, de rayonnement, comme si le noir était un centre ou une source

4 - Voir entre autres : [http://www.multimedialab.be/cours/arts\\_numeriques/art\\_generatif.htm](http://www.multimedialab.be/cours/arts_numeriques/art_generatif.htm)

d'énergie. Si la zone noire est petite sur la surface assombrie, le spot possède un pourtour plus clair qui crée comme un halo, une « auréole » : son propre pouvoir d'éclairage clair. Lorsqu'une lumière se trouve dans l'autre -qui est alors plus grande-, en raison de leurs valeurs opposées, certains effets sont démultipliés : la plus grande prolonge les effets de la petite, et les mouvements d'aller-retour des lumières accentuent cet effet. Les couleurs en suspension vibrent dans l'espace.

Le deuxième comportement des couleurs que je souhaite mentionner est leur propension à devenir une matière, incon nue ou ambivalente. La matière n'est pas du tout une propriété de la lumière, ni de l'image numérique ! Ce n'est pas facile d'identifier d'où provient la sensation de matière car tout est toujours en mouvement et changeant. C'est aussi mêlé aux sensations de rayonnement. À cause des lentes ondulations de la surface, la forme des taches n'est jamais stable, jamais parfaitement ronde, c'est davantage une forme ovoïde qui change constamment, passant du disque à l'ellipse, jusqu'à un huit allongé. Cette forme organique semble être très élastique.

Regardons la lumière noire en rapport avec son environnement. Son identité n'est pas claire. Selon sa taille et la position relative de l'autre lumière, elle peut apparaître comme une marque, une tâche, l'ombre de la lumière blanche, ou parfois c'est un creux. Parce que la couleur noire est la même pour l'arrière-plan et pour une des lumières, elle gagne en importance. Ensemble, elles acquièrent des qualités inattendues de matière : quand cette zone noire est grande et située contre un bord de la surface, alors l'environnement, telle une masse, semble envahir la surface. Parfois un brouillard noir entre lentement dans la surface comme s'il était un fluide épais, presque une matière, la même matière que celle de l'environnement, à nouveau. Parfois, les lumières sont si petites et la surface si invisible que le noir du fond envahit la surface totale, l'espace entier, avec une densité étrange. Parfois la surface lisse est perturbée par des mouvements, le spot noir est alors dispersé en petits morceaux animés de façon agitée, et ils semblent plus denses qu'auparavant. Leur manière d'adhérer à la surface est plus forte, ils l'agrippent, comme s'ils avaient peur de glisser. La surface elle-même est devenue une fascinante matière soyeuse.

Observons maintenant comment les deux lumières se comportent ensemble. Quand les deux lumières sont l'une sur l'autre, parfois elles ont la même taille, il n'est pas possible de les distinguer l'une de l'autre. Il y a un court passage où leur union semble produire une fusion. La zone de couleur vibre, tremble, la vision semble passer à travers un air chaud.

Est-ce que la séparation est difficile ? Nous pouvons ensuite commencer à distinguer deux pôles de couleur, l'une plus sombre que l'autre : la séparation, mieux, la transformation a eu lieu. Cela m'évoque toujours la création de la matière, en une sorte d'alchimie. J'ai la sensation que les couleurs étaient unifiées, unies en un unique corps, et après un moment, elles sont créées. La vibration est un élément important : les phénomènes lumineux et les phénomènes de matière se mélangent comme si la lumière et la matière fusionnaient pour différencier/individualiser/créer les couleurs. Une fois la couleur créée, elle peut varier et croître.

Ecrire cet article m'a aidée à comprendre qu'*Ceil-océan* ne concerne pas tant des couleurs ou groupe de couleurs en particulier, mais plutôt l'émergence de la couleur, l'éphémère, l'insaisissable émergence et variation des couleurs.

Le troisième point que je souhaite souligner est l'ambivalence de l'espace, amorcé par les sensations de matière. La profondeur de la surface est incertaine : est-ce une surface plate ou un espace profond ? La lumière blanche semble être un volume plein, convexe, mais d'un autre côté, la noire paraît être un volume vide, concave, pouvant creuser dans la surface, et la courber. La forme de la surface plane commence à ne plus être si sûre. De plus, les mouvements continus des tâches colorées dans ou sur la surface empêchent de leur assigner une position certaine. La perception est confuse, à cause de la variation continue des tailles. Est-ce dû à des changements de position (règles géométriques d'éloignement) ou à une taille qui changerait effectivement dans le temps, qui augmenterait et diminuerait par exemple ? Quand la surface est sombre, et la couleur une lueur, il n'y a pas de repère qui puisse assurer la position. La lueur est-elle aussi loin qu'elle le semble ? Quand elle est sur le bord ou dans l'angle de la surface, c'est plus facile de juger car la surface apparaît plus proche de l'écran. Quand les deux spots sont l'un dans l'autre, le plus petit semble plus proche, car il est devant l'autre. Mais en même temps, parce que sa taille est petite et diminue, il donne la sensation qu'il s'éloigne, plongeant dans le corps de l'autre couleur. La fascination développée par les cercles concentriques, contrastés et en mouvement, empêche de penser et augmente cette confusion. L'ambivalence de l'espace de la surface est mieux montrée lorsqu'un brouillard est très tranchant (carte Nvidia). Cela rend le plat de la surface évident et proche de l'écran, tandis que les tâches animées et floues n'arrêtent pas de dire : « nous aimons plonger dans la profondeur ». Mais plus encore, lorsque la taille de la lumière noire est très grande, elle recouvre presque l'intégralité de la surface, qui s'ouvre alors comme un vide, un vide

épais, un vide très puissant et menaçant. Nous regardons à l'intérieur, craignant d'être aspirés, à la recherche de quelque chose d'inconnu. Des jeux picturaux sur la perception de l'espace ponctuent continuellement l'animation.

Le quatrième et dernier point de cette partie s'intéresse à la sensualité et à la vitalité du système coloré global. Le mouvement des deux lumières opposées est basé sur un rapport de force et d'amour : elles bougent et se cherchent, elles s'unissent et se mélangent, mais elles se mangent et s'avalent l'une l'autre aussi. À cause du côté organique de la tache noire, certaines compositions éphémères peuvent évoquer des orifices ou des seins. Les couleurs chaudes du brouillard, rose, rouge, orange, ou gris coloré, qui apparaissent plus souvent que les autres, et leur bord estompé, préparent à une ambiance apaisante. Le mouvement des bords flous du brouillard sur la surface, en général lent, allant et venant, est pour moi comme une caresse de l'espace à la surface. Le brouillard cache et révèle certains phénomènes de surface ; un érotisme global, diffus, et sous-jacent naît ainsi. La tendresse du rose pâle, la tendresse des changements de couleur à peine visibles peuvent parfois me faire pleurer ou même provoquer un désir sexuel.

Mais cette sensualité assez abstraite est reliée au sentiment de vie que la surface génère : les apparitions et disparitions des lumières dans la profondeur, la forme ovoïde, presque cellulaire, la création des couleurs, la bipolarité du noir et du clair bougeant ensemble induisent une sensation de continues naissances et mort. L'ondulation de la surface et le mouvement de va et vient des couleurs suggèrent une respiration. Les oscillations et les lentes variations bercent le spectateur. Cela est renforcé par la lenteur et l'obscurité. Nous sommes en face d'un fascinant et inconnu système vivant.

D'autres éléments concourent à éveiller, à exciter la vision – et donc le corps – que ce soit celui de l'artiste, premier spectateur, ou de toute autre personne regardant ces phénomènes oscillants. Les incertitudes de l'espace, les mouvements incessants, mais aussi les quelques disparitions complètes : l'écran est parfois totalement noir, on ne voit plus rien. Cela peut durer dix secondes ; ce qui est tout de même beaucoup pour notre société, regarder dans le noir en silence. Le spectateur est placé dans une situation où il veut voir quelque chose, mais il ne le peut : il est donc frustré. Ce qu'il ne peut nier, il sait qu'il attend que quelque chose apparaisse. Il ressent donc mieux qu'il désire voir. Il est mis dans une position consciente de désir face à un énigmatique et abstrait corps dansant.

Ainsi, progressivement, à travers une composition minimaliste, abstraite, monotone et lente, où la couleur, son orga-

nisation, son mouvement, sa symbolique ouverte jouent un grand rôle, le spectateur prend conscience qu'il fait face à une surface mouvante vivante, un quasi-corps, qui entre en résonance avec le sien, et suscite d'étranges sensations et évocations. Il semble que l'artificialité radicale du principe de création -créer avec les mathématiques- provoque en moi, auteure de ces images, par un imaginaire d'inversion<sup>5</sup>, par une insubordination vitale aux « tueuses géométries »<sup>6</sup>, le désir d'y infiltrer de l'organique, de la vie, du corps, du sensuel.

© Anne-Sarah Le Meur, publié dans :  
*Media: Between Magic and Technology*. Edited by N. Sosna and K. Fedorova. Moscow-Ekaterinburg: Armchair Scientist, Russie, 2013, p. 19-37 ;  
*Digital Art, Conférences VRIC, Laval Virtual*, avril 2009, p. 414 ;  
*Communication, Organisation, Symboles*, MEI n° 29, direction C. Batazi et C. Masoni Lacroix, Editions L'Harmattan, mars 2009, p. 216  
 - Turbulences Vidéo #118

---

5 - Durand, Gilbert, 1992. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris : Dunod (Paris : Bordas, 1969), p. 238.

6 - Michaux, Henri, 1963. « Combat contre l'espace », in *Passages*. Paris : Gallimard, p. 49.

# ANNE-SARAH LE MEUR PEINTURE PROGRAMMÉE

par Jean-Jacques Gay

« Mes images ne sont pas à consommer mais à méditer, à respecter ! » Trop peu connue, cette œuvre de « géométrie organique », énigmatique et apaisante, déstabilise. Sans doute parce qu'elle explore les limites des processus de création d'images numériques hors normes.

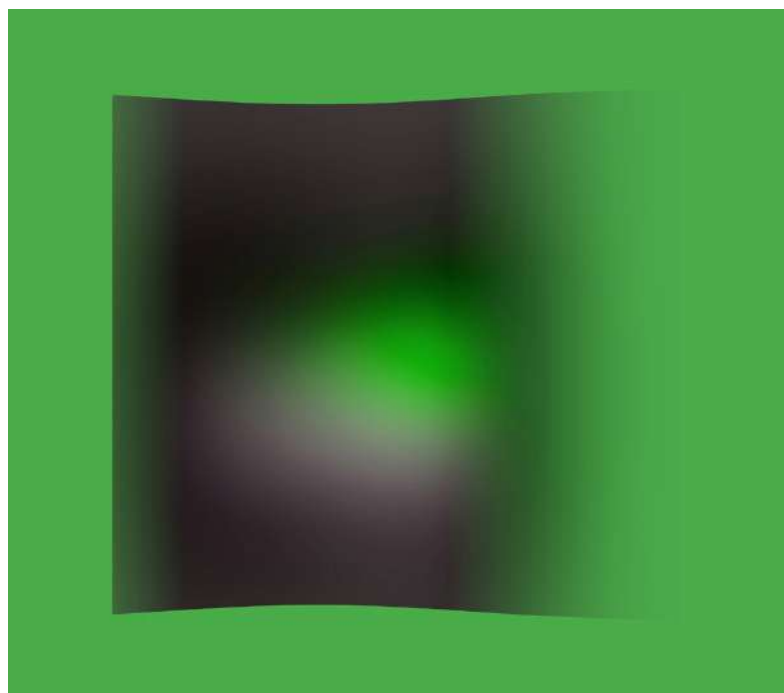
Au cœur d'une expérience esthétique abstraite radicale, cette artiste-chercheuse produit des « tirages » d'images numériques, fruits de dialogues avec son programme : « Ma machine m'amène des idées que j'écoute, je refuse, j'explore et je teste, je pousse... C'est une machine à propositions dans laquelle j'injecte mes débuts d'idée, que je complexifie et que j'explore. » 50 lignes de code au départ et jusqu'à 10 000 lignes à la fin, programmées en boucle, jusqu'à obtenir des images qui soient le fragment d'un tout ; « Un corps abstrait, métaphorique et universel ou métonymique ». Chacune des images va de l'infiniment grand à l'infiniment petit du pixel, et d'une sensualité abstraite, où rode une ambivalence dans les suggestions au cœur d'une esthétique radicale, poursuivie depuis 30 ans.

« C'est l'image qui m'a appris à être radicale », dit-elle. « Petite, j'étais très sportive et en même temps très rêveuse, Ma vocation, c'était d'être dans la couleur ou dans les livres, même si à un moment j'ai voulu être acrobate. » Benjamine d'une famille d'enseignants bretons, Anne-Sarah a deux frères ingénieurs. Elle est d'ailleurs docteur... mais artiste. Le côté scientifique des nouvelles images lui a permis de mettre son agilité de matheuse au service d'une peinture électro-numérique, issue de l'image informatique en 3 dimensions, développée par le département Arts et technologies de l'image de l'université Paris 8 de Saint-Denis (93) : alors que sa promo travaille sur des animations 3D, elle rejoue la 2D afin de questionner les fondamentaux (texture, couleur, matière et lumière), éloge de la peinture qui ne la quittera jamais.

### Mathématiques élémentaires

Si A-S. Le Meur n'a jamais été geek, tout au plus championne du bug, elle respire avec ses images informatiques. Certaines l'oppressent, d'autres la libèrent et nourrissent une recherche très minimale, épurée, la plus pauvre possible, à contre-courant de ce qui se fait actuellement. « Ce qui m'intéresse, c'est le petit nombre, la petite formule, les mathématiques élémentaires. » Elle teste, explore, joue et regarde comment l'image réagit. « La corporéité en 3D », puis « la trace d'un geste qui n'a pas eu lieu », « le processus d'affichage de l'image décomposée à l'écran » et depuis sa thèse « la lumière et l'obscurité ».

Entre le dialogue programmatif d'une Vera Molnar, l'organique abstrait d'une Georgia O'Keeffe ou la rigueur et l'exigence d'une Aurélie Nemours, cette universitaire a découvert très tard ses référents féminins, répétant à loisir ses



Vertcru\_100 (2019) © Anne-Sarah Le Meur

références conscientes que sont Redon ou Monet, dont elle garde en mémoire une immersion dans les *Nymphéas* : « Je me souviens regarder partout, tourner la tête et percevoir les chatouilles des touches/teintes qui étaient hors de mon regard... J'avais 20-22 ans et, 10 ans plus tard, j'imaginai *Outre-ronde* » (sa seule installation interactive en temps réel).

À partir de lectures de S. Beckett et de son Film (1965), comme des dispositifs de J. Turrell, A-S. Le Meur imagine donner au spectateur l'impression « qu'en regardant on transforme ». À deux pas du concept des Furtifs d'A. Damasio, elle fabrique une métaphore de nos rapports avec les images : « Je ne veux pas que l'image soit chosifiée. Je veux avec *Outre-Ronde* que l'interactivité littérale nous transforme, que ça soit l'image qui ait le pouvoir et nous apprenne quelque chose avec une intelligence et une sensibilité, une émotion et un dialogue que l'on détruit si on va trop vite ! » C'est dans cette coévolution, ou corévolution (D. J. Haraway), qu'Anne-Sarah Le Meur explique ses images.

© Jean-Jacques Gay, première publication dans :  
*Artension* n° 175, Septembre-Octobre 2022  
 - Turbulences Vidéo #118

# PORTRAIT VIDÉO

## ANNE-SARAH LE MEUR

par Gabriel Soucheyre

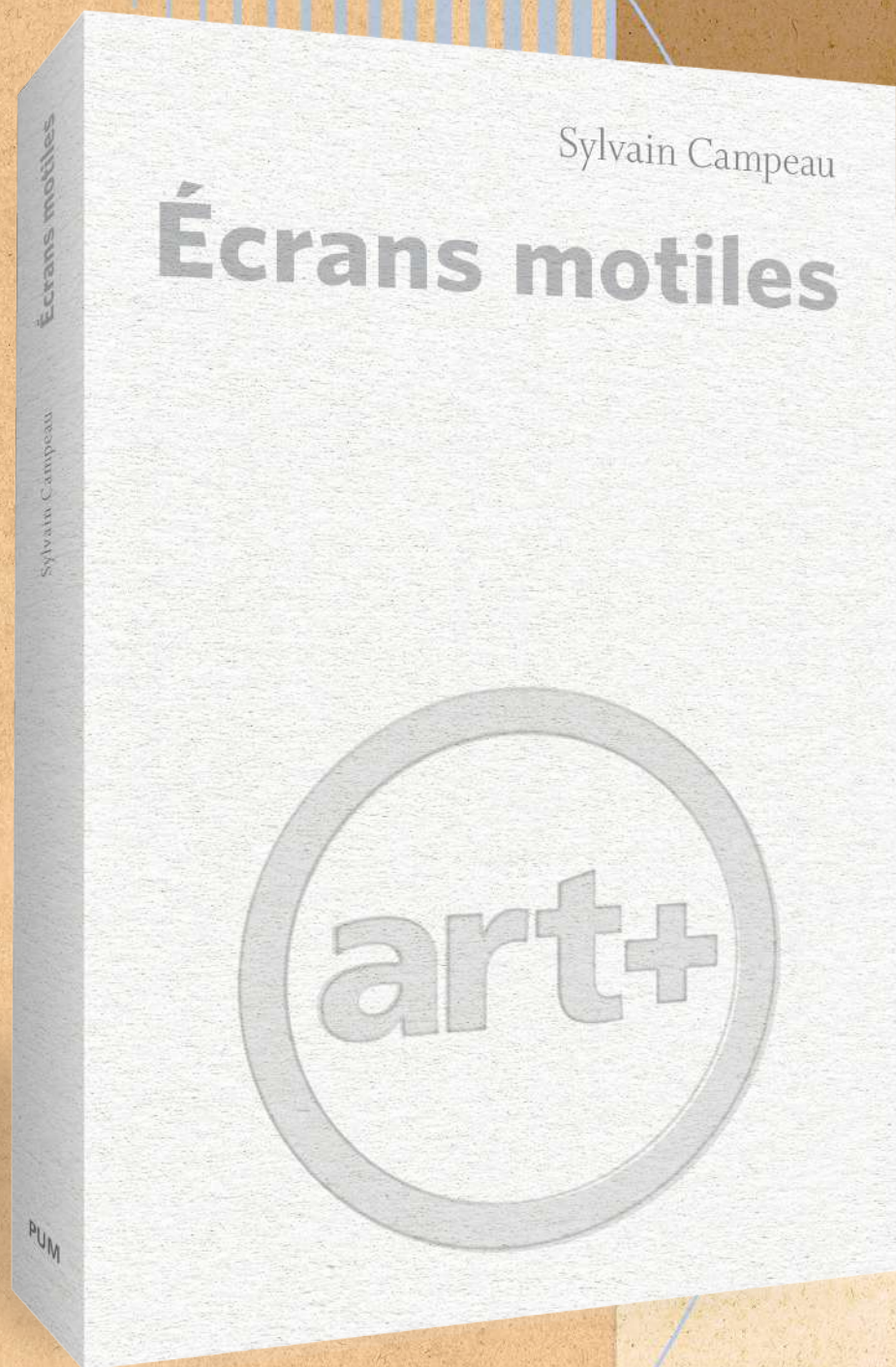


Retrouvez le portrait vidéo d'Anne-Sarah Le Meur en cliquant sur l'image, ou sur notre page [YouTube](#)

—

Site Web de l'artiste : <http://aslemeur.free.fr/>

« Je compte, dans cet essai, au fil des études d'œuvres, explorer ce qu'on peut créer et concevoir par-delà et en deçà de ce que font la télévision et le cinéma. »



Les Presses de l'Université de Montréal  
[www.pum.umontreal.ca](http://www.pum.umontreal.ca)

60 ANS  
PUM

# SEVERANCE

# DISSOCIATION

par Alain Bourges

Il aurait fallu parler de l'Ukraine, de la destinée d'un histrion face à un tyran, ou, si l'on préfère Chaplin à Shakespeare, d'un homme ordinaire devenu héros malgré lui et du peuple extraordinaire auquel il ressemble tant. Je n'y suis pas parvenu parce que d'autres ont eu l'éloquence qui me faisait défaut.

**Très tôt, dans deux numéros de *Libération*, Daniel Schneidermann, Thibault de Saint-Maurice puis Camille de Toledo ont publié ce que j'aurais dû écrire, avec infiniment plus de talent que j'en aurais eu. Ils m'ont plagié, c'est certain, surtout Camille de Toledo lorsqu'il évoque Isaac Babel, mon Isaac Babel, le conteur d'Odessa. Je ne leur en veux pas, bien au contraire, cela me fait plaisir de les voir mettre mes idées en mots, en paroles, en sons et d'en faire une si poignante musique. Jean-Marc Adolphe, sur l'excellent site *Les Humanités* et quantité d'autres auteurs ont pris le relais avec talent et un sens politique que je n'ai pas. C'est pourquoi, j'ai choisi de leur laisser la route pour prendre un chemin de traverse.**

Puis, éreinté par les terrifiantes nouvelles de la guerre, avec leurs images de ruines, de cadavres, de mères en pleurs, de maisons en feu, j'ai cherché un abri, de quoi m'abstraire, quelques dizaines de minutes par jour d'un monde hallucinant, au sens propre du terme. Le nom de Patricia Arquette est apparu dans un générique, après tout pourquoi pas ? Elle était formidable dans *Escape at Dannemora*, de Ben Stiller. Je me suis ainsi isolé du monde devant une mini-série en 6 épisodes intitulée *Severance* et qui ressemblait à ce que les Britanniques savent faire de mieux si elle n'avait été conçue par un Américain, en l'occurrence Ben Stiller. Le même Ben Stiller qui, justement, avait écrit *Escape at Dannemora*.

L'histoire débute ainsi : Un homme arrive au travail, dans une grande entreprise très moderne, au décor froid et géométrique. Il s'arrête au vestiaire pour troquer son téléphone portable, la commande de sa voiture, ses documents d'identité, sa montre et ses grosses chaussures de neige contre un badge, une montre différente et des chaussures de ville. Arrêt sur l'image, retour arrière, re-arrêt sur image : je reconnais la montre bracelet qu'il vient de retirer de son poignet pour l'échanger avec celle du casier. C'est une montre militaire soviétique, la Vostok « parachutiste ». Je le sais parce que j'en possède une de la marine soviétique, un peu plus large, qui comporte des pièces identiques.

Cette montre ne jouera strictement aucun rôle au cours du récit. Absolument rien ne suggérera de relation entre ce qui sera montré ou raconté et la Russie soviétique ou post-soviétique. C'est une coquetterie d'accessoiriste ou, plus probablement, un clin d'œil énigmatique de l'auteur de la série.

Cependant pour moi, pour nous, l'apparition de la montre militaire soviétique, aussi furtive soit-elle, produit un effet d'étrangeté, comme si la réalité de la guerre en Ukraine faisait irruption dans la fiction. L'accessoire intervient au tout dé-

but du premier épisode, dès la deuxième séquence, comme pour marquer toute la suite de son sceau. C'en est fait, la fiction n'échappera pas à la mort qui rôde sur les rives du Dniro<sup>1</sup>, elle se reflétera dans les eaux indécises du port d'Odessa, elle se remémorera le grand escalier et laissera deviner au travers de ses images le massacre qui, à nouveau va s'y jouer, avec les mêmes soldats russes, dans des uniformes à peine différents.

Au surplus, on réalisera peu à peu que la rupture provoquée par cet objet dans la trame du récit, ce minuscule trou par lequel on voit la réalité s'agiter, redouble le propos du récit. En effet, que raconte *Severance* ? La vie dans une société dont les employés portent dans leur cerveau une grosse puce électronique qui les « commute » sitôt qu'ils prennent l'ascenseur pour rejoindre leur bureau. Ils ne sont plus alors que les employés de la société Lumon et perdent tout souvenir de leur vie à « l'extérieur ». À l'inverse, quand ils descendent par l'ascenseur pour regagner leur domicile, ils redeviennent les individus lambda qu'ils étaient avant d'arriver, sans le moindre souvenir de leur activité professionnelle. Cette dissociation, qui crée deux personnalités à partir d'un seul corps, disjoint strictement la vie privée de la vie professionnelle. Rien ne fuitera de l'une vers l'autre.

Le travail chez Lumon est abscons, non seulement pour nous, mais pour les employés eux-mêmes. Il leur arrive de formuler des hypothèses sur la fonction de leur travail et les chiffres qu'ils « trient » sur leurs écrans, hypothèses aussi absurdes que celle de « nettoyer la mer des anguilles électriques qui empêchent les humains de la peupler » ou celle de « censurer les gros mots dans les films ». Ce qui est en revanche parfaitement reconnaissable ce sont ces petits riens, jalousies, rivalités, discussions creuses, pinailages, ersatz de socialisation, qui meublent les journées. Pour un portrait du monde du travail, *Severance* est cruellement ressemblant.

La déshumanisation à l'œuvre sur les individus se retrouve dans la géométrie des lieux, dans les interminables couloirs blancs dont personne ne parvient à comprendre le plan, dans l'absurdité des ordres (« — Je ferme la porte ou je la laisse ouverte ? — Les deux »), dans la mythification du patron et surtout dans la vacuité du travail à effectuer. Au fond, cette dystopie ne fait qu'outrer l'actuelle organisation sociale où travail et vie privée sont inconciliables et perçus comme tels, ce qui n'était pas le cas du temps où l'artisanat et l'agriculture dominaient, pratiqués en famille et de générations en générations. Le développement du télétravail et l'intrusion des ré-

---

1 - Le Dniepr en russe.



seaux sociaux ouvrent cependant des brèches dans ce statu quo, comme on le constate désormais à tous les échelons de la société, aussi bien chez les salariés que chez les jeunes. *Severance* opte pour une autre perspective : le dédoublement pour un contrôle parfait des individus.

Pour mieux saisir le rôle de la montre Vostok, on pourrait emprunter à Roland Barthes son concept d'obvie et d'obtus<sup>2</sup>, c'est-à-dire – pour grossièrement vulgariser – de ce qui relève de l'informationnel, du lexique commun, d'un côté et de l'autre, de ce qui lui échappe parce qu'étant « en trop », « pas à sa place », ou inconciliable. Relève de l'obvie, dans *Severance*, la description d'un monde absurde fait de paysages, bâtiments, de personnages, de comportements, d'aliénation par le travail que nous identifions parfaitement. Ce qui relève de l'obtus tient à l'unique et fugace présence d'un objet qui n'a rien à faire là et qui contamine entièrement le récit par le lien qu'il crée avec une réalité qui aurait dû rester étrangère à la fiction.

Ainsi, la montre Vostok ajoute-t-elle de la dissociation à la dissociation, non plus au sein du récit, mais entre la réalité et la fiction. Elle surgit sur les écrans à l'occasion de la diffusion de la série, sur Apple TV, le 18 février 2022. L'armée russe entre en Ukraine seulement 6 jours plus tard.

2 - « Le sens symbolique s'impose à moi par une double détermination : il est intentionnel (c'est ce qu'a voulu dire l'auteur) et il est prélevé dans une sorte de lexique général, commun, des symboles : c'est un sens qui va au devant de moi. Je propose d'appeler ce signe complet le sens obvie. Quant à l'autre sens, celui qui vient en trop, comme un supplément que mon intellection ne parvient pas bien à absorber, à la fois têtue et fuyant, lisse et échappé, je propose de l'appeler le sens obtus. » Roland Barthes, *Essais critiques*

En réalité, l'alerte lancée par la montre Vostok est la dernière d'une longue lignée de tocsins télévisuels. Pour en prendre la mesure, il faut revenir quelque temps en arrière, précisément en cette année 2019 à partir de laquelle, comme on va le voir, l'anticipation des faits dramatiques que nous connaissons ces jours-ci est apparue et a pris de l'ampleur.

En 2019, au travers du portrait de la famille Lyons de Manchester, *Years and Years (Année après année)*, écrite par Russell T. Davies et diffusée sur BBC One, fut l'une des charges les plus réussies contre le populisme d'Extrême-Droite. Cette série proche de l'esprit dystopique de *Black Mirror*, imaginait une réélection de Trump aux USA suivie par celle de Pence quatre ans plus tard, l'ascension d'une politicienne démagogue dans la Grande-Bretagne post-Brexit, une guerre atomique en Mer de Chine et un putsch militaire en Ukraine suivis d'une invasion de l'armée russe en soutien aux putschistes. Les réfugiés ukrainiens affluaient en Europe occidentale tout au long des années 2023-2024. Suite à un référendum douteux, les Ukrainiens optaient pour la nationalité russe.

Entre 2015 et 2020, les Norvégiens produisirent *Occupied*, une série qui racontait la mise sous tutelle de la Norvège par la Russie suite à sa décision de cesser l'extraction de pétrole en mer du Nord. Les parachutistes russes s'emparaient d'abord des plateformes pétrolières avant de soumettre le gouvernement norvégien à l'autorité d'une proconsule. Courroucée, l'ambassade de Russie protesta contre cette anticipation, mais depuis, les menaces directes de la Russie à la Suède et à la Finlande en cas d'adhésion à l'Otan, ont prouvé que les Norvégiens avaient touché juste<sup>3</sup>.

3 - <https://www.lesoir.be/426620/article/2022-02-25/la-russie-menace-la-finlande-et-la-suede-de-graves-repercussions-militaires>



Entre 2015 et 2019, une série ukrainienne comique intitulée *Serviteur du peuple* relata l'élection surprise d'un professeur d'histoire à la présidence du pays, en réaction contre la corruption généralisée et le pouvoir des oligarques. Porté par le succès de l'émission, Volodymyr Zelensky, le scénariste et interprète principal, créa en 2018 un parti portant le nom de la série et emporta largement les élections de 2019, à l'étonnement général. Dans son premier discours devant le parlement ukrainien, Zelensky annonça sa volonté de mettre un terme à la guerre du Donbass. Las, en 2022, l'armée russe envahit l'Ukraine pour « défendre les russophones » et « dénazifier » un pays dont le président est juif et russophone.

*Serviteur du peuple* est une série troublante qui se distingue de *Years and Years* et d'*Occupied* par le jeu complexe qu'elle entretient avec la réalité. Lorsqu'on la découvre aujourd'hui, elle n'a plus tout à fait la même signification qu'à l'époque de sa diffusion. Celui qui écrivait les scénarii qu'il interprétait ensuite devant les téléspectateurs ukrainiens, écrit désormais les discours qu'il prononce devant les parlements étrangers ou devant la population ukrainienne par caméra de télévision interposée. Plutôt que de parallèles, c'est de collision entre fiction et réalité qu'il faudrait parler et cette collision est brutale. On avait connu des acteurs devenus politiciens et même un animateur de jeu télévisé stupide devenu un catastrophique président des USA. Jamais on n'avait connu un personnage de fiction télévisée devenant une personnalité politique puis s'élevant à la hauteur d'un héros historique. Je cite Daniel Schneidermann : « En une réplique historique à Joe Biden, qui proposait de l'exfiltrer – *J'ai besoin de munitions, pas d'un taxi* –, Zelensky s'est hissé au niveau de Mandela au Panthéon planétaire. Moins de dix mots : qui dit mieux ? »

Mais de qui parle-t-on, de Vladimir Zelenski ou de Vassili Goloborodko, son personnage de comédie ? Les personnages satiriques de Chaplin dans *Le Dictateur* ou ceux de Lubitsch dans *To be or not to be*, se sont cantonnés dans leur prestation cinématographique. Zelenski-Goloborodko, lui, a débordé le petit écran. Zelig à l'envers. Il a poursuivi la fiction dans la réalité. Cette incertitude née de la confusion de l'acteur, du personnage et du président en un seul corps et une même voix est le symptôme le plus magistral de notre ère. Dans le grand fatras des vraies et des fausses informations, Zelenski-Goloborodko agglomère les identités vraies ou d'emprunt et prouve que la fiction est le plus souvent celle qui dit la vérité.

Les séries télévisées ont annoncé ce qui n'était encore qu'en gestation. Il aurait fallu prendre leurs prédictions au sérieux. Dans le brouillage des fausses informations et de la guerre qui se mène contre la vérité, elles se sont approchées de plus en plus de la réalité au point de se confondre avec elle. Tout était sous nos yeux. Pourtant, nous n'avons pas compris et lorsque la montre Vostok a été déposée dans un casier de vestiaire, ultime signal avant la catastrophe, il était déjà trop tard.

© Alain Bourges - Turbulences Vidéo #118

# ENTRE-ESPACES ET DISPOSITIFS HYPERMÉDIA

propos recueillis par Philippe Franck

**Entretien avec Carole Brandon**

Depuis une quinzaine d'années, Carole Brandon développe une œuvre à l'intersection de la création hypermédia et de la réflexion, fondamentalement hybride.

Elle situe sa recherche-crédation (elle est aussi enseignante au département Communication/Hypermédia de l'Université de Savoie-Mont Blanc) dans ces « entre-espaces » et « entre corps/machines » qu'elle ne cesse d'interroger. Dans son récent essai *L'art et le dispositif - introduction aux hypermédiats* paru aux éditions Europa, elle passe en revue, de manière à la fois synthétique et précise, ces notions d'hypermédia avec ses extensions de réalité virtuelle, mixte ou augmentée, et de dispositif qui n'est pas qu'associée à la société de contrôle mais aussi aujourd'hui à l'expérimentation tant de l'artiste que du visiteur/acteur qui fait éclater les limites de la représentation et de la narration traditionnelles. Elle pose ici l'hypothèse que « le rôle des œuvres d'art connectées et interactives consisterait à matérialiser ces espaces entre comme une forme de résistance à une désobjectivation croissante grandissante mais également au développement des objets connectés de plus en plus présents et de plus en plus smart. Explication/conversation avec une créatrice tant de flux iconiques que réflexifs, engagée dans nos turbulences sociéto-techno-culturelles, qui vient de nous livrer un précieux outil pédagogique.



**Vous avez une formation en arts plastiques et êtes passée, dans votre pratique artistique, rapidement par la peinture puis les installations et la vidéo avant de vous attarder sur la création numérique. Que reste-t-il de cette « plasticité » dans votre travail actuel et à partir de vos premiers travaux interactifs ? Je pense à vos premières créations multimédiatiques comme *Durch den Himmel* (2007), vidéo interactive et participative, bande-annonce du premier urban game réalisé en France par Catherine Beaugrand et Marc Veyrat pour la Biennale du Design, ou *More Sensitive* (2008), version interactive de *Sensitive Room* (« chambre sensible »), une pièce de théâtre mise en scène par Carine Pauchon/Cie In-Time à partir des sonnets de Louise Labé, poétesse féministe de la Renaissance française...**

**Carole Brandon :** ce qui m'a toujours intéressée, et qui n'est pas déterminé par l'outil ou la technologie (le médium donc) c'est ce qui se passe entre surface et profondeur ; un espace entre lequel se jouent des mixités particulières que vous désignez très justement, plasticité. Un entre-deux où s'échangent des éléments visibles et d'autres dissimulés, qui conditionnent la perception dans toutes ses dimensions. Si en peinture, j'accumule des couches pour ensuite les gratter, les éroder, le côté liquide, flux-tuant et germinatif du numérique (de la vidéo au virtuel) a apporté une dimension vibratoire supplémentaire par le mouvement permanent et les traversées possibles dans des entre-espaces absolument uniques.

Cette malléabilité numérique me fascine dans ses potentiels infinis de stratification où les tissages entre les couches sont activés par les corps en présence et visibles grâce aux dispositifs mécaniques. Je retourne l'entièreté du fonctionnement du dispositif à l'image pour en révéler l'existence et les porosités, volontairement invisibilisé par internet et les réseaux sociaux et tout type de surveillance digitale.

Entre les captations de la caméra jusqu'aux intégrations dans les logiciels vidéo ou les mondes virtuels, le travail sur la lumière et les couleurs permet de révéler ces espaces totalement inédits,

qui appartiennent autant à la machine, à son programme, qu'à l'image enregistrée ou à la colorimétrie captée.

Ces entre-espaces que je nomme, pour cela, flottants (sans territoire et sans racine, multiforme), donnent une résistance, une respiration aux lissages médiatiques, aux aplatissements des images, désormais sur les réseaux sociaux.

Dans les premières œuvres que vous citez, je voulais que le corps en présence du spectateur ou de la spectatrice, crée une épaisseur picturale, uniquement fabriquée par accumulation de textes ou de postures, face à la machine (dans la première œuvre des SMS sur une vidéo, dans la seconde, des éléments d'une pièce de théâtre selon notre usage du clavier, la webcam ou le micro) . On perdait en visibilité (ce qui était filmé au départ) pour gagner en sensation d'une matière modelable numérique. J'ai une grande passion pour l'impressionnisme, les recherches de l'impalpable, l'indécis

↑ Portrait de Carole Brandon © Image : Gaëtan Le Coarer



Portrait de Carole Brandon © Image : Gaëtan Le Coarer

de Claude Monet ou Berthe Morisot. Je le vois comme une forme de langage ancestral, disons une manière de concevoir nos perceptions, qui passe d'abord par l'haptique, par un système invisible mais présent, vibratoire et pourtant palpable. Je ne cherche pas un équivalent numérique à un référent tangible mais plutôt un dévoilement de ce que l'œil ne perçoit pas mais que le corps vit, enregistre, absorbe. Le capitalisme s'est évertué à placer des machines entre notre corps naturel humain et notre environnement, nous éloignant de compétences physiques, relationnelles, émotionnelles primitives avec la nature, les autres espèces, pour gagner en contrôle et surveillance ; pour nous éloigner de nous-mêmes, nous objectiver.

Et les machines me fascinent en tant qu'artiste pour les éprouver dans ce qu'elles sont capables de produire en résistance, contre cette massification et uniformisation de leurs usages mais également de leur façon d'imposer une perception (souvent anxiogène et uniforme) du monde.

Je suis convaincue, et c'est pour cela que je travaille actuellement en VR et caméra thermique, que les technologies actuelles aident à expérimenter de nouvelles perceptions voire de réapprendre des capacités humaines naturelles oubliées ; même si la force de frappe des artistes (avec moins de moyens que les industries et groupes financiers) semble un peu dérisoire. Dans *Nymphaeas Survey*, je souhaitais travailler en VR l'impact de la couleur dans la perception d'un bâtiment patrimonial (la Rotonde de Chambéry ou les Bains

Douches à Laval). Des couleurs totalement invisibles in situ, mais une fois filmées et passées en thermique pour la VR, leur existence gorgée littéralement de lumière, donne une toute autre expérience du bâti. Cette matérialité particulière dans le passage de la caméra à la VR me questionne sur ce que l'on ne voit plus avec nos yeux mais que la machine rend visible, les couleurs et les vrombissements des surfaces ; ainsi que tous les entre-espaces élastiques et inédits qu'elle propose. Cette multiplicité des points de vue est rendue possible par l'expérience des entre-espaces, grâce au numérique et aux technologies XR. Elles permettent une vision et une expérience des espaces en fractal et en flux afin de réapprendre à considérer ce que Nikola Tesla avait parfaitement anticipé quand il considère l'univers en tant qu'énergies et ondes.

**Votre approche se situe à la croisée de la création hyper-/inter-médiatique et de la recherche sans oublier la pédagogie. Qu'est-ce que la pratique artistique apporte à votre travail universitaire et vice versa ?**

Je travaille en recherche-création ; mes œuvres sont autant mes terrains de recherche que ma méthodologie. Pratique née au Canada, elle devient heureusement de plus en plus reconnue en France, même s'il y a encore beaucoup de réticences au niveau universitaire à accepter une recherche qui accorde plus d'importance au processus qu'aux résultats.



Nymphs Survey (2015) © Carol Brandon



e-peel me off (2011), Annecy, vidéo et dispositif hypermédia © Carol Brandon

Créer des dispositifs artistiques utilisés comme terrain de recherche permet de questionner en fabriquant, en se mettant en acte, en jeu, en se confrontant physiquement à des problématiques concrètes et vécues. La recherche-crédation oblige à considérer les accidents, les déviations, les inattendus comme autant d'opportunités de créativité et de découvertes ; ils dévient souvent le projet de départ ou l'intention, mais enrichissent les concepts et transforment les habitudes de pensée. Le dispositif ou le projet se développe et avance par tâtonnements, par essais erreurs, et ainsi produit des données (des images, des sons, des couleurs, des mouvements, des comportements...) que nous étudions pour finaliser une version de l'œuvre et pour dégager des réponses. Nous devons sans cesse être en aller-retour entre une pratique expérimentale et des analyses conceptuelles. Cette mobilité est primordiale (c'est l'anti contrôle), elle n'empêche pas les nécessités de cadrages et de jalons méthodologiques ; cela correspond d'ailleurs à la réalité des outils numériques et technologies actuelles, qui changent très vite, tant dans leurs fonctionnements que leurs usages.

La pratique artistique et de recherche est primordiale pour mon travail universitaire pour ce que je viens d'évoquer mais également pour la pédagogie.

Je travaille avec mes collègues essentiellement en atelier avec une pédagogie active, par projets, sur des questions que nous nous posons en recherche. Les étudiant.e.s apprennent et s'interrogent en faisant, en se confrontant à des obstacles, des paradoxes, et nous manipulons avec eux, elles. Travailler de cette manière, c'est individualiser les apprentissages et polliniser les savoirs. Inversement, les pratiques et les intérêts des étudiant.e.s aujourd'hui changent très vite, d'une année à l'autre, ils et elles n'ont plus un socle commun mais des connaissances pointues dans un domaine précis qui les passionne ou anime. Non seulement cela enrichit ma recherche, mais mon rôle d'enseignante change : il s'agit plutôt désormais de les aider à verbaliser, questionner et structurer leurs

connaissances et savoir-faire, en pratiquant ; je ne parle pas ici d'apprendre à se servir d'une technique ou de répondre à un cahier des charges (comme le voudrait bien la société qui favorise les écoles privées) ; je parle de pratiquer au sens de Claude Lévy-Strauss plus précisément, former des bricoleurs (qu'il oppose à l'ingénieur) ; s'arranger avec les moyens du bord et déconstruire perpétuellement nos schèmes de pensée (la base de la recherche-crédation). Nous inventons des situations d'apprentissages complexes où ils-elles manipulent à partir de leur endroit, en déployant des tactiques<sup>1</sup>, (pour reprendre Michel De Certeau) où nous les aidons à cartographier et élargir leurs connaissances et savoirs.

Nous travaillons sur le genre par exemple, le posthumanisme, les métavers, le bioart... J'aime et je cultive cette porosité entre l'actualité du monde, celle des étudiants étudiantes, celle de ma pratique artistique et les questions de recherche dans l'enseignement ; cela fonctionne comme mon propre biotope.

**Vous avez récemment publié, aux éditions Europia, *L'art et le dispositif (introduction aux hypermédiations)*. À quelle envie et nécessité correspond cet essai que Khalidoun Zreik, directeur d'Europia ainsi que du laboratoire hypermédia Paragraphe à l'Université Paris 8, qualifie, dans son introduction de « récit épistémologique où arts et technologies se fusionnent dans les dispositifs matériels et imaginaires les incarnant sans les réclamer » ?**

1 - « J'appelle tactique l'action calculée que détermine l'absence d'un propre. Alors qu'aucune délimitation de l'extériorité ne lui fournit la condition d'une autonomie. La tactique n'a pour lieu que celui de l'autre. Aussi doit-elle jouer avec le terrain qui lui est imposé tel que l'organise la loi d'une force étrangère. Elle n'a pas le moyen de se tenir en elle-même, à distance, dans une position de retrait, de prévision et de rassemblement de soi : elle est mouvement à l'intérieur du champ de vision de l'ennemi, comme le disait Von Bulow, et dans l'espace contrôlé par lui. » Michel de Certeau, *L'invention du quotidien- 1.arts du faire*, Gallimard, 1990, pp 60-61.

Cet essai est né d'un impératif qui s'est exprimé lors d'un de mes cours sur la notion de dispositif. Mes étudiant.e.s se posaient toujours la question : pourquoi passe-t-on de l'installation multimédia à la notion de dispositif ? Et puis qu'est-ce qu'un dispositif hypermédia ? Je voulais y répondre de manière plus complète et plus précise sur la notion de surveillance que ce que je peux faire en cours. Je voulais poser des bases référencées et expliciter plus précisément des notions.

Cet essai est destiné à des non spécialistes éclairé.e.s et intéressé.e.s par l'art actuel.

Ce livre est condensé mais ce qu'écrit Khaldoun Zreik, dans cette formulation que vous avez choisie, désigne d'abord le fait que l'angle n'est pas technologique mais notionnel. Et ensuite, que les œuvres citées et analysées sont étudiées, afin d'expliquer chaque notion spécifique à la question de l'installation, du dispositif et de l'hypermédia.

Si les prémices émergent avec le capitalisme, l'arrivée d'internet bouscule et bouleverse totalement l'organisation du monde et les valeurs qu'on attribue. L'humain et sa vie deviennent un produit comme un autre dans un premier temps puis aujourd'hui, il est considéré par les puissances, comme un objet dont on façonne la perception du monde la plus binaire et désaffectée possible.

Il m'apparaît important de comprendre ce que les artistes du digital (le spectre est large, ils ne désignent pas uniquement ceux et celles qui utilisent des technologies) questionnent ce contre quoi ils-elles tentent de lutter. À la charnière d'un changement de vocable (installation multimédia à dispositif hypermédia) se jouent des enjeux sociétaux graves et les artistes comme toujours, alertent.

**Vous revenez dans votre essai sur la notion d'hypermédia en la différenciant de celle de multimédia (qui aujourd'hui est mis un peu à toutes les sauces) et en précisant que cela reste un territoire expérimental mais aussi systémique : « si l'installation multimédia nous a habitués. es à expérimenter en temps réel le processus d'émergence d'une image dans un entre espace, l'œuvre hypermédia tisse sans arrêt des liens actifs entre le visible et l'invisible, le programmé et l'imprévu, les territoires de réception et les corps en présence. Désormais les dispositifs hypermédia opèrent avec des données mobiles et non figées ; l'œuvre s'intégrant elle-même dans cette fragilité » Et il serait intéressant de revenir sur l'intégration de cette « fragilité » mais aussi la manière dont, selon vous, ces projets hypermédiatiques questionnent non seulement le**

## **devenir des technologies de masse mais aussi celui des individus dans les dispositifs sociétaux...**

La fragilité se situe à deux niveaux. Tout d'abord, à celui du dispositif lui-même (le côté hardware pour simplifier) : l'installation multimédia, depuis les premières expérimentations scéniques avec des téléviseurs, des chars d'assaut, des avions au début du XX<sup>ème</sup> (des futuristes italiens et des bruitistes dans leurs fascinations de l'empowerment des machines de guerre), disposaient dans la salle tous les éléments (médiats compris) constitutifs de l'œuvre : ils étaient visibles, comme désossés afin que les spectateurs spectatrices déambulent entre eux et expérimentent les relations.

L'installation interroge non seulement l'espace qu'elle occupe mais toutes les potentielles mises en réseau entre corps, espace et machine. Il y a une physicalité de l'installation multimédia, qui se nomme ainsi dès les années 70 c'est-à-dire dès l'utilisation de l'interactivité et de la manipulation spatio-temporelle par les artistes.

Anne-Marie Duguet explique très bien le rôle de la vidéo<sup>2</sup> qui devient alors le témoin et le garant de la mise en visibilité d'un processus en train de se réaliser. L'arrivée d'internet, puis de la mobilité des données et des corps (avec le téléphone tactile notamment début XXI<sup>ème</sup>), changent les paradigmes, accélèrent les impacts de surveillance et mettent en œuvre tous les enjeux dystopiques sur l'humain et sur l'humanité. En effet, désormais, le passage à l'hypermédia (qui est un terme artistique même si il appartient à l'informatique) efface l'accès à tous les éléments de structure du dispositif qu'on voyait dans l'installation. C'est la grande force et conviction du Net. Art : l'œuvre s'immisce et dépend totalement du système machinique et sociétal qui la produit et qu'elle interroge en le retournant ; ce système, désormais, ne peut être appréhendé que sur un écran (téléphone, ordinateur, casque VR) et moins dans un espace tangible. Les espaces dédiés dans l'installation multimédia ont migré aussi derrière les écrans, devenant des espaces algorithmiques (d'écritures, de calculs, de stockage).

La fragilité questionnée ici est non seulement la durée de vie limitée des œuvres car elles dépendent totalement du système qu'elles parasitent, mais également leur visibilité et leur conservation.

Ainsi, la fragilité se situe au niveau de la donnée elle-même, par l'inaccessibilité, l'incompréhension d'un fonction-

2 - Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image: créations électroniques et numériques*, éditions Jacqueline Chambon (collection Critiques d'art), 2002.



nement machinique et sociétal où l'humain n'a presque plus aucune possibilité de contrôle sur ce qui est prélevé et sur ce qui en est fait, mais dont il est l'objet de toutes les attentions au service de multinationales puissantes (et américaines) d'un côté et étatiques de l'autre.

Les artistes mettent les mains dans les systèmes existants et manipulent la donnée comme un matériau artistique sensible dont la fragilité tant réelle, spatio-temporelle que métaphorique, affirme d'autres voies et possibilités d'usages de ces technologies de surveillance de masse.

**Vous êtes souvent revenue sur cette notion d'ENTRE, les entre-deux (qui sont avec le numérique et l'intégration du virtuel, des entre multiples), les « entre espaces » et on pourrait parler aussi, toujours dans un optique non binaire, d' « entre identités »... qu'est-ce qui se passe pour vous d'essentiel dans ces interstices qui ouvrent aussi de vastes perspectives sans doute encore inexploitées ?**

Je viens des années 80 et de l'art vidéo. Sa spécificité principale est l'entre-espace-temps : un espace sans fin ni contour, un espace flottant, de dispersion, d'instabilité, un espace totalement inédit car il émerge des rencontres entre quelque chose qui a été filmé, un support de diffusion et un programme informatique ou un bug machinique. Les glitches témoignent justement de son existence, de sa matérialité, de sa malléabilité et surtout de son épaisseur, si on peut le désigner ainsi.

Ces espaces sensibles et sensoriels existent entre des individus, entre nos corps et le monde. C'est pour cela qu'ils m'intéressent et parce qu'ils ont un impact sur nos relations aux autres, aux autres espèces, à nos environnements. Le capitalisme et le transhumanisme libéral nous privent de ces entre-espaces, réduisant le monde à une image sans chair (au sens merleau-pontien), sans densité. Avec les machines, j'ai l'impression de pouvoir les rendre visibles, palpables ou en tout cas leur donner une existence pour les comprendre aussi.

Les entre-espaces sont fondamentaux comme espaces de respiration et espaces de circulation d'énergies. Les philosophies bouddhistes, taoïstes ou celles issues du soufisme ou de la kabbale, c'est-à-dire avec une vision non-occidentale et chrétienne du monde, privilégient ce cœur du *Chi* (un terme chinois que l'on peut traduire par « flux d'énergie naturelle »), un espace de rythmes, de souffles et de mouvements. Au cœur du yin et yang se loge et s'active le tai chi et son existence détermine nos places humaines dans l'univers, au

même titre que les autres espèces vivantes et non-vivantes. En lisant Christine Buci-Glucksmann et Stéphanie Katz qui l'interrogent dans la peinture et le virtuel, je me suis approchée du *Ma* (l'intervalle entre deux choses et fait référence aux variations subjectives du vide qui les relie — NDLR) japonais pour tenter de le cerner, non parce qu'il serait applicable dans un registre de culture occidentale et machinique mais pour en saisir les enjeux et les impacts dans les mutations actuelles.

**Vous écrivez que « l'entre [corps/machine] rend possible des temps d'imprégnation et de rencontres. L'œuvre d'art aujourd'hui offre des espaces de respiration dans nos usages quotidiens des machines, des coutures hybrides et imprévues »... (p. 98). En même temps on peut noter que tout un pan des cultures numériques (de plus en plus majoritaire dans les grands événements culturels) se soumet complètement à la société de l'hyper spectacle et travaillent plus à la saturation qu'à la respiration ou la différenciation...)**

Oui tout à fait, c'est la différence entre divertissement et art. L'*entertainment* actuel des startup ou pseudo compagnies de spectacle vivant, artistes du numérique qui reproduisent un système scalable répété maintes fois au lieu d'interroger des concepts humains et sociétaux, reflètent la médiocrité imposée par les médias et les politiques culturelles. D'un côté, elles ordonnent une rentabilité auxquelles obéissent des artistes, de l'autre, elles subventionnent soit des projets, des lieux installés et validés, soit des œuvres et projets fades, sans polémique mais aussi sans ossature au nom d'une culture territoriale et populiste. Je pense à la région Auvergne-Rhône-Alpes qui a vu ses subventions culturelles diminuées au point de fermer des lieux d'expérimentations extraordinaires comme le NTH8 à Lyon (qui se définit comme « une fabrique théâtrale qui se crée, s'expérimente et se transforme avec les artistes qui y séjournent, le traversent et le rêvent »).

Un profit immédiat pour un désir instantanément assouvi. C'est le principe de la société du spectacle. Et je m'inquiète du désintérêt, de l'agacement voire de l'écœurement de nombre d'enseignant.e.s en art (universités et écoles d'art) pour le numérique. Si on délaisse dans leur questionnement et détournement, les outils que la société utilise sans retenue ni effroi pour nous dresser et nous punir, l'art aussi devient consensuel et décoratif ou basé uniquement sur un système marchand comme les NFT.

Beaucoup d'artistes et de collectifs, des structures, des enseignant.e.s et des chercheur.e.s s'engagent et agissent et

interviennent sans relâche dans ces nœuds de résistance, mais notre propension à lutter contre la saturation et l'uniformisation ne déploie pas les mêmes impacts que les dictatures numériques qui visent l'immédiateté et le contrôle des individus. L'imprégnation a besoin de temps mais aussi de doutes, d'erreurs, d'imperfections. Je suis artiste parce que la création artistique est l'espace hybride qui le permet socialement.

**Comment votre engagement pour le féminisme (et il serait intéressant de savoir de quel féminisme vous vous sentez proche) et votre intérêt pour la question du genre stimulent votre travail tant de chercheuse et enseignante que de créatrice ? Quelle est votre vision, dans ce prisme, de l'intégration de ces enjeux dans le développement des arts numériques et plus largement des arts contemporains jusqu'aux mutations sociétales/culturelles que nous vivons à un rythme accéléré et qui bousculent aussi les codes et les catégories ?**

Je suis une femme donc je suis féministe. Féministe inclusive parce que chacun chacune d'entre nous ne peut parler que de son endroit, de sa place, de son propre vécu. Je ne suis pas chercheuse en *gender studies*, ni spécialiste du genre néanmoins, ces questions sociétales traversent obligatoirement tous les champs que je travaille. Il est impossible aujourd'hui, si l'on étudie les devenirs humains dans leurs relations avec des technologies (de communication et d'information), et dans les contextes artistiques, d'ignorer les questions de discriminations et la perpétuation de leurs mises en œuvre. Le patriarcat est un modèle qui se craquelle et se fissure mais qui maintient une domination toujours plus terrifiante d'autant plus à l'arrivée des algorithmes, eux-mêmes biaisés et dressés en mâles blancs hétérosexuels. Cette culture est profondément ancrée, elle m'obsède et me choque dans tous les pans du quotidien.

Et je ne crois pas que les jeux vidéo ou les arts numériques aient avancé voire innové dans ces domaines ; Discord est une plateforme de prédation et de violences sexistes même si un effort important est fourni par des youtubeurs.es, streameurs.es pour transformer cela.

Les plus jeunes femmes et jeunes hommes se mobilisent fortement, inventent de nouvelles formes de luttes et de combats, initient des expériences et des projets autrement, ils se fédèrent et s'épaulent intracommunautairement et extracommunautairement. Je suis fascinée par la diversité et la prolifération des approches, des discriminations soulevées et systématiquement relevées. Avec les xeno-genres, transgenres, les

relations inter-espèces, les enjeux sont au-delà du féminisme. Les revendications m'accaparent car elles imposent de nouvelles conceptions de l'humanité et soulèvent les mutations sociétales, culturelles et humaines comme une résistance et un frein irrévocable à un seul modèle capitaliste transhumaniste.

© Propos recueillis par Philippe Franck  
- Turbulences Vidéo #118

Sur les œuvres et recherches de Carole Brandon, voir le site : <https://www.carolebrandon.com/>

*L'art et le dispositif - introduction aux hypermédias* a été publié en 2021 par les éditions Europa (Paris) - [europa.org](http://europa.org)

# FÉLIX CÔTE, AUX SOURCES DES FOSSILES NUMÉRIQUES

propos recueillis par Maxence Grugier

À une époque d'optimisation obsessionnelle où le mirage d'une société informatique dématérialisée est vendu comme acquis par une bonne partie des politiques urbaines et industrielles, le travail de Félix Côte s'inscrit en opposition aux tendances contemporaines.

Entre détournement et réappropriation, sa trilogie *La Formation des Fossiles*, privilégie l'approche anthropologique et archéologique d'un internet pensé comme « territoire d'enquête », dans lequel l'artiste exhume ses matériaux grâce à des anti-algorithmes qui illustrent l'absurdité de la volonté de contrôle contemporaine. Une position à la fois poétique et militante dans laquelle le micro-événement et l'anodin qui circulent sur les réseaux de communication disent beaucoup des sociétés technologiques dans lesquelles nous évoluons tout en contribuant à en écrire l'histoire.

**Pouvez-vous nous présenter les trois œuvres qui forment les différents chapitres du cycle thématique *La Formation des Fossiles* ?**

**Félix Côte :** Il s'agit d'une série de trois installations commencée en 2020 et que je vois comme une exploration des limbes intimes et fragiles d'Internet. Les trois chapitres s'intitulent *Impression*, *Érosion* et *Disparition*. Dans *Impression*, une imprimante réalise à intervalles réguliers des tirages papier de tweets qui n'ont jamais reçu de likes, n'ont jamais été partagés et n'ont reçu aucun commentaire. Ces tirages viennent nourrir une archive papier qui sera léguée, à terme, à des fonds d'archives. Dans *Érosion*, je réinterprète un souvenir d'enfance — une après-midi à la plage — en plaçant dans du sable des téléviseurs cathodiques diffusant en continu une sélection des messages vidéo et audio que j'ai échangés en privé sur Facebook. Dans *Disparition*, une porte placée sur un châssis oblique s'ouvre et se ferme automatiquement et de façon aléatoire. À chaque ouverture de cette porte, sont diffusées dans son encadrement des vidéos trouvées sur YouTube et qui ont été retirées de la plateforme par les usagers et usagères qui les ont mises en ligne. Je ne diffuse pas les vidéos telles quelles mais une version rejouée par moi-même, face à ma caméra. J'incarne tour à tour ces démissionnaires des réseaux pour protéger leur identité tout en interprétant leur parole. Ces œuvres, j'ai à cœur qu'elles forment un portrait d'aujourd'hui, constitué de voix rarement entendues et peut-être même déjà disparues.

**Si vous deviez revenir à l'origine de ce projet, où la situeriez-vous ?**

Sur les aspects les plus techniques, c'est assurément mes études — parcours d'ingénieur dans le multimédia puis master art, science et technologie que j'ai terminé en 2017 — qui m'ont

amené à appréhender ces sujets. J'ai pu acquérir un bagage technique suffisant pour comprendre ce qu'est un fichier, un format, un algorithme, et ainsi entrevoir leurs limites, notamment pour ce qui est de la conservation dans le temps. Le numérique est extrêmement fragile et on s'aperçoit aujourd'hui à quel point il est difficile de conserver des documents à long terme de cette façon. Ensuite, j'ai toujours été fasciné par l'historiographie, c'est-à-dire la façon dont on écrit l'histoire. En particulier j'aime quand c'est par le biais de traces anodines du passé, plutôt que des paroles ou des faits marquants, que la mémoire d'une période révolue se construit. C'est intéressant de voir à quel point les témoignages les plus communs prennent de la valeur avec le temps. C'est alors assez naturellement que je me suis intéressé au concept d'archéologie des médias et « d'âge sombre numérique », l'expression consacrée désignant la perte significative des contenus due à l'obsolescence, et en conséquence la difficulté qu'auront les générations futures à reconstituer fidèlement le monde d'aujourd'hui. Face à cette disparition, j'ai voulu agir à mon échelle, mais avec le prisme de cet intérêt que j'ai pour les documents à priori sans importance. Je me suis dit que si les fichiers numériques étaient voués à disparaître, alors sauvons ceux qui dès à présent n'intéressent personne. Mon travail a commencé comme ça et *Impression* est née de l'implémentation littérale de cette idée : conserver sur papier les tweets dont tout le monde se fout. Par la suite j'ai décliné cette démarche à Facebook et YouTube (respectivement pour *Érosion* et *Disparition*) ce qui m'a permis d'aborder la question de ma propre mémoire et du droit à l'oubli.

### **L'intime et l'infime contre les sociétés de contrôle**

**En effet, c'est un travail qui expose l'intime dans l'environnement public des réseaux sociaux. Vous utilisez ce contenu comme matériau artistique et vous parlez même de cette réinterprétation - on pourrait même dire « réappropriation » — comme de « l'expression d'une reprise de contrôle nécessaire face à la mainmise des géants du web ». Pouvez-vous développer ?**

Je me suis basé sur un sentiment que je pense largement partagé aujourd'hui, qui est celui de la perte de contrôle en ce qui concerne notre propre contenu. On a cette impression qu'à partir du moment où nous publions de l'information en ligne elle ne nous appartient plus. On a pu le voir régulièrement ces dernières années avec des scandales comme celui



Érosion (2021), Univers Numérique, Uguine © Félix Côte

de Cambridge Analytica et Facebook par exemple<sup>1</sup>. Dans *Érosion*, un peu à la manière *RIP*<sup>2</sup>, œuvre de Filipe Vilas-Boas, j'illustre la fin de la vie privée en ligne. Jouons cartes sur table plutôt que s'illusionner. Mais par contre c'est moi qui décide ce que je montre et comment je le mets en forme, ici avec une scénographie qui évoque un souvenir de mon enfance — une après-midi à la plage lors de laquelle j'ai enregistré une courte vidéo du parasol qui me protégeait du soleil. Cela pourrait être pris comme du fatalisme, car j'ai conscience que je ne résous rien en ce qui concerne les questions privés/publiques, au contraire, je choisis même de rendre public ce contenu privé. Pour autant, je le fais à ma manière, en mes termes et mes conditions. Pour moi cela est une forme de reprise de contrôle.

**Choisir de proposer votre vision du monde, en tout cas du monde numérique et des lois qui le régissent, en utilisant vos propres données et en restant maître de la ma-**

1 - La société est accusée d'avoir utilisé l'accès des données privées d'utilisateurs de Facebook pour influencer l'élection présidentielle américaine.

2 - <https://filipevilasboas.com/RIP-1>

### **nière dont vous les dévoilez, n'est-ce pas justement le rôle de l'artiste ?**

C'est en tout cas ainsi que je décide de m'exprimer sur ces sujets en tant qu'artiste. Ça n'est pas forcément bien vu dans tous les milieux. Certains pensent que l'artiste doit être un militant qui propose des solutions. Ici je ne propose pas un futur possible mais j'illustre une réalité à laquelle je suis confronté tous les jours. Je ne prétends pas avoir une ou la solution, je préfère informer les gens sur des sujets qui me tiennent à cœur — l'obsolescence des supports numériques et la possible disparition de notre mémoire contemporaine — avec un regard sarcastique et ironique.

**N'est-ce pas une position générationnelle ? En tant que natif du numérique vous connaissez bien le fonctionnement de ces réseaux. Vous avez vu émerger les scandales liés à l'utilisation frauduleuse et abusive de nos données personnelles. Cela explique-t-il une sorte de renoncement à propos de ces questions ?**

Je pense oui. On pourrait d'ailleurs faire un parallèle avec les questions de l'environnement. J'ai cette sensation qu'il y a dans ma génération un aller-retour entre volonté de changer les choses et anxiété face à un désastre qui arrive. Je

sais que ces problèmes ne seront pas réglés rapidement et que malgré les crises successives les choses ne semblent pas beaucoup bouger. Je considère de plus que ce n'est pas aux jeunes générations de solutionner tous les problèmes contemporains — d'autant plus qu'ils n'en sont pas les auteurs mais les subissent ou les subissent. Il y a une culture bien spécifique qui est née dans ce contexte : la culture Internet, la culture du même, du détournement et de l'absurde. Celle-ci illustre assez bien ce paradoxe présent dans ma génération, entre renoncement et rébellion. Ce n'est d'ailleurs pas vraiment un renoncement mais plutôt une prise de conscience anxieuse et méfiante. C'est à cette culture que j'essaie de rendre hommage avec *La Formation des Fossiles*. Personnellement je trouve qu'il s'agit d'une attitude positive, une manière de proposer du sensible, de l'intime et de l'humour dans des processus qui nous échappent pour beaucoup.

### Anti-algorithmes et détournements

**À une époque d'optimisation algorithmique, vous créez des anti-algorithmes, des algorithmes dadaïstes, « inutiles », qui cherchent les contenus oubliés. Quel est le sens de votre démarche ?**

Je m'intéresse à ce que les machines font mal, les zones d'ombre présentes dans leur fonctionnement. Dans la trilogie, mes algorithmes prennent le contrepied de ceux utilisés par les grandes plateformes, dont il est de toute façon très difficile de connaître le code. L'idée est de montrer des contenus qui sont diffusés sur les réseaux sociaux mais qui ne sont pas mis en avant. C'est une façon de mettre en lumière une autre réalité d'aujourd'hui, invisible mais bien présente. Je m'inspire du travail du théoricien de la communication Marshall McLuhan sur les rapports qu'entretiennent médium et message. Twitter illustre bien ce phénomène : le réseau est conçu pour mettre en avant les contenus qui retiennent l'attention des utilisateurs et utilisatrices. Il crée alors un biais favorisant les messages polémiques et clivants, qui ont plus tendance à faire réagir que les autres. L'erreur serait de penser que le problème est humain, qu'il n'y a sur Twitter, et par extension sur Internet, que des personnes mal intentionnées et violentes. Ce n'est pas vrai, c'est la construction même de ces réseaux qui crée ce biais de représentation. La subtilité et la tendresse existent bien en ligne mais les plateformes ne leur laissent aucune chance. À mon échelle, j'ai voulu avec ces anti-algorithmes, créer d'autres représentations et d'autres biais.



Impression (2020), Univers Numérique, Uguine © Félix Côte



Érosion (2021), Univers Numérique, UGINE © Félix Côte

**Votre pratique relève aussi du détournement puisque vous utilisez les fonctionnalités proposées par ces réseaux, comme la possibilité de récupérer nos données ponctuellement offertes par Facebook, pour en faire du contenu artistique...**

C'est encore une fois du détournement entendu comme une reprise de contrôle. C'est une démarche qui vient chercher les interstices et les creux au sein des règles d'utilisation imposées par les plateformes. Cela s'intègre dans une posture plus large qui, dans le monde de la technologie, a toujours existé. Je pense notamment au mouvement des radios pirates, qui a vu le jour malgré les stratégies des constructeurs pour l'empêcher. Avec comme différence ici le fait que mes algorithmes ne « piratent » rien, les contenus que je récupère sont de toute façon accessibles publiquement sauf lorsqu'ils me concernent directement. Insuffler de l'artistique, du sensible, dans des systèmes construits pour dégager des profits, c'est fondamentalement une approche critique et militante. Elle doit bien sûr s'accompagner d'autres approches et ne peut se suffire à elle-même. Je pense notamment au RGPD (Règlement Général pour la Protection des Données), relais juridique et européen se plaçant lui aussi dans une stratégie de contrôle et d'humanisation de nos données.

### **Exercice d'archéologie numérique**

**En plus d'envisager internet comme un espace archéologique, un « territoire d'enquête », votre travail participe également de ce que l'on appelle l'archéologie des mé-**

**dias en présentant des installations qui mêlent anciennes et nouvelles technologies.**

J'aime faire le lien avec l'archéologie et la paléontologie. Notamment avec *Érosion*, une œuvre que j'ai vraiment imaginée dans ces termes, en jouant des clichés de l'archéologue qui vient gratter le sol pour découvrir des objets provenant du passé. Dans cette œuvre, les télévisions cathodiques placées dans le sable diffusent trois strates de data me concernant, qui vont de la plus superficielle à la plus intime. La première étant cette image d'un parasol qui tourne en boucle et qui est issue de mes archives personnelles. Une image banale prise dans l'instant et qui ne dit pas grand-chose de moi. Dessus, se superposent régulièrement des vidéos personnelles que j'ai échangées en message privé sur Facebook. Là, nous entrons un peu plus dans la sphère de l'intime et en les regardant avec attention on commence à avoir une idée de mon quotidien. La troisième strate est plus rare, elle est moins accessible au public qui ne prend pas le temps de rester devant l'installation. Toutes les 2 minutes environ, les vidéos laissent place à des messages audios échangés avec Ophélie, ma petite amie de l'époque. La conversation dans son intégralité est rejouée par les télévisions et dans l'ordre. Il y a une histoire d'amour cachée dans le sable, mais pour la reconstituer il faudrait rester 2 heures devant l'œuvre. Cela suppose de faire un travail assidu et rare d'attention et demande de creuser un peu plus le contenu, comme des archéologues en somme.

**On peut aussi noter une importance de la narration dans les différents chapitres de la trilogie. On y trouve des**



*Disparition* (2022), *Pleiades\_3*, Saint-Étienne © Félix Côté

**choses de l'ordre du biographique, de l'autofiction. C'est presque littéraire. Les datas collectées en disent long sur la quête de sens de nos sociétés technologiques...**

Je conçois la série dans son ensemble comme une sorte d'auto-biographie de l'ombre des réseaux. C'est drôle comme au départ ma démarche était très méthodique, se basant sur une collecte intensive de data. Mais maintenant que j'ai pris le temps de parcourir ces contenus, je réalise la portée documentaire de la série. Dans *Disparition* je focalise mon travail sur les vidéos YouTube de gens qui se sont filmés face caméra car c'est celles que je peux le plus facilement rejouer moi-même. Ces personnes se décrivent, se racontent. J'ai une vidéo par exemple d'un jeune homme qui explique en détail la relation qu'il entretient avec son smartphone. Dans *Impression*, aucun pseudo n'apparaît et on pourrait se plaire à imaginer que tous ces tweets ont été écrits par une seule et même personne qui raconterait son histoire. J'aimerais que, prise dans son ensemble, la trilogie donne une sensation de ce que ça veut dire d'être « en ligne » aujourd'hui.

### **Pour une éthique du reenactment**

**Pour votre installation *Disparition*, vous rejouez les vidéos disparues exhumées par votre anti-algorithme dans un acte de « reenactment » original qui est à la fois un acte artistique et éthique. Pouvez-vous nous l'expliquer ?**

Quand je travaille sur les vidéos retirées de YouTube je suis conscient que je ne peux pas les montrer telles quelles sans contrevenir au droit à l'oubli des usagers et usagères qui les ont mises en ligne. D'ailleurs ces vidéos j'y ai accès légalement. Mon algorithme télécharge chaque jour une sélection des médias publiés sur YouTube. Sur mon disque dur, un dossier grandit, à mesure de 1000 à 2000 vidéos supplémentaires par jour. Au moment où je les récupère, elles sont accessibles par tous et toutes. Ensuite mon algorithme vérifie régulièrement si elles existent toujours sur la plateforme. La plupart du temps c'est le cas, mais parfois, dans une infime partie des cas même, YouTube m'informe que la personne l'a retiré. J'ai alors en ma possession un fichier vidéo correspondant à un média disparu de YouTube. Faire du "reenactment" (reproduction ou reconstitution en français), c'est-à-dire rejouer moi-même ces vidéos en incarnant ces personnes, en interprétant leurs mots, en copiant leurs gestes, c'est d'abord un choix éthique. J'ai conscience d'être malgré tout dans une zone grise, mais ce qui m'intéresse ce sont les mots et non les

identités, tout en alertant sur l'impossibilité de l'oubli en ligne. Par respect pour ces personnes, j'incarne moi-même leur parole. Je ne suis pas comédien, mon « jeu » est perfectible, mais c'est une façon pour moi de me mettre à leur place et de me mettre en danger car ça me demande beaucoup. J'envisage ce travail comme un hommage aux personnes qui ont diffusé ces contenus à un moment de leur existence puis qui ont eu la force de le retirer, geste que je suis moi-même bien incapable de faire.

### **Cimetière d'archives oubliées**

**La Formation des Fossiles est une sorte de cimetière d'archives. Il y a une dimension mélancolique dans votre travail. On a l'impression de voir les médias perdus d'un futur advenu, et donc déjà ancien. C'est la fin du monde (numérique) ?**

Je ne sais pas si c'est la fin du monde numérique. Cela dit, les actualités récentes sur Twitter et Meta montrent que ces géants vacillent. Mon travail se place dans un futur où ces plateformes seront de l'histoire ancienne, mais où il sera important de continuer à faire résonner les voix qui y ont transité. C'est une forme de nostalgie anticipée. Ce mélange de temporalité, qui fait osciller des témoignages actuels entre supports anciens et dégradation future, trahit une difficulté que j'ai à me placer dans l'instant. On peut y voir de la mélancolie mais je pense qu'il s'agit plutôt d'essayer de trouver du confort face à la fragilité de notre mémoire contemporaine, se préparer et agir là où on peut agir mais ne pas être dupe quant aux limites existantes. Alors, quand ça sera vraiment la fin du monde numérique, je l'accepterai plus sereinement.

© Propos recueillis par Maxence Grugier  
- Turbulences Vidéo #118



*Disparition* (2022), vidéo disparue de Youtube (floutée) et reenactment © Félix Côté

**UN ART DU  
CAMOUFLAGE,  
À PROPOS DE  
QUELQUES  
CAS DE  
DÉTOURNEMENT**

**par Gilbert Pons**

**Les techniques de camouflage ne sont nullement propres aux chasseurs<sup>1</sup> et aux militaires ; certains artistes, qui ne cherchent pas pour autant à se faire oublier, en ont proposé des versions captivantes.**

*La nature crée des ressemblances. Il n'est que de songer  
au mimétisme animal.  
Mais c'est chez l'homme qu'on trouve la plus haute aptitu-  
de à produire des ressemblances.  
Walter Benjamin<sup>2</sup>*

Les ruses que l'évolution des espèces a entérinées sont aussi nombreuses qu'originales. S'ils ne sont pas de taille à dissuader l'agresseur, s'ils ne disposent pas de cornes, ramures, pinces et autres organes afin de l'intimider ou de le vaincre, s'ils n'ont pas une carapace qui les met à l'abri des morsures, des coups de griffe ou de bec, s'ils ne disposent pas non plus des ressources nécessaires pour fuir à coup sûr le danger, les animaux comestibles peuvent malgré tout sauver leur vie à moindres frais en épousant le milieu proche grâce à leur forme et à leurs couleurs cryptiques.

Si l'homme ne s'est pas directement inspiré de ces feintes utilisées par les espèces démunies ou chétives pour échapper à leurs prédateurs — la question est encore objet de controverses —, ses trouvailles n'en présentent pas moins des similitudes avec elles. Fort mal pourvu par la nature en systèmes de protection ou en moyens d'attaque, l'être humain dut très tôt se montrer observateur et inventif pour en pallier l'absence et dès le magdalénien moyen (il y a environ 15 000 ans) des techniques élémentaires de camouflage sont entrées dans l'arsenal de ses instruments de survie ; les guerres modernes ont donné à ces subterfuges une ampleur et une complexité sans pareilles. « Chez l'homme, l'invisibilité est un souhait permanent. Elle peut être utile, en temps de guerre par exemple. L'homme n'a pas inventé pour se dissimuler lui-même, ses engins et ses installations, de meilleurs procédés de camouflage

1 - Dus à des méprises, de la part des débutants surtout, de nombreux accidents ont obligé les manieurs de fusils à troquer la « tenue léopard » pour des vêtements aux couleurs vives, beaucoup mieux repérables par leurs collègues !

2 - *Œuvres II*, « Sur le pouvoir d'imitation (1933), Folio, 2001, p. 55.

que celui des serpents et des phyllies : les couleurs disruptives<sup>3</sup> et le recours au feuillage. » (Roger Caillois, *Méduse et Cie*, Gallimard, 1960, p. 115.) Les artistes ne sont pas demeurés en reste qui, depuis les légendaires raisins de Zeuxis et le rideau de Parrhasius<sup>4</sup>, ont proposé d'innombrables variations sur le trompe-l'œil, jusqu'à mettre leurs talents au service de l'armée, la première guerre mondiale en témoigne. Au début du conflit, divers peintres maîtrisant la technique des impressionnistes et des cubistes furent mis à contribution pour trouver des parades au risque d'être repéré par l'ennemi. Si des toiles bariolées de couleurs ternes furent fabriquées pour dissimuler la présence du matériel militaire, la « tenue léopard », inventée par le peintre paysagiste et décorateur Louis Guingot (1864-1948) avec le concours d'une manufacture prête à fournir le tissu *ad hoc* afin de remplacer les uniformes trop voyants — capote « bleu horizon » et pantalon garance transformaient les fantassins en cibles parfaites pour les tireurs embusqués —, cette tenue, qui d'ailleurs se généralisera plus tard, fut rejetée par l'État-Major. À la même époque, les suggestions du peintre américain Abbot H. Thayer (1848-1921), un spécialiste du mimétisme animal, pour rendre moins détectable la tenue des soldats britanniques, connurent le même sort auprès du British War Office ! Plus réaliste, l'armée allemande avait généralisé le port d'uniformes gris-vert (*feldgrau*) depuis des années déjà !

Même s'ils usent également d'autres médiums, la peinture en particulier, même si les enjeux ou les motivations de leur travail se révèlent différents d'un artiste à l'autre, c'est d'abord à la photographie que recourent les virtuoses de l'illusion examinés dans cette étude. Que le mimétisme soit le moteur de leur activité ne signifie pas qu'ils se soient comportés comme des caméléons les uns avec les autres et si leurs images ont un évident air de famille il s'agit plus de rencontres que d'influences à proprement parler.

3 - « Le camouflage est l'art de masquer une forme en introduisant les lignes principales qui la définissent dans d'autres formes plus impérieuses. » (Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non-sens*, « Le cinéma et la nouvelle psychologie » (1945), Gallimard, 1995, p. 62.)

4 - « On raconte que Parrhasius entra en compétition avec Zeuxis [464-398] : celui-ci avait présenté des raisins si heureusement reproduits que les oiseaux vinrent voler auprès d'eux sur la scène ; mais l'autre présenta un rideau peint avec une telle perfection que Zeuxis, tout gonflé d'orgueil à cause du jugement des oiseaux, demanda qu'on se décidât à enlever le rideau pour montrer la peinture, puis, ayant compris son erreur, il céda la palme à son rival avec une modestie pleine de franchise, car, s'il avait personnellement, disait-il, trompé les oiseaux, Parrhasius l'avait trompé, lui, un artiste. » (Plin l'ancien, *Histoire naturelle*, XXXV, Sur la peinture, Les belles lettres, 2002, p. 61.)

## Faire tapisserie, les *Paisajes* de Cecilia Paredes

Je présume que dans une revue où la plupart des artistes mentionnés appartiennent à une nébuleuse baptisée «art contemporain» il doit paraître saugrenu aux lecteurs ciné-philés et autres puristes de mentionner dans un article prétendant au sérieux un blockbuster, fût-il mis en scène avec brio par un réalisateur qui n'est pas avare de clins d'oeil. Espérons néanmoins que les ciseaux d'Anastasia resteront dans le tiroir du responsable éditorial !

À la fin de *Sherlock Holmes : Jeux d'ombres* (Guy Ritchie, 2011), alors que le docteur Watson vient de quitter son bureau où il rédigeait les mémoires qui l'ont rendu célèbre, Sherlock, porté disparu<sup>5</sup> dans les Chutes du Reichenbach (Alpes suisses), surgit tout à coup du divan au tissu duquel son déguisement lui permettait de se confondre, et par la même occasion du néant où, las de ce personnage devenu envahissant, Conan Doyle l'avait renvoyé, au désespoir de ses nombreux admirateurs. J'ignore si Cecilia Paredes (Lima, 1950-) connaît l'œuvre du cinéaste, c'est pourtant à lui que j'ai songé d'emblée en découvrant *Paisajes*, les travaux de cette artiste. Dans le film, le retour du fameux limier est théâtral, il s'inscrit dans un programme narratif annonciateur d'une suite éventuelle, qui d'ailleurs ne viendra pas ; tout autre est le projet de la photographe péruvienne, qui le précise elle-même : « J'enveloppe, recouvre ou peins mon corps avec le même motif que la matière et me représente comme faisant partie de ce paysage. À travers cet acte, je travaille sur le thème de la construction de ma propre identification avec l'environnement ou une partie du monde où j'ai l'impression de me sentir chez moi<sup>6</sup>. » Destinés davantage à tapisser les cloisons ou à être suspendus à des tringles à rideaux qu'à servir de matière première à quelque couturier en vue, les beaux, les épais tissus dans lesquels Cecilia Paredes adore se draper sont généralement couverts de figures choisies pour attirer l'oeil, le distraire en quelque sorte ou l'égarer : fleurs et feuillages ont sa préférence, ce qui n'exclut cependant pas les oiseaux stylisés et les papillons — c'est son goût prononcé pour la nature qui m'a donné envie de relire les belles pages que Caillois a consacrées au mimétisme animal, l'homochromie en l'occurrence.



*Corinthians blue* (2014) © Cecilia Paredes

5 - Comme son ennemi juré, le professeur Moriarty, avec lequel il se battait au bord du gouffre, ainsi que le raconte Conan Doyle dans *Le Dernier Problème* (1893).

6 - <http://www.schneidergallerychicago.com/new-page-64>



Eve (2018) © Cecilia Paredes

Nulle coquetterie comme on l'entend d'ordinaire chez cette artiste qui ne s'habille pas vraiment avec ces toiles, qui ne cherche pas davantage à en user pour se mettre en valeur, mais préfère se dissimuler parmi elles, mieux, faire tellement corps avec le textile que c'est à peine si on devine sa présence, seulement démasquée ici ou là par les plis de l'étoffe et de discrètes apparitions de sa peau, peinte elle aussi, en tout ou en partie, aux couleurs du décor, en général un mur, par allusion sans doute à ce que signifie son nom en espagnol.

### Liu Bolin, une «esthétique de la disparition»<sup>7</sup>

C'est à huis clos que Cecilia Paredes joue à cache-cache avec un spectateur toujours absent, mais avec la complicité de l'opérateur et de ses « petites mains », nécessaires à l'élaboration de ses mises en scène raffinées ; c'est avec des tissus d'ameublement aux motifs complexes dont le relief et l'aspect changent en fonction de ses postures qu'elle s'installe devant l'objectif. Habillé de façon banale et anonyme, comme la majorité des Chinois étaient tenus de l'être à l'époque de Mao Zedong — un vêtement de couleur unie est à vrai dire plus facile à badigeonner —, c'est dans des endroits le plus souvent publics, plutôt hétéroclites et fortement typés, que Liu Bolin (Binzhou, 1973-) effectue ses interventions, qu'il soit seul ou bien accompagné lorsque, après avoir été maquillé avec soin pendant de longues heures par ses assistants, il se tient au garde-à-vous, les yeux généralement clos, au beau milieu de la scène, face à l'appareil manœuvré par son bras droit suivant ses directives, toujours les mêmes et toujours simples. Intrigante gageure pour cet adepte d'une clandestinité à géométrie variable puisqu'il ne répugne pas à sortir de l'ombre et à s'afficher — il est vrai que son ambition politique est autrement affirmée que celle de sa consœur péruvienne — ; la subtilité de leur élaboration, leur manière d'être indirectement subversives, évite malgré tout à ses images, comme aux performances qui ont provoqué leur réalisation mais n'auraient pas vu le jour sans elles, d'être frappées d'interdiction par un régime intolérant et autoritaire où il est ardu, et pour le moins périlleux, de narguer la censure.

Réalisée dans le village d'artistes situé à Suo Jia Cun (faubourg de Pékin), devant les décombres de son atelier, démoli comme ceux de ses camarades, le 16 novembre 2005, sur ordre des autorités en raison, officiellement, des préparatifs en vue des Jeux Olympiques, *Hiding in the city*, l'œuvre qui



*Hiding the City* (2005) © Liu Bolin

7 - La formule est de Paul Virilio : *Esthétique de la disparition*, Balland, 1980.



*Chambre froide* (2013) © Liu Bolin

a lancé la carrière de Liu Bolin, est une protestation muette, mais éloquente, contre cette destruction et tout ce qu'elle implique de menaces pour la liberté d'expression. « Ce qui m'intéressait d'abord dans le mimétisme, c'était une espèce de régression vers l'inanimé », confiait Roger Caillois à Jeanine Worms<sup>8</sup>, lors d'entretiens radiophoniques. C'est bien ce processus, dans ce qu'il peut avoir, chose paradoxale, de mortifère, qu'illustre l'artiste chinois en réaction au démantèlement de ce lieu alternatif où travaillaient une centaine de confrères ; en posant « comme une pierre », couleur de muraille, devant des ruines dont on a du mal, et pour cause, à le distinguer, il signe sa solidarité avec elles, avec les valeurs en voie de disparition qu'elles incarnent. Mais ses photographies sont aussi une virulente mise en cause des fallacieuses vertus de la mondialisation ; c'est ainsi qu'au gré de ses voyages et des circonstances, les as du trompe-l'œil qui patiemment peignent son corps et ses habits *in situ*, ont fait de lui un être apparemment interchangeable, sans identité propre, une espèce de joker, témoin faussement passif du désarroi provoqué par la société de consommation ; c'est ainsi qu'il devient tour à tour mur de briques, colonne de dossiers dans une bibliothèque, sanguinolente carcasse de bœuf pendue à un crochet, parmi d'autres quartiers de viande, dans une chambre froide, déchet anonyme devant un monceau d'immondices, ordinateur mis au rebut comme les autres en raison de sa désuétude, pack de bouteilles d'eau minérale dans un supermarché, gigantesque porte blindée d'un coffre-fort à la Société générale...

### **The Lady Vanishes<sup>9</sup> — Veruschka par Holger Trülzsch**

Forte d'une renommée internationale acquise grâce à *Blow-Up*<sup>10</sup> — elle jouait son propre rôle au début du film —, Veruschka von Lehndorff (1939-) fut longtemps la muse de Holger Trülzsch (1939-), tour à tour peintre, photographe et musicien<sup>11</sup>. Qu'avant de faire sa connaissance elle ait été

8 - *Entretiens avec Roger Caillois* (1970), La Différence, 1991, p. 73.

9 - Film d'espionnage d'Alfred Hitchcock (1938)

10 - Michelangelo Antonioni (1966), Palme d'or à Cannes un an plus tard.

11 - Il était, avec Florian Fricke, Franck Fiedler et Bettina Fricke, un membre fondateur de Popol Vuh, groupe allemand de musique électronique (krautrock), actif durant les années 70, et célèbre pour avoir composé la musique de certains films

mannequin a dû être décisif dans la manière dont l'artiste a métamorphosé le corps de cette jeune femme dont la beauté altière le fascinait — Richard Avedon, un connaisseur, affirmait qu'elle était « la plus belle femme du monde ». Comment aborder d'une façon un tant soit peu personnelle une icône de la mode dont le « capital-image »<sup>12</sup>, fortement entamé par tant de maîtres du petit et du moyen format, sans parler des cinéastes, ne laissait qu'une faible marge de manœuvre à un retardataire moins connu qu'eux ; comment débarbouiller une anatomie et un visage hors norme de la présence encombrante des clichés garnissant les pages de magazines prestigieux pour lesquels elle travailla du début des années soixante au milieu de la décennie suivante, époque où elle quitta *Vogue* en raison d'un conflit avec Grace Mirabella, la rédactrice en chef. Au luxe des décors dans lesquels cette figure céléberrime prenait docilement les positions souhaitées par l'opérateur ou les commanditaires, aux diverses parures et aux vêtements coûteux que sa plastique avantageuse mettait en valeur, son mentor a systématiquement préféré l'atmosphère sinistre des lieux à l'abandon, les murs lépreux d'usines désaffectées, qu'il jugeait plus adéquats pour travailler à l'abri des regards et favorables à ses desseins ; à ses dessins aussi, d'ailleurs, car si la belle a renoncé peu à peu à porter vêtements, bijoux et autres accessoires de haute couture — elle est toujours nue sur les photos de l'artiste —, son corps est devenu le support privilégié de ses coups de pinceau, voire le support unique. Il faut reconnaître que la pratique régulière du maquillage<sup>13</sup>, ô combien nécessaire dans sa profession, l'avait par avance accoutumée aux longues et fastidieuses séances préparatoires auxquelles son minutieux compagnon la soumettait ; il faut avouer aussi que c'est une cosmétique

de Werner Herzog : *Aguirre, la colère de Dieu* (1972), *Nosferatu, fantôme de la nuit* (1979), *Fitzcarraldo* (1982).

12 - J'emprunte l'expression à Michel Tournier, lequel l'avait appliquée au personnage principal d'une de ses nouvelles, un jeune homme sur lequel une photographe quelque peu vampirique avait jeté son dévolu. (*Le Coq de bruyère* (1978), « Les suaires de Véronique », Folio, 1982, p. 166.),

13 - Baudelaire en a chanté les louanges avec une éloquence incomparable : « La femme est bien dans son droit, et même elle accomplit une espèce de devoir en s'appliquant à paraître magique et surnaturelle ; il faut qu'elle étonne, qu'elle charme ; idole, elle doit se dorer pour être adorée. Elle doit donc emprunter à tous les arts les moyens de s'élever au-dessus de la nature pour mieux subjuguier les cœurs et frapper les esprits. Il importe fort peu que la ruse et l'artifice soient connus de tous, si le succès en est certain et l'effet toujours irrésistible. » (*Œuvres complètes*, vol. 2, *Le Peintre de la vie moderne*, «Éloge du maquillage» (1860), Bibliothèque de la Pléiade, 1976, p. 716-717.)



Work Scenes (Hamburg, 1977-78) © Vera Lehdorf & Holger Trülsch



*Back Door to the Garden* (Peterskirchen, 1975) © Holger Trülzsch

d'un genre bizarre que Trülzsch avait conçue spécialement pour elle. Les shampoings, teintures, fards, crèmes, poudres, rouges à lèvres, c'était à flatter sa déjà forte présence, autrement dit à la faire paraître, elle et ses somptueuses toilettes, qu'ils étaient destinés ; les enduits appliqués sur sa peau d'une main experte, c'était à la faire disparaître parmi les reliefs, taches et irrégularités du fond qu'ils étaient employés, le temps des prises de vue, bien sûr, car, à la différence des onguents propres aux soins corporels et dont l'innocuité est normalement garantie par les laboratoires qui les fabriquent, les différentes couleurs maniées par le peintre pouvaient être pénibles à supporter et nocives à la longue pour l'épiderme de son inspiratrice, qui s'y prêtait pourtant avec une abnégation méritoire.

Sa carrière de top model l'ayant précocement habituée à se montrer dans le plus simple appareil face à un autre plus compliqué, Veruschka ne devait guère éprouver de gêne à l'idée d'exhiber son grand corps si sculptural, d'autant qu'en la couvrant de la tête aux pieds la peinture lui faisait une espèce de justaucorps sans épaisseur, à fleur de peau. La cadran debout, impassible, les yeux fermés, le dos collé au mur, son pygmalion cultivait à l'égard de cette statue de chair intimidante une attitude sans rapport avec celle du dandy qui, à califourchon sur l'actrice étendue par terre, la mitraillait sans vergogne dans *Blow-up*, à bout portant. La nudité des femmes dilate l'oeil des voyeurs, la chose est difficile à contester, on ne peut cependant pas prétendre que les oeuvres de Holger Trülzsch le contractent en raison des couleurs mates et ternes dont son modèle fétiche est maculé. En l'installant dans un cadre à priori peu accueillant, qui semblera même incongru à quelques-uns, il n'a pas neutralisé son pouvoir de séduction, il l'a discrètement transfiguré.

© Gilbert Pons, novembre 2022  
- Turbulences Vidéo #118

## Bibliographie

Cécile Coutin, *Tromper l'ennemi. L'invention du camouflage moderne en 1914-1918*, De Taillac, 2012

Hanna Rose Shell, *Ni vu ni connu. Le camouflage au regard de l'objectif* (2012), Éditions Zones Sensibles, Bruxelles, 2014

Adèle Cassigneul, « L'art de disparaître », *La vie des idées*, 26 novembre 2015

Renaud Bouchet, « Mémoires du camouflage de la Grande Guerre dans l'art contemporain », *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest*, 123-3, 2016

Vera Lehndorf & Holger Trülzsch, *Veruschka Trans-figurations*, introduction by Susan Sontag, Thames and Hudson, London, 1986

Philippe Dagen (préfacier) & Silvia Mattei, *Liu Bolin*, Éditions de la Martinière, 2014

Silvia Mattei, *Hiding in the City*, Galerie Paris-Beijing, Éditions de la Martinière, 2014

# RACHEL

# M. CHOLZ

propos recueillis par Jacques Urbanska

Écritures hybrides, entre allégories et paradoxes.

Originnaire de la banlieue parisienne, [Rachel Cholz](#) commence des études supérieures aux Beaux-Arts de Rouen en 2008, où elle gagne sa vie en tant que modèle vivant. Elle peint aussi des portraits dans des maisons calcinées dénichées aux alentours de la ville.

En 2010, elle décide d'entrer à l'École nationale supérieure des arts visuels de La Cambre à Bruxelles. Sa rencontre avec la capitale belge se fait, comme souvent, par diverses habitations temporaires, qui la conduisent à créer, avec d'autres, un atelier d'artistes dans une ancienne entreprise de ballons, sa chambre située dans l'espace des machines. Elle y installera ensuite un atelier de gravure.

À cette période, elle ne se concentre pas sur un champ artistique précis : écriture déjà, mais aussi performance, installation, gravure... Une approche sémiologique, cherchant à tâtons les paradoxes entre médium et langage. Elle se forme en parallèle à la régie lumière au Magasin 4<sup>1</sup>, haut lieu de la culture punk-rock et des musiques alternatives. Elle voyage aussi beaucoup : Turquie, Inde, Mexique, France... Elle réalise ce qu'elle nomme son « premier travail d'écriture » en 2013, entre l'Arménie et la Géorgie, qu'elle parcourt en stop et en taxi. Elle dira de ce voyage : « Ma rencontre avec un camionneur borgne, qui faisait un commerce de pierres, a été révélatrice de ce que j'ai fait là-bas. J'ai développé à travers un texte, une dualité corps-paysage, en parcourant toutes les ruines de l'Azerbaïdjan, en guerre avec l'Arménie, et les checkpoint qui nous laissent rentrer dans le pays depuis le sud, pour des raisons commerciales. La cicatrice d'un pays comme de son propre visage. Me sont venus là mes premiers espaces de jeux en écriture : des géographies de la chair. »

Elle part régulièrement travailler en Suisse, en tant qu'éclairagiste pour plusieurs festivals de jazz. Elle achète une Ford Courier, en fin de vie, qui lui fait dire qu'elle a « passé plus de temps en-dessous que dedans », les mains dans le cambouis, avec son oncle qui a un garage dans le jardin de sa grand-mère en banlieue lyonnaise.

« Mon rapport à la voiture, à la circulation, et aux non lieux qui les entourent, se retrouvent régulièrement dans mes récits : comme dans *Octobre ma fortune*<sup>2</sup>, qui parle d'un accident de moto ; ou deux autres textes en cours d'écriture : un sur l'histoire d'un trafic d'essence et l'autre qui se déroule devant le périphérique de Charleroi où j'ai logé pendant une tournée, la fenêtre de ma chambre à dix mètres du R9, ce ring surréaliste qui survole tout un pan de la ville. »

En 2015, elle déménage dans un nouvel atelier, ouvert avec d'autres auteurs, où sont organisés ponctuellement des



Arménie, photo d'un check point vers Goris (2015), Rachel M. Cholz © Avril[s]

événements et des soirées lectures à travers des micros-ouvert. Elle vit pendant plusieurs années entre Genève, Bruxelles – où elle reprend un master écriture à l'INSAS<sup>3</sup> – et différentes résidences d'écriture en France et en Belgique.

Viennent ses premiers écrits pour le théâtre, dont *Trois pour cent sauvages*, qu'elle montera en 2020, ou encore *Garde à vue qu'il te montre* (notamment en résidence d'écriture à la Chartreuse<sup>4</sup>)... Son récit *No ou le pactole*, développant une écriture scandée, à partir d'un groupe de personnes sans domicile fixe, est édité fin 2022 aux éditions de La lettre volée<sup>5</sup>.

Toujours fascinée par des éléments sans évidence poétique, Rachel Cholz porte un intérêt aux « à-côtés » urbanistiques ou sociaux et aux ambivalences des champs lexicaux qui les définissent.

« Le monde est de plus en plus scindé par ses contextes. Les spécificités s'accumulant, il y a de moins en moins de polyvalences avec, je pense, une plus grande méconnaissance du monde de l'autre. Cela laisse davantage de place aux possibles, pour jouer avec les *habitus*, en les confrontant les uns aux autres. »

C'est ce qui l'intéresse aujourd'hui : s'amuser avec le protocole au-delà du cadre de l'écriture, en liant des personnes de différents milieux, afin de repenser l'ensemble des espaces de représentation.

1 - Cf. <https://www.magasin4.be/>

2 - Cf. <https://www.rachelmcholz.com/octobre-ma-fortune>

3 - Institut National Supérieur des Arts du Spectacle et des Techniques de Diffusion (Bruxelles)

4 - Cf. <http://chartreuse.org/site/garde-vue-qu-il-te-montre>

5 - Cf. <https://lettrevolee.com/spip.php?article2509>



Chambre de résidence Théâtre de l'Ancre, photo de tournée, Charleroi RING R9 (2021) © Rachel M. Cholz

En 2020, Rachel Cholz se lance dans le projet d'écriture hybride multimédiatique *Viens Valeur*. Ce dernier découle du développement de l'ASMR<sup>6</sup> sur les réseaux sociaux (et notamment YouTube), que l'artiste veut interroger suivant deux axes : le fétichisme des objets en tant que possibles sonores (ainsi que leurs décalages sémiotiques), et la mise en réseau de l'image. Après plusieurs résidences (Le Château Éphémère/Fr, iMal/Be, Fabrique de théâtre/Be, Villa la Brugère/Fr)<sup>7</sup>, le projet a reçu une aide à la production de la Fédération Wallonie-Bruxelles (commission arts numériques)<sup>8</sup> et est accompagné par Transcultures (Be) et les Pépinières Européennes de Création (Fr)<sup>9</sup> pour les années 2022 et 2023. Une première étape a été montrée lors de l'exposition *Sweet B.I.O.S* au POELP<sup>10</sup> (Bruxelles) de novembre à décembre 2022.

## Rencontre à Bruxelles, décembre 2022

**Comment te présentes-tu aujourd'hui et quel regard portes-tu sur ton parcours passé et entrevois-tu où cela pourrait te mener ?**

**Rachel M. Cholz** : J'ai suivi des études en « Espace urbain » à la Cambre, qui est une spécialité abordant l'espace comme outil réflexif et politique, sans se concentrer réellement sur un médium. J'y ai abordé des petits conflits sémiotiques à travers le son, la vidéo, la performance, l'écriture. Je me suis ensuite centrée sur l'image, en pratiquant la gravure pendant quelques années.

La gravure était pour moi un espace très intéressant, en dehors des codes illustratifs de l'image, car il me permettait une réinterprétation visuelle d'un même objet à chaque tirage. J'ai développé une pratique alliant gravure et monotype (un procédé d'impression d'encre sur papier sans morsure/gravure).

6 - « Autonomous Sensory Meridian Response » que l'on peut traduire par « réponse autonome sensorielle culminante » est une sensation distincte, agréable, de picotements ou frissons au niveau du crâne, du cuir chevelu ou des zones périphériques du corps, en réponse à un stimulus visuel, auditif, olfactif ou cognitif.

7 - Cf. <https://chateuephemere.org/> ; <https://www.imal.org/en> ; <https://www.fabrique-theatre.be/> ; <https://villalabrugere.fr/>

8 - Cf. <http://www.arts-numeriques.culture.be/>

9 - Cf. <http://transcultures.be/> ; <http://pepinieres.eu/>

10 - Cf. <https://www.poelp.be/mud-george-orchestra/>

Le monotype par-dessus la gravure m'offrait de nouvelles traductions de celle dernière. Mais je sentais comme un manque avec l'image, du moins je ne me suis pas retrouvée dans les multiples couches de compréhension avec lesquelles je voulais travailler. J'étais comme limitée. Et je n'étais pas intéressée par la sacralisation de l'objet. Ma pratique de l'écriture a pris le dessus, j'ai donc fait un virage serré, un demi-tour. Même si ces années n'ont pas été inutiles : outre une poésie d'un certain langage technique, elles m'ont permis de comprendre ce que je cherchais en dehors de l'image, dans l'écriture.

**Comment passe-t-on de l'art dans l'espace public (option son et print-making) à l'écriture théâtrale ? Comment as-tu fait « demi-tour » ?**

Comme je l'ai dit, mes études dans l'espace public m'ont apporté un espace de réflexion plus qu'une fixation sur un médium. D'avantage une approche sémiologique autour de la « poésie de l'espace », que j'ai commencé à développer à l'écrit, par petites touches, et puis de plus en plus.

J'ai alors souhaité confirmer cet intérêt pour l'écriture. Pour me le statuer plus que pour « apprendre » à écrire. J'ai donc fait ce master en écriture théâtrale à l'INSAS. Mon approche du plateau, notamment liée avec l'éclairage, m'a porté vers la mise en scène. Ce n'était pas forcément une volonté au départ. J'ai écrit *Trois pour cent sauvages* (mon troisième texte de théâtre) en partant de personnes de mon entourage. Elles n'étaient pas directement liées à l'acting, plutôt à l'écriture et au micro-ouvert, mais je ressentais le besoin de croiser notre travail au niveau artistique et humain. Et pour être honnête aussi, le texte me semblait trop « décalé » pour que je trouve quelqu'un souhaitant le mettre en scène. J'avais une idée très précise de ce qui me semblait indispensable : j'ai donc fait la mise en scène<sup>11</sup>.

D'un autre côté, je me suis toujours sentie plus proche du récit, en tant que tel, que du récit à des fins théâtrales. Du moins l'aspect illustratif, que je recherche dans la forme du récit, m'intéresse moins dans les arts de la scène. Mais l'écriture théâtrale m'a aidé, me donnant notamment des codes supplémentaires pour le récit et le roman.

Aujourd'hui, je travaille l'écriture à plusieurs niveaux : pour elle-même, en tant que littérature, mais aussi sur le plan dra-

11 - Comédiens : Alex Guillaume, Clément Delhomme et Aurélien Leforestier - Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (CAPT - Commission d'aides aux projets théâtraux), La Bellone - Maison du spectacle, Le Boson, La Project(ion) room, Le Lac



Garde à Vue qu'il te Montre, Irène Seghetti (2021) © Avril[s]

maturgique/scénaristique. Questionner le protocole comme geste artistique, est pour moi très important. C'est le premier mot d'ordre de l'art conceptuel qui me reste ou qui a, du moins, solidifié mes envies. L'utilisation d'une écriture ou d'une autre est donc différente en fonction des projets que j'appréhende.

**Tu parles de l'écriture comme d'une matière plus que comme d'un outil qui ne servirait qu'à « créer des histoires ». Était-ce spécifiquement pour ta dernière pièce *Trois pour cent sauvage* ou est-ce un fil rouge dans ton travail ?**

Je suis fascinée par la richesse de la langue et la manière dont elle a évolué en fonction des spécificités. Cela crée aussi bien des incompréhensions en fonction des contextes, que des ambivalences très riches, et (parfois) cruelles. C'est une très belle manière, je trouve, de jongler entre les climats. Ce sont des brèches que je recherche, le trouble apporté par des décalages entre paradigmes : le sens en souffre. La langue est un espace politique essentiel. Il est notre outil à penser, nous permettant, à travers nos définitions, d'appuyer nos propos. **En manque de définitions, nous faisons des détours.**

Le monde de la technique, par exemple, est complètement différent de celui de la littérature. Mais si on s'attarde un peu, il y a toutes ces définitions techniques que l'on emploie, qui sorties de leur contexte deviennent un réel terrain poétique. On ne sera pas étonné d'entendre les techniciens dire : « charge une patience côté cour », « il n'est pas droit dans son

berceau », « j'ai placé les 25 canaux dans le deuxième univers »... Ce langage, plein de spécificités et d'images — qui sont pourtant des définitions bien précises dans le monde de l'éclairage — on le retrouve bien entendu dans tous les champs : la médecine, l'artisanat, la finance, etc. Un même mot n'a pas le même sens ou le même impact en fonction des domaines, et ce recyclage du sens m'intéresse énormément, vu les paradoxes qu'il entraîne. C'est un terrain qui peut nous faire explorer plusieurs espaces de gravité et proposer de nouvelles perceptions du monde, parfois violentes... ou qui me semblent puissantes en tous cas.

C'est quelque chose que je voulais développer dans *Trois pour cent sauvages*, en m'amusant avec les statistiques. Je proposais des pourcentages de choses paradoxalement incalculables : « ta bague, or jaune, est faite de 5% d'or pur + 1/3 de cuivre et 2/3 d'argent fin sur les 95% restants », « ton mariage, pluvieux, est fait de 33% d'amour sans prévoyance + 1/3 de dispute + 1/3 d'élaborations paternelles. Ça crée un souvenir solide, compact... » Dans *No ou le pactole* aussi, où je propose une dénomination des personnages par leurs actions. Ainsi, les nommer influence directement le récit, fixant la dramaturgie à l'intérieur même de l'écriture. Le langage utilisé est finalement intimement lié à l'histoire racontée.

**À propos de ce dernier livre, j'ai lu dans une critique en ligne : « Son sujet prêtait à tous les stéréotypes, à tous les moralismes d'usage. L'autrice les évite. Elle swingue, boxe, nous tape dans les tibias : No... ne veut pas de**



Trois pour cent sauvages, tour de sucre qui s'effondre sur scène (2021) © Avril[s]

notre pitié, alors, nous apprenons à l'aimer. »<sup>12</sup> C'est quoi l'histoire de l'histoire de ce livre ? Ça parle de quoi en parlant de qui ?

À l'époque, j'habitais place de la Bourse. Rien de vraiment intéressant à dire, sinon que j'y ai subi mon confinement et que la galère, en bas de chez moi, a donné *No ou le pactole*. J'ai accroché avec une personnalité de la rue, qui était régulièrement sous ma fenêtre. Je l'ai écrite/décrite au fur et à mesure de mes observations, jusqu'à transformer ce récit en fiction.

C'est l'histoire d'une femme qui, avec son « gang », était toujours sur la place, comme si elle était au centre d'une arène que l'on regarde à travers une vitre. Ce que je voyais était parfois sombre, parfois violent : ils en venaient très souvent aux poings. Mais il y a aussi beaucoup de tendresse : de l'échange, des rires, de la danse. On a vite tendance à passer par la victimisation quand on traite le sujet de la rue. Ici je voulais montrer autre chose. Des personnalités fortes. Des personnalités drôles et touchantes. Et une certaine solidarité. Il y a un réel rapport au corps dans ce texte, que je veux mettre en relation avec l'urbanisme. **Quand le corps est marqué, il n'est plus un espace de représentation, d'images, il n'a plus aucune limite sinon celle de la sensation :**

« Et ça pardonne pas les cicatrices, surtout quand t'es une nana. Tu vas pas te refaire une réputation avec un beau carré plongeant, ça suffit pas. »<sup>13</sup>

Dans ces cas-là, on recherche les sensations à l'excès. C'est une certaine forme de liberté, même si elle est destructive. Tout est intensifié, tout est ancré dans le présent, car le lendemain n'existe jamais :

« L'intérieur n'a plus de mise, L'intérieur n'est plus une mise car tout le monde à déjà fait tapis. Alors il ne s'agit plus que d'une question de jeu. De cartes vides. Qu'il faut battre le plus vite possible, pour encore sentir les coups. Sentir les coups, ça rassure. Finalement, arrive le moment où on a envie de perdre, juste pour sentir les coups. Sentir, c'est l'enjeu. La mise, c'est l'envers. Une question d'épaisseur. »<sup>14</sup>

Ce projet a donné une technique d'écriture nouvelle pour moi (que je déploie aujourd'hui ailleurs). Je crois que si je devais trouver un fil rouge sur ce qui m'anime de manière générale dans l'écriture, il s'agirait de la responsabilisation/déresponsabilisation de la langue, qui en proposant de nouvelles définitions, engendre des décalages, parfois douloureux car non conscientisés, comme une normalité. Tout comme la langue peut accentuer le fait qu'une chose soit devenue un paradigme. Et cela, ça peut être très cruel aussi.

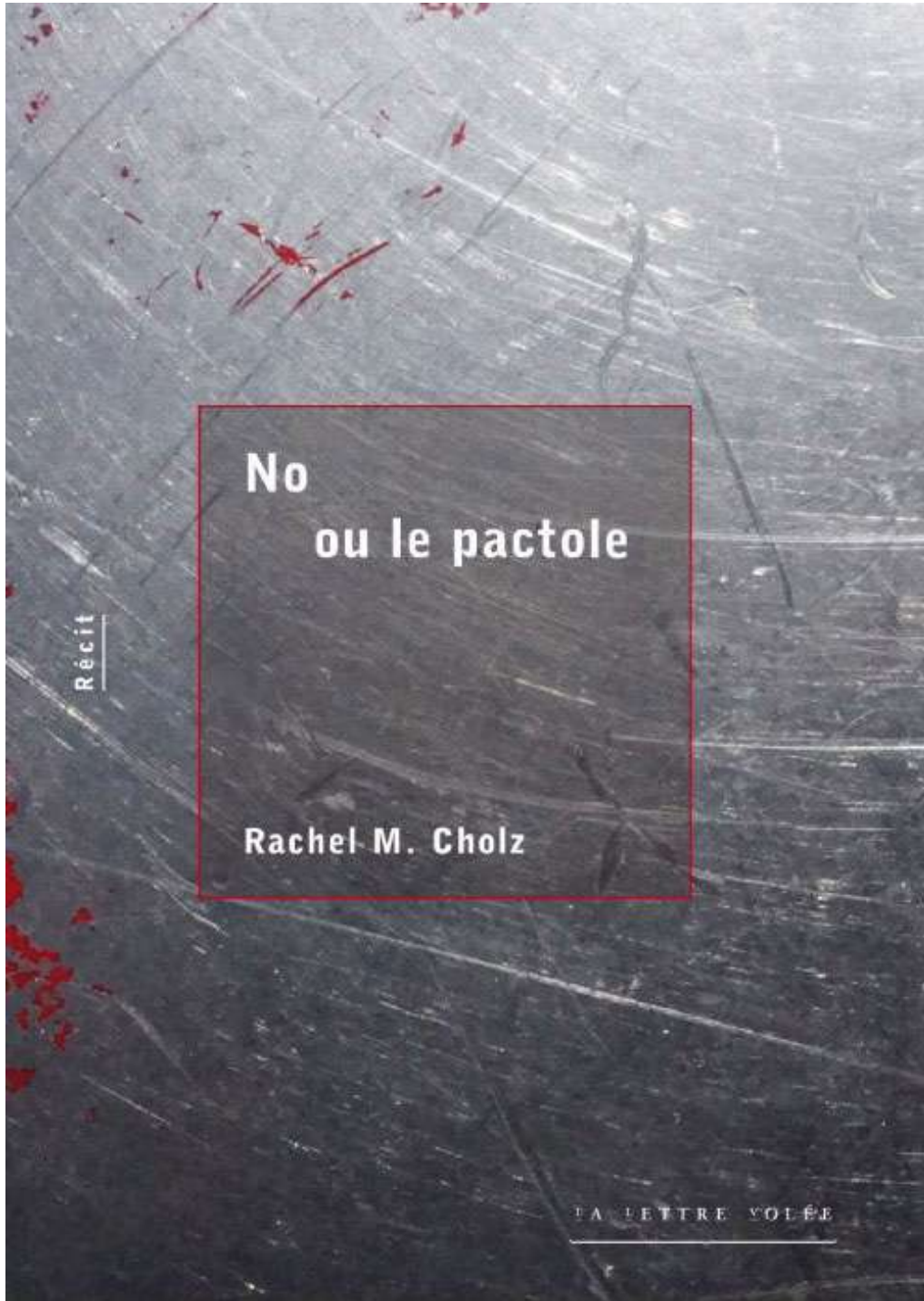
L'approche systémique de la cruauté, c'est créer un renversement qui décalera l'action et les propos. La cruauté peut intervenir à travers un phénomène d'adaptation. Comme la théorie de la grenouille, qui meurt tranquillement dans l'eau quand on la chauffe doucement, alors qu'elle se serait sauvée si elle avait été plongée directement dans l'eau bouillante. Ce phénomène d'adaptation qui parcourt l'histoire et les hommes est quelque chose qui a toujours été présent dans mon travail : un cycle de surenchères anodines, jusqu'à ce qu'elles en deviennent dérangeantes.

Dans mon projet *Viens Valeur*, on voit que l'objet peut ne pas être utilisé en fonction de sa signification. Il s'agit de développer une approche déroutante avec le renversement de l'objet, qui offre ainsi, entre l'action que prend ce dernier et le sens, un détournement à la fois poétique et malaisant dans les situations qu'il souligne.

12 - Cf. [bit.ly/3YmYwSU](https://bit.ly/3YmYwSU) - Note de lecture de Jean Pierre Legrand 01.12.2022

13 - Rachel M Cholz, *No ou le Pactole*, Bruxelles, La Lettre Volée, 2022 - p. 28

14 - ibidem p. 55



**Avant de parler directement de ce projet, sur lequel nous nous sommes rencontrés fin 2021, j'aimerais l'aborder par la question du son. Quel est ton rapport avec la matière auditive, la musique expérimentale, la poésie sonore... ?**

Je perçois le son comme de possibles mémoires physiques, n'étant pas du tout reliées à une image. L'image me paraît plus claire dans ce qu'elle active. Le son, lui, m'interroge, parce qu'il propose des environnements qui ne nous sont pas toujours conscientisés, pas toujours reliés directement à une cause, gardant ainsi le plus souvent une forme d'abstraction. Nous avons donc un autre rapport à l'imaginaire, car nous allons chercher la cause de ce son en nous appuyant sur notre vécu et notre mémoire. C'est un élément dramaturgique très fort, qui peut jouer avec notre perception temporelle, à travers son lien à nos souvenirs. Il me semble qu'il s'implante de manière plus discrète que l'image aussi, car la vue est — dans la majorité des cas — le sens le plus fort, surtout dans nos sociétés occidentales. C'est donc un terrain qui peut surprendre à travers des « pieds de nez » dramaturgiques. Je trouve que les couches de compréhensions peuvent être plus fines également.

Concernant la musique, je ne suis pas une grande « écouteuse » du genre musical. C'est quelque chose que je côtoie physiquement, puisque je fais les lumières en live de beaucoup de musiciens, notamment en jazz et en musique expérimentale noise. Construire ou improviser les lights sur de la musique impacte inconsciemment le corps, qui enregistre naturellement plusieurs types de rythmes (notamment afin de suivre/retranscrire, à travers la lumière, le son en réflexes).

C'est pour moi, avec l'encodage d'une console lumière, un espace très ludique. Cela a certainement influencé mon écriture. *Trois pour cent sauvages* et *No ou le pactole* sont des écritures très propices à la scansion. Et évidemment le travail sonore de l'ASMR dans *Viens Valeur*, mettant en liens différentes paroles et différents objets, crée une partition qui tend vers la poésie sonore.

**Comment est né ce projet multimédia ? Comment décrirais-tu son écriture ? En quoi est-elle spécifique pour toi ?**

L'ASMR est quelque chose qui m'a intéressé dès ses débuts dans les années 2010. Il y avait deux trois personnes qui publiaient des vidéos sur YouTube et qui étaient déjà d'une très grande qualité : simplement en concentrant leurs mains sur des objets. Pour moi cette pratique pose les mêmes pro-

blématiques sémantiques qui m'intéressent dans l'écriture littéraire : l'ASMR, en se concentrant seulement sur le son des objets, en se désintéressant du sens, crée ainsi des paradoxes et des polysémies (sans même que ce soit interrogé dans la pratique de l'ASMR elle-même d'ailleurs).

J'ai donc commencé à contacter plusieurs youtubeuses. Ce qui n'était pas évident, car on rentre très vite dans le système de stratification du Web : ce sont des « stars » à leur niveau, et elles sont très sollicitées. Après leur avoir parlé du projet, je leur ai proposé une dramaturgie, ainsi que quelques éléments conçus ou fournis par moi-même, que je leur envoyais par voie postale. J'ai toujours parlé formellement du projet, sans aborder les questions de fond, afin de voir leur propre interprétation des objets que je leur donnais.

Les vidéos ont donc été créées à distance, avec des discussions par téléphone. J'étais toujours très curieuse d'avoir le résultat, car je ne pouvais concrètement rien maîtriser. Quel sens donnent-elles à l'objet que je leur propose ? Ou bien veulent-elles donner un sens à cet élément étranger, imposé par quelqu'un d'autre ? Que le projet m'échappe, par leur interprétation, est un des fils conducteurs de *Viens Valeur*.

**En quoi porte-t-il sur « le fétichisme des objets en tant que possibles sonores et le décalage sémiotique mis en place face au désintérêt de l'objet comme porteur de sens », comme on peut lire dans son dossier de présentation ?**

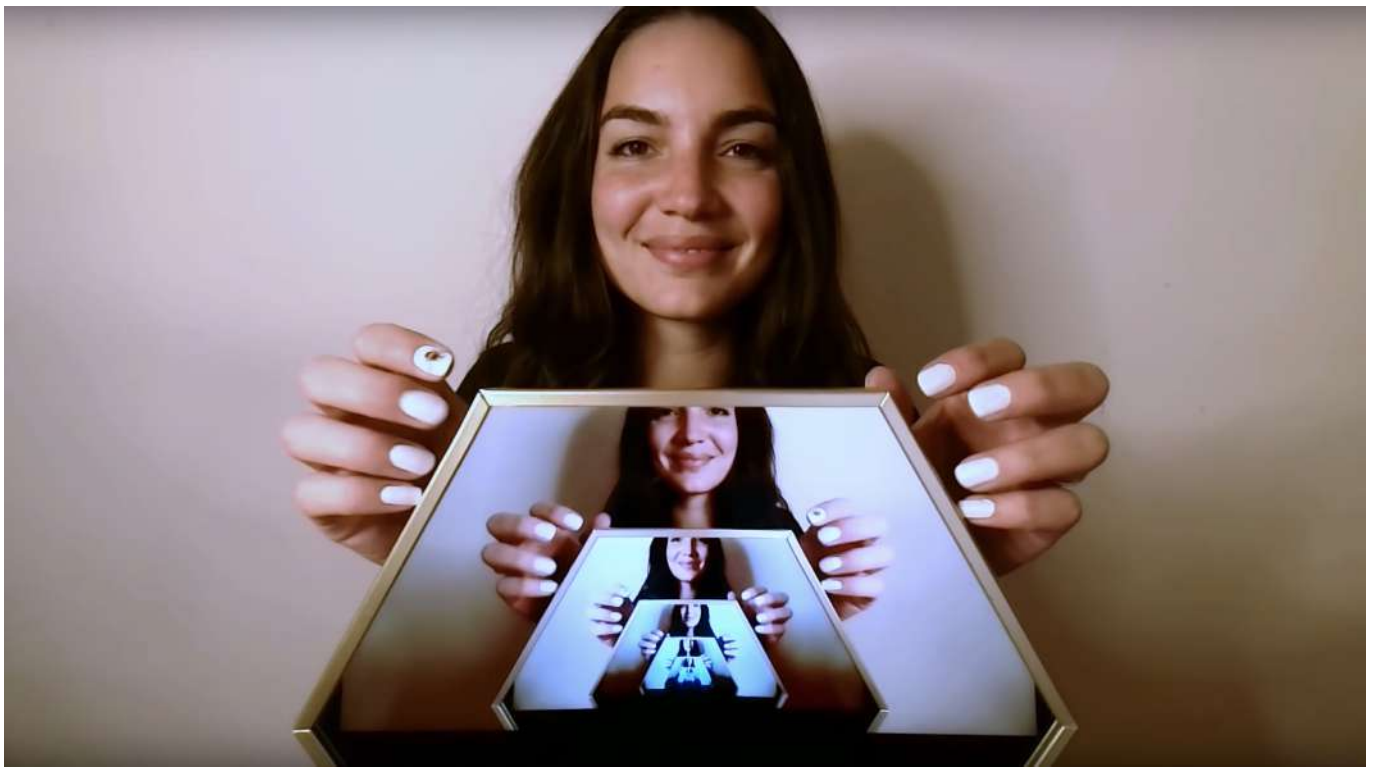
Le projet joue sur le lien qu'ont les youtubeuses avec leur objet. Elles y perçoivent un intérêt sonore, mais il y a rarement, chez elles, une approche sémiotique de ce dernier. Il y a donc des doubles sens en fonction de la manière dont elles ont interprété ma propre dramaturgie. C'est aussi jouer avec la confrontation de deux mondes radicalement différents, appuyés par un travail à distance avec, forcément, des erreurs d'interprétation et des décalages d'univers, qui se ressentent ensuite à travers les vidéos finales.

M'extraire du monde du théâtre, pour injecter la forme théâtrale dans un cadre comme celui des réseaux, du Web et/ou celui des arts dits « numériques », est une combinaison qui me plaît, car elle ouvre à d'autres protocoles d'écriture. On joue avec l'espace, mais aussi avec le temps, car l'interface du Web jongle avec :

- 1) des temporalités différentes : l'accumulation d'informations sur plusieurs périodes.
- 2) sur un même niveau de lecture : la toile.



Viens Valeur, Kay ASMR, «je mange un nid d'abeilles géant» (2022) © Rachel M. Cholz



Viens Valeur, Sandra ASMR, «je joue avec mon propre reflet» (2022) © Rachel M. Cholz

Cela ouvre également un champ d'exploration en élargissant considérablement les publics (puisque une vidéo peut faire des centaines de milliers de vues et aller jusqu'à toucher des personnes complètement extérieures aux milieux culturels classiques).

**Ce qui introduit le deuxième axe du projet : « Interroger la mise en réseau de l'image, ici iconique, représentative de l'ère numérique actuelle. » Comment une pratique qui s'adressait, par essence, à l'ouïe s'est vue si étroitement (re)liée à l'image ?**

Je pense que l'ASMR — ne montrant auparavant que les mains qui manipulaient les objets — fut tout simplement un très beau prétexte pour créer du contenu. Et, dans le cas présent, ce contenu est davantage lié à la sensation qu'à l'information (ce qui est un registre très attractif et abordable). Il y a donc plusieurs qualités d'ASMR sur le plan sonore. Certaines youtubeuses, se sont spécialisées dans le son de manière très intéressante et technique, quand d'autres ont gardé le visuel et l'image (de soi principalement) au même niveau, voire à un plus haut niveau que le son lui-même. Ils ou elles se confient aux internautes en chuchotant, créant ainsi une relation directe entre le regardant et le regardé.

Et cela peut passer par plusieurs canaux/registres dans leurs chaînes, pour gagner plusieurs terrains de visibilité.

L'ASMR est un canal, parmi d'autres, pour les youtubeuses, qui peuvent y investir leurs univers. Le procédé utilisé pour relaxer l'interlocuteur est comme une exaltation proposée sous forme de service, remplaçant par l'image/son, un salon de massage par exemple et permettant une multiplication exponentielle dudit service.

Il y a donc plusieurs registres : ce peut être un réel attrait pour les sons bien entendu, mais parfois le registre est exploité à d'autres fins (liées au sponsoring et au commerce par exemple), où l'objet utilisé pour faire des sons est offert par une entreprise, afin d'en faire une pub indirecte. On en revient aux youtubeuses perçues, dans le projet, comme des dieux/déeses à qui l'on fait des offrandes.

Comme je l'ai dit, c'est aussi la proposition d'un espace à la fois intime et pourtant accessible à tous, qui est fascinante : la mise en représentation de soi-même, dans son propre espace. Les termes « amateurisme calibré »<sup>15</sup> et « authenticité

performée »<sup>16</sup> ont été proposés par ou autour du travail de Crystal Abidin, anthropologue et ethnographe des cultures Internet et numériques, qui a bien perçu la transition médiatique et politique de ce nouveau phénomène social.

Quelque chose ici se passe : l'esthétique pure d'une déesse et de son décor, la qualité du visuel et du sonore, proposant un panel de sons à la fois précis et dénués de contrôle. L'intimité se met en place à travers cette forme d'« amateurisme » et crée un réel décalage entre la propriété de l'image et l'animalité des sons. On en revient à *Mythologies* de Barthes, qui en parlant de la photographie et de l'image, suggère ce que je ressens comme une nécessité d'imperfection, afin de troubler le spectateur. Ce qu'il appelle « le scandale » signifie pour moi l'aspect obscur d'une image prise en plein rapt<sup>17</sup>. Une anomalie. Un réalisme. Ainsi les vidéos ASMR me semblent jouer avec ces deux facteurs. Nous sommes perpétuellement en train d'effleurer une nouvelle forme de professionnalisation et un certain amateurisme revendiqué. L'esthétique de l'image est impeccable, la captation sonore est impeccable, en revanche les actions et les sons sont complètement intuitifs.

**Pour l'instant le projet se décline sous la forme d'une installation vidéo monobande via, au minimum, deux plein-écrans ou un système de split screen programmés, dans lequel différents fragments se superposent sur un ou plusieurs écrans. C'est un projet au long court que tu laisses se transformer au fil des rencontres. Quelles sont tes prochaines envies le concernant ?**

C'est un projet que j'imagine plutôt comme un protocole de travail, se développant de manière rhizomique. À partir de là, je pense qu'il peut prendre plusieurs formes en fonction des espaces proposés. Les vidéos ne doivent pas forcément être toutes montrées en même temps et la dramaturgie de leur interaction est repensée/développée en fonction d'un lieu.

Cet état d'esprit démultiplie les possibilités du projet, qui comme tu le dis bien, se transforme en fonction des rencontres, s'affine suite à son développement, élargissant les champs d'action et les évocations qui s'y connectent.

La mise en scène se repositionne au fur et à mesure, devenant parfois le sujet même de l'écriture de la vidéo deman-

16 - Jeremy Shtern, Stephanie Hill, Daphne Chan - [Social Media Influence: Performative Authenticity and the Relational Work of Audience Commodification in the Philippines](#) - International Journal of Communication 2019

15 - Crystal Abidin - [#familygoals: Family Influencers, Calibrated Amateurism, and Justifying Young Digital Labor](#) - Social Media + Society 2017 3:2

17 - Roland Barthes - *Mythologies* - Points Essais 2014 - p. 99



Viens Valeur, Alteanne ASMR, «je chuchote vos commentaires» (2022) © Rachel M. Cholz

dée. Il n'est pas impossible que l'internaute (le public) soit de plus en plus pris en compte par la suite, ainsi que le rapport au sponsoring. Tout comme l'ASMR crée énormément de paradoxes dans les choix des objets, il faut notamment conscientiser les paradoxes au sein même de la dramaturgie.

Les formes de monstration peuvent donc prendre des allures très simples ou bien utiliser des systèmes plus complexes. J'ai, par exemple, travaillé sur l'élaboration d'un programme informatique (en collaboration avec l'artiste-codeur musicien français Daniel Romero Calderon) qui propose une réelle interactivité des vidéos entre elles et tout un jeu de cadrages, reliant les vidéos dans leur ensemble en une projection unique, tout en apparaissant sous forme de pop-ups (écrans dans l'écran).

Je songe aussi à une future collaboration en live avec une youtubeuse, ou bien une performance dans laquelle le programme serait relié en interface midi, afin de travailler sous forme de mapping...

Les pieds de nez dramaturgiques que je veux explorer avec *Viens Valeur*, je souhaite aussi les travailler en tant qu'autrice, en questionnant, autant le cadre d'écriture d'un projet, que l'écriture pour elle-même. Un autre projet s'amorce dont je commence à percevoir les contours : lier l'écriture et le principe du sponsoring, qui aurait une grande influence sur le texte produit.

Enfinement quand j'y pense, mes projets se cannibalisent de plus en plus les uns les autres, se répercutent... avec peut-être un certain cynisme.

© Propos recueillis par Jacques Urbanska,  
décembre 2022  
- Turbulences Vidéo #118

# LA CHIMIE SONORE DE MATHILDE SCHOENAUER SEBAG

propos recueillis par Jacques Urbanska

A l'origine, une poignée d'atomes...

Une formation d'ingénieure chimiste a conduit l'artiste française [Mathilde Schoenauer Sebag](#) à effectuer un doctorat en sciences des matériaux sur les panneaux solaires à l'ESPCI, L'École supérieure de physique et de chimie industrielles de la ville de Paris.

**Mais à un moment, pour elle, le laboratoire est devenu trop étroit pour les urgences : urgences climatiques, sociales, artistiques... « de celles qui empêchent de s’asseoir » dira-t-elle.**

Dans sa pratique artistique, l’influence du théâtre, que ce soit en tant que comédienne, metteuse en scène ou improvisatrice, imprègne son rapport à la scène et au geste musical : la narration automatique, l’ancrage du son dans les corps, le jeu dans le rapport avec le public. La pratique de l’improvisation théâtrale en particulier lui permettent de faire un pont joyeux entre fil narratif, corps, scène et matière sonore.

Le premier lien qu’elle a noué avec le son a d’abord été musical. Un enseignement classique de la harpe au conservatoire, instrument sur lequel, les années et électrons aidant, est venu se greffer la MAO<sup>1</sup>, la bidouille<sup>2</sup> et le field recording<sup>3</sup>. Sa recherche, sous le pseudo de création Duu Din Ka, s’oriente alors clairement vers la création sonore pour des pièces ou documentaires radiophoniques (comme *Censure !*, un documentaire sur la censure qui s’exerce sur le corps des femmes, co-réalisé avec le journaliste et artiste Constant Léon<sup>4</sup>). Dans ce travail, l’aspect musical est resté omniprésent, en particulier dans le traitement sonore des voix et l’ajout d’éléments musicaux issus de sources diverses : « Permettre à d’autres sens, moins verbaux, d’émerger. Prendre des risques en cherchant le sensible. »

Après un passage en Master Art dans l’Espace Public de l’Académie Royale des Beaux-Arts de Bruxelles, l’écriture, l’installation sonore, la recherche intersensorielle (en particu-

1 - Musique Assistée par Ordinateur

2 - La traduction française du mot *hacker* que propose le « Grand dictionnaire terminologique ». Le *hack*, c’est comprendre, bidouiller, détourner... diront Gilles Boenisch et Amaelle Guiton dans leur livre *Hackers. Au cœur de la résistance numérique*, Paris, Éd. au Diable Vauvert, 2013, 245 pages », Questions de communication, 2014/2 (n° 26), p. 427-428

3 - Terme utilisé pour un enregistrement audio produit en dehors d’un studio d’enregistrement (enregistrements de sons naturels ou produits par l’homme). Le terme s’applique également aux enregistrements sonores de champs électromagnétiques ou de vibrations en utilisant différents microphones comme une antenne magnétique passive ou des microphones de contact.

4 - Journaliste, correspondant en Arménie (RFI, Ouest-France, RTS). Fondateur, entre autres, de *Jouir podcast*, une archive orale des questions de genre, d’intimité et de sexualité, cf. [twitter.com/const\\_podcast](https://twitter.com/const_podcast)



lier tactile et olfactive) ont fini par trouver une place dans son paysage sonore protéiforme.

« La recherche est permanente. Elle ressemble tantôt à un grand manteau blanc, tantôt à un éboulis rouge carmin » dit-elle.

Aujourd’hui, Mathilde Schoenauer Sebag évolue entre la création sonore, le spectacle vivant, l’enseignement et l’activisme. En 2021-22, Transcultures, Centre des cultures numérique et sonore basé à La Louvière (Belgique) a accompagné en production le nouveau projet sonore, radiophonique et éditorial de l’artiste : *les cailloux meurent<sup>5</sup> aussi*. Rencontre à Bruxelles autour de cette création originale et du parcours hybride de cette jeune créatrice atypique.

## Rencontre avec Mathilde Schoenauer Sebag

### C’est quoi « Duu Din Ka » exactement ?

**Mathilde Schoenauer Sebag :** « Duu Din Ka », c’est Dou-dinka, une ville en Russie, qui a croisé un surnom hérité du lycée. Avant de pouvoir jouer avec les autres, il fallait bien jouer seule. Et donc j’ai bidouillé ma harpe, je suis partie dans tous les sens, samples de métro et de films, mystiques numériques, hydrophone, trucs qui groovent. J’ai produit un album assez techno-house-ambient<sup>6</sup>, des lives assez expérimentaux<sup>7</sup>, et puis des trucs un peu *cheesy*.

Plus tard on l’a nommé pour moi et j’ai appris le vocabulaire : improvisation, pièce radiophonique, paysage sonore, musique concrète, Deep Listening<sup>8</sup>... Mais à la fin, moi je fai-

5 - Projet soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles ([FACR - Fond d’aide à la Création Radiophonique](https://www.facr.be/)). Co-production : [Transcultures](https://www.transcultures.be/). Structure d’accueil : [l’ACSR \(Atelier De Création Sonore Radiophonique\)](https://www.acsr.be/) et le soutien des [Pépinières Européennes de Création](https://www.pepinieres.be/).

6 - Cf. <https://duudinka.bandcamp.com/releases>

7 - Cf. [https://www.youtube.com/watch?v=0ikCUU\\_uY8A&t=906s](https://www.youtube.com/watch?v=0ikCUU_uY8A&t=906s)

8 - Le « deep listening » ou ‘écoute profonde, telle que développée par la compositrice nord américaine [Pauline Oliveros](https://www.paulineoliveros.com/), explore la différence entre la nature involontaire (entendre) et volontaire (écouter) de notre perception auditive. Cette pratique comprend des travaux corporels, des méditations sonores et des performances interactives, ainsi que l’écoute des sons de la vie quotidienne, de la nature, de ses propres pensées, de son imagination et de ses rêves. Il cultive

sais de la musique et puis peu importe si c'était le son de la ligne 5 du métro, avec un gong et trois notes de harpe, ou bien une track de house en 4/4, ou le shirley était la collision de deux trous noirs. Je me suis toujours amusée sans chercher l'efficacité.

**Comme beaucoup d'artistes que Transcultures et les Pépinières Européennes de Création soutiennent, vous affichez un parcours pluridisciplinaire, où se mêlent la recherche et la production artistique, la science, la pédagogie, les divers milieux professionnels... Quel est votre ressenti et votre vécu de ces croisements, de ces parallélités et/ou colinéarités temporaires ?**

Les démarches scientifiques et artistique sont similaires en beaucoup de points. M'être penchée huit ans sur des atomes, des équations, des formalismes m'a donné, d'une part, une sorte d'hygiène de travail, d'autre part, une ouverture pour « ce qu'on ne sait pas encore qu'il puisse se passer ».

En recherche scientifique comme artistique, on est entre le confort de « je sais ce qui arrive » et l'exploration. Parce que même si on sait ce que les électrons sont censés faire, ils finissent toujours par nous surprendre. Artistiquement, c'est pareil, je sais toujours comment je pars, et j'ai une vague idée de là où je pourrais arriver, comme quand on commence une thèse. Et puis, on embrasse les déviations quand elles surgissent, parce que c'est une conversation avec la matière (artistique ou moléculaire). Une conversation asymétrique qu'on ne maîtrise pas, et qui reste agréablement déroutante.

Il y a également un rapport au réel, au fait de s'en échapper, en le sublimant, en le regardant autrement. Être scientifique ou être artiste, pour moi, se rejoignent à l'endroit de l'extirpation du réel. On pourrait penser l'inverse, parce qu'un des objectifs scientifiques est de décrire la réalité, mais la méthode scientifique éloigne cette réalité objectivée de l'expérience quotidienne (cette distance varie d'une science à l'autre). Donc on s'extirpe de l'expérience quotidienne pure et on plonge dans un niveau au-delà, par-delà. Exactement comme en art : on se place à une certaine distance du quotidien, notre attention se porte (de manière parfois quasi-passive) sur un détail, voire une abstraction. Comme quand un artiste sonore entend une composition instantanée à un rond-

point, sur le bord de la route : la distance avec le réel finit par augmenter ce réel.

Si la science dirige l'attention vers le banal, le répétable, comme le disait le physicien nord américain Richard Feynman<sup>9</sup>, alors l'art ouvre quant à lui l'attention sur une modalité flottante<sup>10</sup>.

**Quel serait le fil rouge de votre transdisciplinarité, l'articulation, l'axe qui pourrait être le point d'entrée de votre recherche artistique ?**

Le corps ! Le corps en lien avec l'espace, le lieu et ceux et celles qui s'y trouvent (humains ou non-humains). Les sensations internes et externes sont les inputs qui permettent à tout art vivant d'être fluide et connecté avec le reste du monde. C'est fondamental dans tout travail de scène, mais aussi dans tout travail artistique. Je le dis plus comme acte de foi que de raison.

Le rapport avec le public (des élèves, des auditeuses dans un amphithéâtre, des auditeuses dans un squat) est également un élément qui me tient à cœur. Pour moi, ça ne doit pas être A-Artiste actif qui donne à P-Public passif qui prend. C'est toujours A et P qui jouent ensemble. Ce n'est jamais A avec des mains sur son violon, c'est A avec son corps entier et ses souvenirs et sa cheville qui la lance un peu et son souffle qui joue. **Même face à des machines, il doit y avoir du corps.**

C'est pour ça que l'improvisation est aussi puissante, parce qu'elle a intégré dans son ADN la nécessité d'utiliser tout ce qu'il se produit à un instant donné. Ce qui se passe à l'intérieur de notre corps, puis toutes les données sensorielles, le train qui passe au loin, un toussotement, une lumière qui vacille... et puis les souvenirs qui surgissent et guident sans qu'on ait besoin d'aller les chercher. Il n'y a qu'un fil à tirer et jamais à aller provoquer. **Il n'y a pas d'anecdotes, il n'y a que des événements auxquels on doit accorder de l'importance.**

**Outre cette pluri et interdisciplinarité de votre parcours et de votre travail, vous soulignez également la notion d'activisme (dont le terme est polysémique d'ailleurs), quels sont les sujets et les thématiques que vous avez en-**

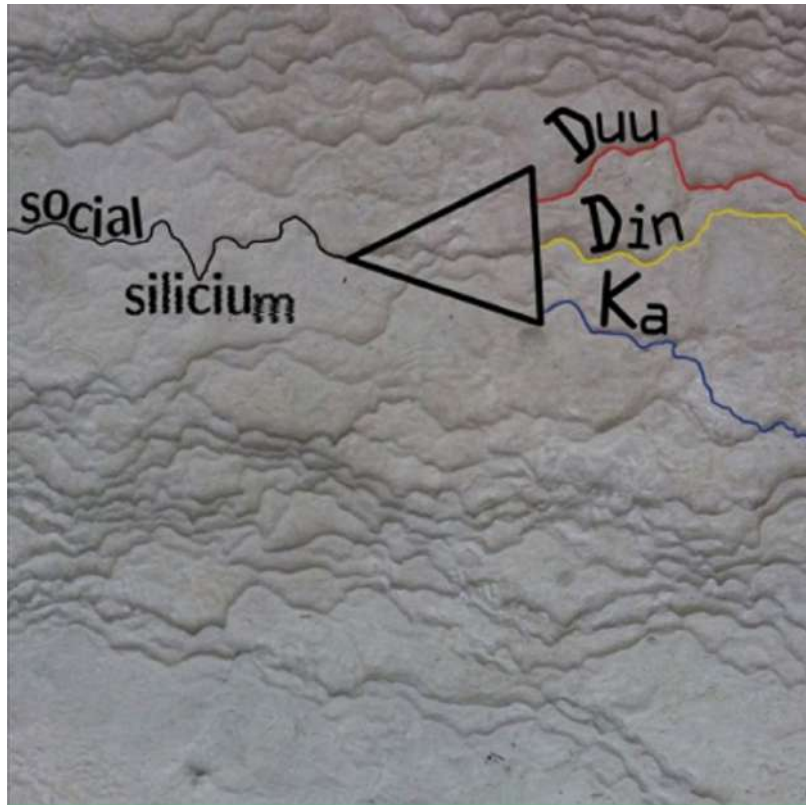
---

une conscience accrue de l'environnement sonore, à la fois externe et interne, et favorise l'expérimentation, l'improvisation, la collaboration, le jeu et d'autres compétences créatives essentielles à la croissance personnelle et communautaire

---

9 - Richard Phillips Feynman est un physicien américain, l'un des plus influents de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, en raison notamment de ses travaux sur l'électrodynamique quantique, les quarks et l'hélium superfluide.

10 - Cette observation est issue d'un cours sur les cultures de l'attention par Yoann Moreau, anthropologue.



social silicium, album © Duu Din Ka (2019)

### vie de porter ou de défendre et comment cela se traduit-il dans vos pratiques artistiques ?

Par activisme, j'entends un certain engagement dans l'organisation, la planification, et la participation à des actions directes (déversement de 1000L de faux pétrole devant le siège social d'une compagnie qui assure les projets d'exploitation de combustibles fossiles<sup>11</sup>, happening au salon de l'auto<sup>12</sup>, collages féministes, actions anti-pub...). Les actions auxquelles je prends part ont un caractère environnemental prononcé, et depuis quelque temps, je me réjouis de voir cette lutte s'associer à des enjeux sociaux, queer, féministes et antiracistes notamment.

L'intersection entre mes principes politiques et la création artistique est épineuse, parce que mes émotions perturbent aussi bien qu'elles génèrent mes états créatifs. Si je me mets à pleurer de colère en plein montage, je ne peux plus avancer. Parfois, le fiel que je mets dans mes mots dessert le propos

11 - Cf. <https://www.lesoir.be/403474/article/2021-10-29/climat-des-activistes-deversent-du-faux-petrole-devant-les-bureaux-daig>

12 - Cf. <https://www.rtl.be/info/regions/bruxelles/100-personnes-interpellees-au-salon-de-l-auto-des-militants-ont-verse-du-faux-sang-et-tague-des-vehicules-videos--1189297.aspx>

artistique, puisque dans ma colère je voudrais surligner huit cent fois ce que le monde, d'après moi, devrait entendre. Je rajoute de la « mega noise », alors que le propos est déjà suffisamment violent. Le sur-surlignage et l'art font mauvais ménage, sauf quand c'est à des fins esthétiques, et non politiques (si l'envie de convaincre est une fin en soi et non un moyen, l'intérêt artistique de l'objet créé s'en trouve diminué d'après moi). Justement, ce que le travail sur *les cailloux meurent aussi* m'a appris, c'est à dissocier l'ardeur de mon intention de la réalisation. Ne pas polluer le tout petit, le discret, le ce-qui-va-peut-etre-embarquer-les-non-gauchos, par des phrases hurlées au mégaphone. Parce qu'alors, on perdrait aussi ce qui se passe entre les surlignages. Qui est en fait d'un autre type de puissance. D'ailleurs, et malgré cette auto-mise en garde, c'est peut être un des aspects qui pêchent dans *les cailloux meurent aussi*. Si j'avais moins eu d'intention de convaincre, j'aurais pu laisser l'auditeuse se faire un avis propre sur l'extractivisme, en choisissant des positions moins tranchées pour les personnages. **L'avis que l'on se fait soi-même est peut-être plus puissant que l'avis qui nous est imposé.**

Le sensible convainc et fait changer les choses, peut-être plus lentement, mais plus en profondeur. Une fois ce constat fait, je ne sais pas si on a le temps de se rendre compte de

l'impasse du modèle extractiviste<sup>13</sup>, et c'est aussi pour ça que je dois être activiste, pour mon envie de participer à des changements plus rapides (quoiqu'encore trop lents par rapport à l'urgence de la situation).

**Vous aimez travailler en collaboration, mais m'avez dit vouloir fuir les « artistes maudits », chercher du « positif », de l'espoir, du bonheur. Vouloir aborder des sujets graves et parfois sombres, mais avec la force de l'optimisme...**

C'est drôle que vous vous souveniez de ça. Oui. Je voudrais passer mon temps avec des gens lumineux, de la même manière que je voudrais manger des bons radis du jardin. Ça ne veut pas dire que j'évite tout ce qui est dur ou douloureux, ou bien les gens qui sont tristes ou à qui il arrive des « choses dures ». Juste que, j'aime bien rire, et que, dans certains milieux artistiques, il y a des gens qui vont mal par posture. Ceci n'est pas des « bons radis » à mon goût.

Dans la plupart des milieux de musique expérimentale que j'ai fréquentés, presque tout le monde semble contrarié, les corps rigides, les sourcils froncés et les mines graves de ceux qui se concentrent pour apprécier. La musique expérimentale est certes exigeante et parfois intellectuelle, mais j'ai l'impression que son intellectualisation est, pour certains, là encore, une fin en soi et pas un moyen. C'est comme si on ne pouvait pas créer de la qualité esthétique en étant léger. Comme si la profondeur dans laquelle on doit rentrer pour créer devait se propager au contenu que l'on crée. Qu'une réserve un peu *nerdy* était gage de qualité. Et cet aspect recoupe aussi, je crois, une absence quasi-totale de communication avec le public.

**Vous travaillez habituellement sur plusieurs projets en parallèle, outre les cailloux meurent aussi, quels autres chantiers artistiques vous occupent actuellement ?**

Cette dernière année, j'alimente quelques chantiers différents. Je suis une formation pour être « future » avec l'anthropologue Yoann Moreau. Au Japon, les futurier.e.s sont des représentante.s du futur qui sont présent.e.s aux conseils communaux. Leur incarnation, malgré la composante de jeu évidente, modifie en réalité la façon de prendre des décisions. C'est un jeu-pas-si-jeu. Pour devenir future, on doit



frontières © Duu Din Ka (2021)

choisir un sujet, et aller rendre visite à ce sujet, il y a 50 années. J'ai choisi la gadgetisation de la technologie, en particulier la création de programmes débiles sur les machines à laver. J'ai imaginé un archétype d'ingénieur, et je lui ai laissé un message vocal. L'étape prochaine (et finale) c'est de parler à l'époque présente, depuis le futur.

*frontières*, c'est un projet qui devrait, je l'espère, un jour repartir en résidence. Pour mon jury de master de l'Académie Royale des Beaux-Arts de Bruxelles, j'ai installé sous un pylône à Moeraske<sup>14</sup>, des enceintes qui diffusaient un prémontage à partir de sons enregistrés quelques jours avant sur le même lieu. Étaient également diffusés, les champs électromagnétiques transformés en son provenant de la présence des pylônes. Le futur de ce projet est de l'exporter dans des lieux aux frontières (entre l'humain, l'industriel, et le « naturel ») et de rendre cette frontière floue grâce au son.



13 - L'extractivisme consiste à extraire, directement dans le milieu naturel et sans retour vers lui, des ressources naturelles qui ne se renouvellent pas ou peu, lentement, difficilement ou coûteusement.

14 - Un marais situé entre commune bruxelloise de Evere et de Haren : [fr.wikipedia.org/wiki/Moeraske](https://fr.wikipedia.org/wiki/Moeraske)

*Du raifort dans mon ciboire* est un duo-souvent-trio d'improvisation sonore, qui mélange voix parlées, hydrophone, synthés, flûte, harpe et autres électroniques. C'est un projet de recherche permanent, qui s'écrit avec et pour le public, dans une recherche intersensorielle. Un album autoproduit issu d'une session est à paraître courant octobre 2022.

**L'intérêt de ma première rencontre avec le projet DUU Din Ka, ça a été de fusionner les traités de génétique moderne avec les livres mythologiques, une piste sonore de 3 petites minutes, autour de la citation d'Audre Lorde<sup>15</sup> : « for women, poetry is not a luxury, it's a vital necessity of our existence ». C'est une bonne accroche pour parler de votre rapport à la matière sonore, au son pris comme objet physique de création artistique.**

Le son, pour moi, c'est une texture. Donc c'est presque plus le toucher que l'ouïe qui est mobilisé. Donc je vais chercher dans ce que j'écoute les textures que j'aime ressentir.

Chronologiquement, mon rapport au son a commencé par être musical, et donc, irrémédiablement, à la danse, au corps, au mouvement. Quand j'écoute, ça bouge, quelque part, peut être à l'intérieur. Il y a une sorte de petite peluche sphérique qui se met en mouvement à l'arrivée d'une information sonore. Cette information est transformée en cartographie mentale et corporelle.

Par rapport à *De l'intérêt de fusionner...*, c'est encore une histoire de décloisonnement, de la science avec la non-science. J'ai répondu à un appel à participation du collectif féministe Mange tes mots. J'ai eu l'envie d'écrire une histoire d'une fusion. Entre deux êtres vivants de deux espèces différentes. Entre la génétique et la mythologie. Mais je crois que quelque chose se casserait si j'essayais d'écrire ici autre chose sur cette histoire.



15 - Essayiste et poète américaine, militante féministe engagée dans le mouvement des droits civiques en faveur des Afro-Américains

**Et si vous deviez traduire votre parcours sonore en exemples, quelles seraient vos références ?**

Si je prends le côté sonore musical, je dirais aujourd'hui : L'électro de Matmos<sup>16</sup> et celle de Matthew Herbert<sup>17</sup>. Les objets font la musique. Et ça groove et le corps bouge. Parce que tout ne doit pas être ultra cérébral pour faire du bien, et que les micro frottements sur une cymbale, c'est pas pour tous les jours.

En musique improvisée : Hélène Breschand, harpiste, soliste internationale et compositrice française<sup>18</sup>. C'était au CRR93<sup>19</sup> ou j'étudiais l'improvisation musicale dans la classe de Philippe Panier<sup>20</sup>. Cet épisode incontournable a réconcilié le corps, le son instrumental, le bruit, la voix, le théâtre et a fait totalement dévier ma trajectoire sonore.

À l'origine de ma curiosité sonore et noise, il y a aussi Nicolas Jaar<sup>21</sup>. Comme Joni Void<sup>22</sup> : quelque chose de rond, de début de paysage sonore, pas très loin de l'harmonie, mais qui amène vite des images, des textures, des frottements.

Bernie Krause<sup>23</sup>, parce que grâce à lui j'écoute la ville et l'ailleurs comme un orchestre.

16 - Groupe de musique électronique de San Francisco composé de M. C. (Martin) Schmidt et Drew Daniel, avec la collaboration de différents musiciens : [vague-terrain.com](http://vague-terrain.com)

17 - Musicien et producteur anglais de musique contemporaine : [matthewherbert.com](http://matthewherbert.com)

18 - Cf. <https://helenebreschand.fr/>

19 - Le conservatoire à rayonnement régional d'Aubervilliers-La Courneuve

20 - Musicien-improvisateur français

21 - Compositeur et producteur américano-chilien de musique électronique : [nicolasjaar.net](http://nicolasjaar.net)

22 - Projet électro expérimental du producteur et musicien franco-britannique installé à Montréal Jean Cousin : [jonivoid.bandcamp.com](http://jonivoid.bandcamp.com)

23 - Musicien américain, docteur en bioacoustique et enregistreur de paysages sonores.

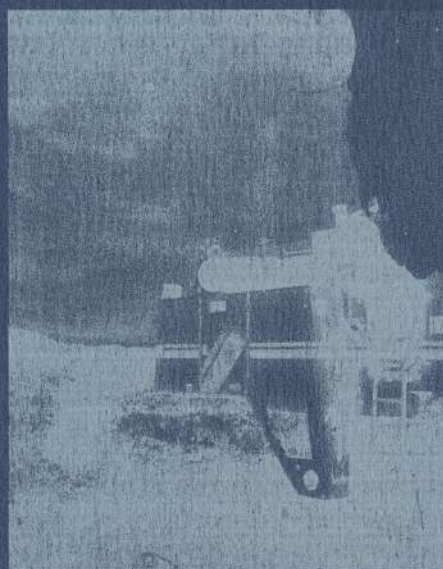
« Ça arrive souvent, que les humains entendent les atomes ? C'est normal, je suis pas complètement folle ?  
-Ah non non non ! Nous on parle tout le temps. C'est une question d'écoute. »

Le livre que vous tenez dans les mains est une projection, dans le monde physique, d'un objet sonore. Les deux objets sont pensés comme un seul, de la même façon qu'un corps n'est jamais qu'un corps et qu'un esprit n'est jamais qu'un esprit. Il a été trouvé par l'héroïne d'une fiction radiophonique éponyme, dans la galerie d'une mine qui semblait encore en activité.

Il est question de la vie et de la mort des atomes. Des cailloux. De leur extraction. Des petits récits pliés à l'intérieur de la matière. C'est une errance à arrêts multiples : la COP26, un procès contre une exploitation pétrolière, une mine de tungstène en Ariège. Le big bang.

*Pour partir en promenade sonore avec une chimiste, un vélo et deux atomes, allumez votre poste à la bonne heure et la bonne fréquence, ou rendez-vous sur [radiola.be](http://radiola.be)  
«les cailloux meurent aussi»*

## les cailloux meurent aussi



les cailloux meurent aussi

Manifeste pour un animisme

rationnel

mathilde schoenauer sebag

Jana Winderen<sup>24</sup>, pour son travail sonore sur les planctons. En fait, il y a beaucoup d'artistes que j'écoute qui utilisent de minuscules sons ronds.

**Quelle est l'histoire du projet les cailloux meurent aussi, de quoi cela parle-t-il ? Quel était votre but en créant ce projet et comment a-t-il évolué lors de cette année de production ?**

Le but premier, c'était de raconter une autre histoire de l'extractivisme. La notion même de pic d'extraction d'un métal est majoritairement absente du débat public, il faut absolument qu'on évoque ce que notre train de vie en occident et la transition numérique impliquent pour la mine, l'environnement qui l'entoure, les humains qui y travaillent.

Puis ce projet est devenu : « tiens, mais il n'y a pas seulement les atomes des mines dont on ne connaît pas les histoires, il y a les atomes de tous les objets qu'on côtoie, tout ce qui est issu de l'industrie et qui voyage ». Ces atomes « qui se retrouvent dépossédés de leurs histoires ». Du coup, le projet s'est transformé en une tentative de réconciliation des humains avec la chimie, à des fins plus seulement de défense et de réveil, mais d'émerveillement simple. Peut être que la défense vient après l'émerveillement, mais je voulais juste partager ce que le fait d'être chimiste me procure, comme rapport au monde. Et puis j'ai voulu en faire un objet sonore intéressant et esthétique, que la création sonore serve le fond. Je voudrais qu'on écoute le monde, et que les objets nous touchent par leur son.

Puis, retour à la case départ : qu'est-ce que je fabrique ici ? C'est d'objets qu'il est question ici ! De matière. C'est une ode à la matière. La forme doit rejoindre le fond ! Je ne peux pas ne faire qu'un objet non matériel pour parler de la matière. Alors, écrire le livre est devenu évident. Et le tableau s'est complété au mixage, pour donner vie sonore aux objets, et avec le graphisme, pour donner vie en 3D au livre, avec respectivement Rémi Gérard<sup>25</sup> et Juliette Damien<sup>26</sup>.

**Dans la présentation du projet, il y a cette phrase : « Faire se rencontrer des mondes habituellement considérés comme disjoints. (...) Exhumer des langages, cher-**

24 - Cf. <https://www.janawinderen.com/>

25 - Monteur image, mixeur, compositeur, ingénieur du son belge.

26 - Graphiste, artiste sonore et physicienne belge.

**cher les termes adéquats, avancer sur une ligne de crête : tendre un micro vers les atomes chauds qui chuchotent la nuit dans notre dos... », que voulez-vous dire par là ?**

La science occidentale et l'animisme sont habituellement considérés comme disjoints, on ne peut pas, dans un cours de chimie, enseigner que la matière puisse « penser » et « ressentir », par exemple. Pour l'anthropologue P. Descola, elles font partie d'ontologies qui ont tendance à s'exclure (le naturalisme et l'animisme).

Il faut avancer sur cette ligne là, d'un côté, une certaine science froide qui catégorise, de l'autre un monde mystique chaud, qui peut aussi enfermer (ne serait-ce que par la perception que s'en fait l'occident : des hippies en sarouel qui fument des pétards en se connectant à l'énergie de la lune). Entre les deux, il y a cette ligne là que je cherche — et c'est escarpé : parler avec des cailloux, pas complètement comme un chimiste, mais pas non plus complètement comme un chamane. Comme un chimiste qui aurait laissé son esprit cartésien errer, et une branche un peu méta s'y serait greffée. Le nouveau cerveau est pétri des deux influences.

**Je voulais terminer cette rencontre sur votre rapport avec la pédagogie, votre amour pour la transmission du savoir, un point qui rejoint d'ailleurs ce qui fait l'ADN de Transcultures : l'émergence, la passation et « faire découvrir à l'autre » les singularités créatives...**

La transmission, je crois, c'est être tellement enthousiaste par ce que l'on sait, qu'on pense que la vie des autres s'en trouverait également améliorée si eux aussi savaient. Et quand je parle à mes élèves, je voudrais leur communiquer ce qu'il y a d'extraordinaire à être vivant sur Terre. « Pourquoi est-ce que, si les atomes sont pleins de vide, on ne voit pas à travers ? » me demandait un élève tout à l'heure. « Pourquoi c'est difficile de faire des pâtes en haut de l'Himalaya ?... » C'est tellement gai de ne pas savoir, et puis d'apprendre, et puis de savoir. Quand je vois leur visage s'illuminer tandis que le monde s'augmente un peu, c'est un plaisir inégalable.

© Propos recueillis par Jacques Urbanska,  
Bruxelles, octobre 2022  
- Turbulences Vidéo #118

# L'ARBRE ET SES RHIZOMES VIDÉO- GROGRAPHIQUES DE SIVAN ELDAR

par Geneviève Charras

*Like Flesh* : un opéra vidéo de Silvia Costa et  
Francesco D'Abbraccio

À l'Opéra National de Lorraine en octobre  
2022 dans le cadre du festival MUSICA à  
Nancy.



*Like Flesh* (2022) © Photo : Simon Gosselin

**Après avoir épousé un bûcheron, une femme le suit dans la forêt, s'oubliant dans une vie monotone et sans désir, assistant chaque jour au spectacle sinistre de la destruction de la nature. La rencontre d'une jeune étudiante avec laquelle elle noue une relation amoureuse ravive sa flamme et change sa vie : son corps va alors prendre racine jusqu'à devenir arbre.**

Sur un livret de la dramaturge Cordelia Lynn inspiré des *Métamorphoses* d'Ovide, *Like Flesh* aborde la crise écologique à travers les relations humaines et amoureuses. Cette nature, la compositrice Sivan Eldar lui offre une voix chorale et une partition fourmillant d'inventions. Avec la complicité de Maxime Pascal à la tête de l'Orchestre de l'Opéra national de Lorraine, elle plante dans la salle une soixantaine de haut-parleurs disséminés sous les fauteuils, comme une invitation au public à se perdre lui aussi dans cette forêt sonore. En écho à la musique fluide et immersive de Sivan Eldar, la mise en scène de Silvia Costa transfigure la fable contemporaine sous la forme d'un opéra en perpétuel changement, comme l'eau d'une rivière que l'on tenterait de retenir entre nos mains et qui toujours nous échapperait.

Un opéra contemporain se salue toujours et fait office de terrain d'expérimentations souvent audacieuses, déplaçant, décalant le genre et la forme tout en préservant ici la place des voix et celle de l'orchestre. La mise en scène au service d'un conte, d'une fable sur l'Arbre, cet être fabuleux que l'homme néglige, torture, oublie et qui pourrait se venger un jour de ce traitement de harcèlement, d'ignorance des bienfaits du végétal sur la vie humaine. Des images vidéo de toute

beauté soutiennent l'histoire, la dramaturgie : ondoyantes icônes de couleurs, mixage savant de morphing signées A. Francesco d'Abbraccio, talentueux créateur de formes hybrides, arbres, feuilles, limbes et verdure accentuée. La mise en scène de Silvia Costa comme terre d'élection du conte, de cette quasi légende vivante à propos d'un être vivant : l'arbre dans la forêt qui ne la cache pas mais la dévoile, pudiquement dans ses secrets de bienfaisance, d'existence indispensable pour l'homme. Dans une maison, une clairière sylvestre, les enjeux écologiques se révèlent, par le chant, et les voix sont puissantes, locutrices des faits et gestes et émotions des personnages qui vivent l'absurdité des crimes de l'homme envers son environnement. Les vidéos du créateur d'images (IA) sont décors et densité picturale, rêve éveillé et profondeur de champ à l'envi. Artiste médiatique, musicien et chercheur dans les domaines de la politique de la représentation et de la culture transmédia, il travaille avec des systèmes d'intelligence artificielle et des réseaux de neurones pour étudier l'interaction entre l'homme moderne et la machine à travers le texte, les images et le son. Un travail esthétique passionnant aux résultats sidérants. Toute l'ambiance en est empreinte et les focales qui se dessinent dans ce verrou qui filtre lumières, jour et nuit, obscurité et fascination pour l'eau font office de lunette de vue, de jumelles intrusives. Pour mieux saisir ce conte où la forêt chante, l'arbre se lamente et la vie continue malgré les méfaits de l'intrusion de l'homme dans son intime développement.

© Geneviève Charras - Turbulences Vidéo #118

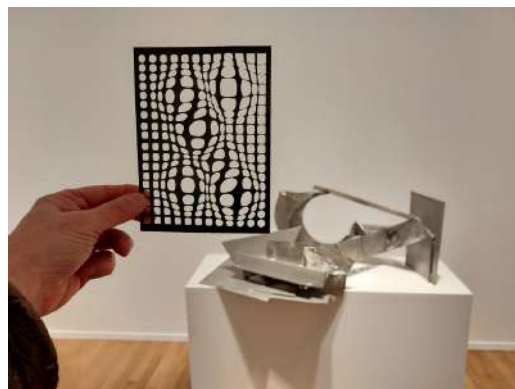
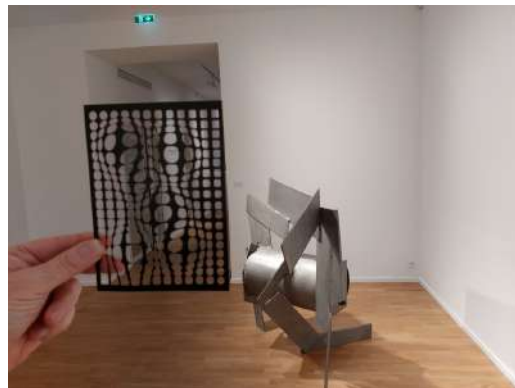


# LES BOUCLES DE L'ACHEIROPIESE

ACHEIROPOISIS AND ITS LOOPS

ATELIER TROIS CARRÉS 2022 N°45

*Les boucles de l'acheiropoièse est un article rédigé à la demande du festival de Laval Virtual. Stéphane Trois Carrés a poursuivi une réflexion sur les outils numériques et leurs conséquences mythologiques comprenant que c'est la poursuite d'un projet induit à la Renaissance. Ce travail théorique est accompagné des dernières expériences menées avec le logiciel de dessin en intelligence artificielle Dall. E Stéphane Trois Carrés a réinjecté l'une de ses ofuscations réalisée chez Daniel Templon à l'occasion de l'exposition d'Anthony Caro. L'intelligence artificielle mixant les photos de l'artiste a composé de nouvelles vues à partir des instructions suivantes : «un milliard de points sur un millimètre carré» ; «Les mystères de la géométrie dans la white box» ; «Un énorme espace qui tient dans une boîte à chaussure».*



*The loops of acheiropoiesis is an article written at the request of the Laval Virtual festival. Stéphane Trois Carrés pursued a reflection on digital tools and their mythological consequences, understanding that it is the pursuit of a project induced in the Renaissance. This theoretical work is accompanied by the latest experiments carried out with the artificial intelligence drawing software Dall. E Stéphane Trois Carrés has reinjected one of his insults made at Daniel Templon on the occasion of the Anthony Caro exhibition. The artificial intelligence mixing the photos of the artist composed new views from the following instructions: «a billion points on a square millimeter»; “The mysteries of geometry in the white box”; “A huge space that fits in a shoebox”.*



*Vue originale sur lesquelles l'intelligence artificielle a calculé avec Dall.E de Google*

Les conditions de fabrication des images ont radicalement changé au XXe siècle et les transformations techniques captation, synchronisation, procéduralisation.

La mimésis algorithmique\* donnent aux images des formes multiples et transitoires. L'une des parties de ce travail est rédigée sur le campus d'Eurasia à Xi'an en Chine, où les questions ne se posent pas ainsi car les images extrême orientales n'ont pas été conçues sur les mêmes substrats mythologiques et conceptuels. Cela met en lumière d'autant plus fortement la nature occidentale de ces questions. Par conséquent je souhaite démarrer à partir de l'interdiction de représenter édictée dans la bible (iconoclaste biblique) et prendre pied à partir de l'an 843, au cours du Concile d'Ephèse quand l'Impératrice Théodora avec l'appui de l'évêque Jean Damascène choisit le culte des images pour le motif qu'il est cohérent avec l'incarnation... Si notre métaphysique a changé, les questions ont pris de nouveaux aspects à l'aune de nos capacités techniques et imaginaires, jouant un prodigieux écho sur les instants séminaux du culte des images.

Il faut voir. L'image participe de l'intégralité de la sphère sociale (Iconologie, W.J.T Mitchell). Voir pour croire, voir pour comprendre, voir en corrélation avec les commentaires, voir pour imaginer. Il est difficile d'envisager notre civilisation fondée sur la domination de l'odorat, du son ou du toucher, la vision prévaut et par conséquent l'image est omniprésente sur de nombreuses formes, l'image s'impose comme le mode naturel de perception du réel, probablement en contradiction avec la réalité anthropologique. Si l'image s'impose comme mode de perception dominant, elle emporte avec elle un corpus de mythes qui sont profondément liée aux fondements de l'histoire des idées en Occident. Alors que cette histoire est parcourue par un débat permanent entre l'utilisation des images et leur refus (iconoclastie); les outils d'imagerie numérique procèdent à une boucle stupéfiante, où les concepts les plus raffinées des mathématiques produisent des phénomènes visuelles mimétiques extrêmement efficaces. L'instrumentation d'imagerie numérique ne déplace t-elle pas le débat des icônes dans un nouveau paradigme dont les contours et le fonctionnement sont à décrire ?

This paper intended to be a scientific synthesis. But, as its writing progressed and facing the depth of the issues it raised, it would have called for a full fledged thesis about the nature and destiny of images, connecting their history and the technical devices used to create them.

Part of this work has been worded on the Xi'an Eurasia campus in China. There, these issues are dealt differently, since Extreme-oriental images do not refer to our mythological and conceptual founding. That stresses the deeply Occidental nature of these issues. I will therefore start with the biblical interdiction (Bible iconoclasy) and take off by 843. Here, the Ephesus council, sponsored by the Byzantine empress Theodora, supported by the bishop John Damascenes, opted in favor of images cult, on the basis that it is coherent with the Incarnation dogma. The metaphysics of today are different, and these issues offer now new sides, according to our technical and imaginary capacities. They are dramatically echoed into the seminal instants of images cult.

We need to see. Image is an integral part of the social sphere. See in order to believe and to understand (in correlation with commentaries) if not to imagine. It would be difficult to look at our society as based on smell, sound or touch. Vision prevails. Hence image is omnipresent under different forms. It is our natural mode of reality perception, though perhaps in contradiction with the anthropological reality.

If image sets itself as the dominant perception mode, it brings with her a corpus of myths which are deeply connected to the laying of Occidental ideas history. This history includes a permanent debate between image use and image rejection (iconoclasy). The tools of digital imagery gear a stupefying loop. The most sophisticated mathematical concepts produce visual mimetic phenomena of powerful effectivity. They close the loop with the Platonist dualism of ideas and the physical world. Then we can ask if the digital imagery does not transfer the iconic debate into a new paradigm, of which the contours and the operative mode are still to be described ?

\*La mimésis algorithmique est la capacité d'un programme graphique à simuler des phénomènes visuelles communs par exemple : rendre compte du cheminement de la lumière dans une pièce (Lancer de rayons, Raytracing), simuler les cheveux, la peau texture et mouvement (<http://gl.ict.usc.edu/Research/SkinStretch/>, siggraph technical paper 2015).

#### Une histoire de l'Occident

Les doctrines de conception d'image furent aux débuts encadrées par des principes fondamentaux de représentation. Ils sont toujours en application dans la réalisation des icônes orthodoxes en Orient (01) Ces principes garantissaient l'usage des images dans le sens du dogme est ce que l'on nomme Iconodulie, c'est à dire «service des images». le judaïsme et l'Islam observent toujours la règle biblique de l'interdiction de leur emploi.

En Occident, la christianisation a opéré tout autrement permettant à l'image d'évoluer dans ses usages et ses codifications, tant et si bien qu'elle a participé efficacement à l'évangélisation européenne de la fin de l'empire romain à la Renaissance, fournissant un corpus de représentations imageant les récits sacrés.

Cet usage a produit un artisanat puis une industrie des images.

L'image est un sujet central de l'histoire culturelle de l'Occident. Son usage fut un des principaux outils de diffusion du christianisme, donnant figure au récit religieux et supportant la dévotion. Les populations européennes majoritairement illettrées et ne sachant pas parler latin devaient avoir accès au récit religieux le plus simplement et le plus immédiatement possible C'est en s'affranchissant de l'une des règles fondamentales de la Bible l'interdiction de la fabrication d'idole que cela fut rendu possible. l'image s'est imposée comme une formule efficace est simple pour faire passer les doctrines religieuses puis les doctrines politiques. Cette rupture avec la Bible serait-elle le symptôme d'une métaphysique à venir qui fera l'économie du divin ?

Pour autant par un curieux détour, l'achiropoièse qui fut le concept primitif justifiant l'emploi des images revient par le biais des automatismes numériques.

#### A HISTORY OF OCCIDENT

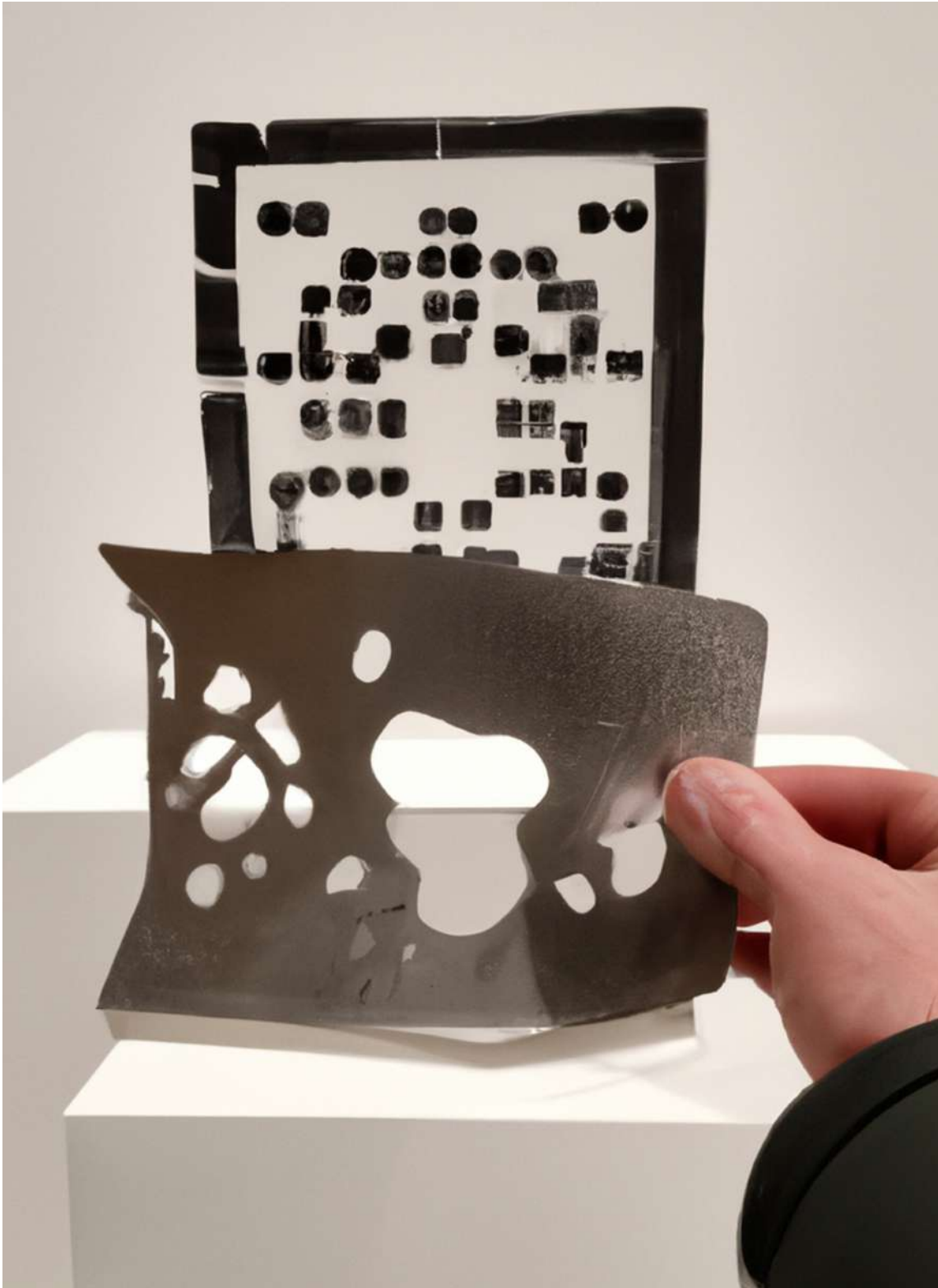
Images are a central topic of the cultural Occidental story. Its use was a main tool of christianism diffusion, giving figure to the religious narrative and support t the devotion. Mainly illiterate, the European people was unable to understand Latin, and then had be given access to the religious narrative, as simply and immediately as possible. It was made possible by transgressing a fundamental biblical rule, the interdiction of idol making. Image imposed itself as an effective and simple formula to transmit religious doctrines, and then political ideas. This transgression with the Holy Bible was perhaps a forerunner of future metaphysics, which will let no place for God, and set Man as the central issue, demanding immanence (Siècle des lumières, aufklärung)

Image history in Occident deals with representation, but also with Mankind freeing itself of the original metaphysics. Nevertheless, following a surprising turn, acheiropoiesis, this primitive concept legitimating images use, comes back by the biased way of digital automata. The period which begun by Renaissance is closing, while original mythologies are back under new aspects of images production and use.

At start, the image conception doctrines were framed by fundamental principles of representation. These principles are still applied by Orthodox icon makers in Middle-East. These principles warrant an alignment of image use to dogma meaning. We call it "iconoduly", i.e. "images service". These same principles are also observed in Judaism and Islam.

In Occident, Christian expansion worked differently. Usage and codification of images could evolve, and so take an effective part in European evangelization by the end of the Roman empire and Renaissance. They provided to the sacred narratives a corpus of representations. Hence developed a craftsmanship and later an industry of image production.

Along with the Occidental paradigm evolution, as soon as Renaissance, craftsmen and artists feel concerned with image distribution. Copper-plate engraving, for instance, intimately tied to Renaissance picture practice, is invented by Maso Finiguera, (1426, 1464). This technology takes part in ideas diffusion over the new geometric description spaces, whose Hans Vredeman de Vries (1527-



*Images sans dimensions produite avec un mixage d'instructions écrites  
et d'une offuscation produite avec une sculpture d'Anthony Caro, 2022*

Alors qu'apparaît la clôture d'une période née à la Renaissance, les mythes originaux reviennent sous de nouvelles formes à travers l'usage et la production contemporaine des images [11]

Accompagnant les modifications paradigmatiques occidentales, dès la Renaissance, les artisans et les artistes se préoccupent de la diffusion des images. Par exemple, la gravure taille douce intimement liée aux pratiques picturales renaissantes est inventée par Maso Finiguera, (1426, 1464). Cette technologie de reproduction participe à la diffusion des idées sur les nouveaux espaces géométriques de description dont Hans Vredeman de Vries (1527-1606) fut l'actif diffuseur avec ses publications. Les principes d'analyse et de modélisations issus de la perspective permettant de normaliser la représentation des espaces. S'ouvrant à l'édition et au dessin documentaire, une industrie de la représentation voit le jour à la fin du XVIII<sup>e</sup> participant à la diffusion des idées du siècle des Lumières (Lithographie et première diffusion de masse à l'échelle européenne de reproduction, 1796, Aloys Senefelder)

Ce sont les premières étapes de l'image à l'ère de la reproductibilité.

Cette période recouvre celle de l'image incarnée permettant l'apparition de l'image de l'immanence. Ainsi l'image est un axe essentiel de l'histoire occidentale. Pour que cela soit ainsi, il a fallu que l'interdiction biblique des images soit dépassée. C'est durant la controverse de l'iconoclaste que des récits confortant l'articulation de la doctrine de l'incarnation du Christ et l'emploi des images sont apparues. Plusieurs mythes confortent l'usage des images : le Mandylyon ou l'image sainte d'Edesse (IX<sup>e</sup> siècle), le miracle de sainte Véronique (XII<sup>e</sup> siècle) alors que la controverse de leur usage durera jusqu'à l'effondrement de l'Empire de Constantinople héritier de Byzance, marquant le début de la Renaissance (1453) et transférant massivement la dynamique politique, économique et culturelle vers le cœur de l'Occident.

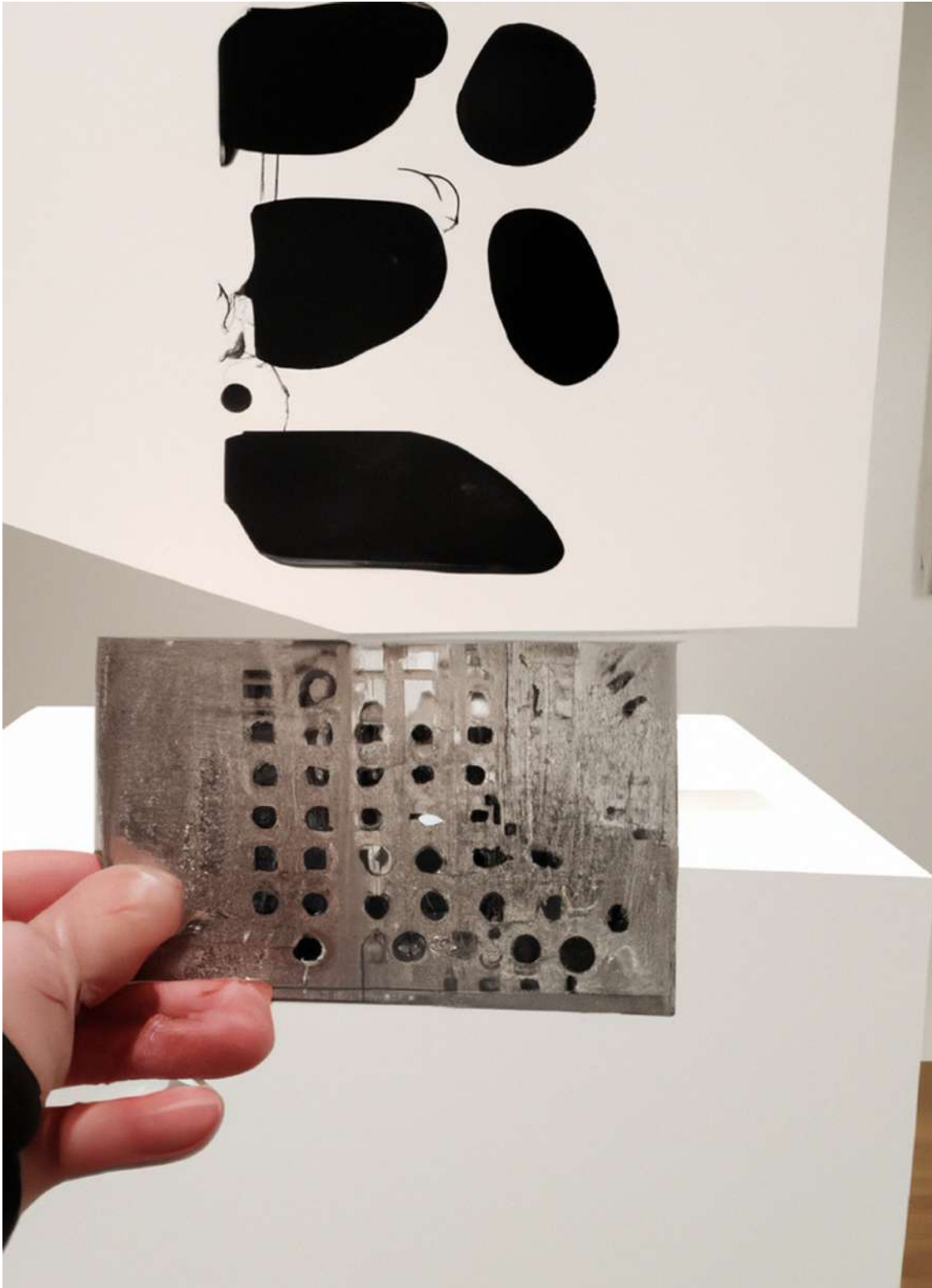
Les mythes chrétiens de l'image fondent l'idée qu'elle est une intercession divine, forme de prière, témoignage physique du miracle ; l'image produite est nommée «acheiropoïète» c'est à dire non faite de main d'homme. L'emploi des images est ainsi une

1606) was an active propagandist through his published works. Analysis and modeling principles from perspective standardized space representation. Then, opening the way to publishing and documentary drawing, a representation industry was born by the 18th century. It gave support to the diffusion of the ideas of Les Lumières century [1]. Here lay the first stages of "images at the time of their reproductibility". This period covers also the incarnated image, allowing immanence images to emerge.

Thus, image is a basic axis of Western history. That demanded a transgression of image biblical usage. This happened during the iconoclastic disputes, where narratives supported articulation between Christ incarnation doctrines and use of images.

Several myths back up images use. The Mandylyon, also called the saint image of Edesse (9th century), the Saint Veronica miracle (12th century), even if the dispute will last up to the collapse of Constantinopolitan empire, heir of Byzance, marking the start of Renaissance (1453) and the massive transfer to the heart of Occident of the political, economic and cultural dynamics. These Christian myths set image as a divine intercession, a form to prayer, a material proof of the miracle. These images are called "acheiropoietic", i.e. not human hand made. Thus, image use becomes God's will, and legitimates the diffusion of the sacred narrative. So instituted, opposition to the image is taken as a negation of the incarnation, a central Christian dogma. Hence, Christ and saints images become a core component in catholic doctrine. Reformation will violently react against religious iconography, giving way to a new iconoclasy after the critics of Martin Luther. This mind state is still living in Europe, and explains the liking of North-western Europe for geometrical abstraction.

Religious iconoclasy is not unique. Another form of images critique will come with a resurgence of Platonic doctrines, as part of antiquity rediscovery. Renaissance intellectual people read afresh and translate the Greek philosophical texts, and re-evaluate them according to their time gauge. So, by Renaissance time, comes back a myth forgotten since the first centuries of our era : the "mimesis", the resemblance. Zeuxis, so gifted a painter that even birds took its paintings of grapes as real ones.



*Images sans dimensions produite avec un mixage d'instructions écrites  
et d'une offuscation produite avec une sculpture d'anthony Caro, 2022*

volonté divine, permettant ainsi la diffusion du récit sacré. Instituant l'image, alors s'y opposer revient à nier l'incarnation, dogme essentiel de la chrétienté, l'image du Christ et des saints devenant une composante essentielle de la doctrine catholique (La Réforme réagira très violemment contre l'iconographie religieuse et une nouvelle iconoclastie prendra forme dans les critiques de Martin Luther. Cet état d'esprit persiste en Europe et explique le goût des cultures du Nord-Est de l'Europe pour l'abstraction géométrique)

L'iconoclastie religieuse n'est pas unique, une autre forme de critique des images reviendra avec la réapparition des doctrines platoniciennes, participant de la redécouverte de l'antiquité, les intellectuels renaissants relisent et traduisent les écrits des philosophes grecs et les réévaluent à la mesure de leur temps. C'est ainsi qu'au cours de la Renaissance réapparaît un mythe oublié durant les premiers siècles de notre ère. Celui de la mimésis, la ressemblance, Zeuxis le peintre dont l'adresse est telle qu'une de ses peintures de raisins a confondu l'appétit des oiseaux. La redécouverte des philosophies platoniciennes et aristotéliennes (Marsile Ficin, Robert Grossetête) motivant un intérêt accru pour la réalité matérielle et l'homme.

Réactivant l'étude extensive des ouvrages grecs et latin, la Renaissance retrouve le mythe de la ressemblance. C'est ainsi que s'opère une rupture métaphysique de l'humanité avec le divin, la méthode analytique (Galilée), la création de l'objectivité (redécouverte de *De Natura Rerum* de Lucrece), l'apparition d'un droit humaniste (*Habeas Corpus* 1679)

C'est le démarrage de la modernité où rapidement les questions essentielles de l'Occident sur l'idée d'une mimétique rétinienne et d'une réalité externe à l'homme se posent.

Galilée en est l'initiateur, posant la méthode expérimentale et l'analyse mathématique.

Cette modernité doit durant toute son histoire et jusqu'à maintenant composer avec les iconoclasties religieuses et philosophiques. Il est essentiel de ne pas les confondre car si leurs motivations sont différentes, (respect des doctrines bibliques pour les premières et doutes sur le rapports des images au monde et nature de la vérité pour les secondes), leurs effets diffèrent. La destruction récentes des

This rediscovery of Platonist and Aristotelian philosophies (Marsile Ficin, Robert Grossetête) reinforce concern for Man and physical reality.

So reactivating an intensive study of Greek and Latin works, Renaissance finds again the similarity myth. Thus is enforced a metaphysical break of Mankind from the divine. Galileo brings the analytical method. Objectivity finds roots in Lucrecius *De natura rerum*. Human rights become a reality with the English *Habeas Corus* edict. Modernity takes off, and soon calls the basic Western issues of retina mimetics and a reality external to man. Galileo initiates it, with his experimental method and his mathematical analysis.

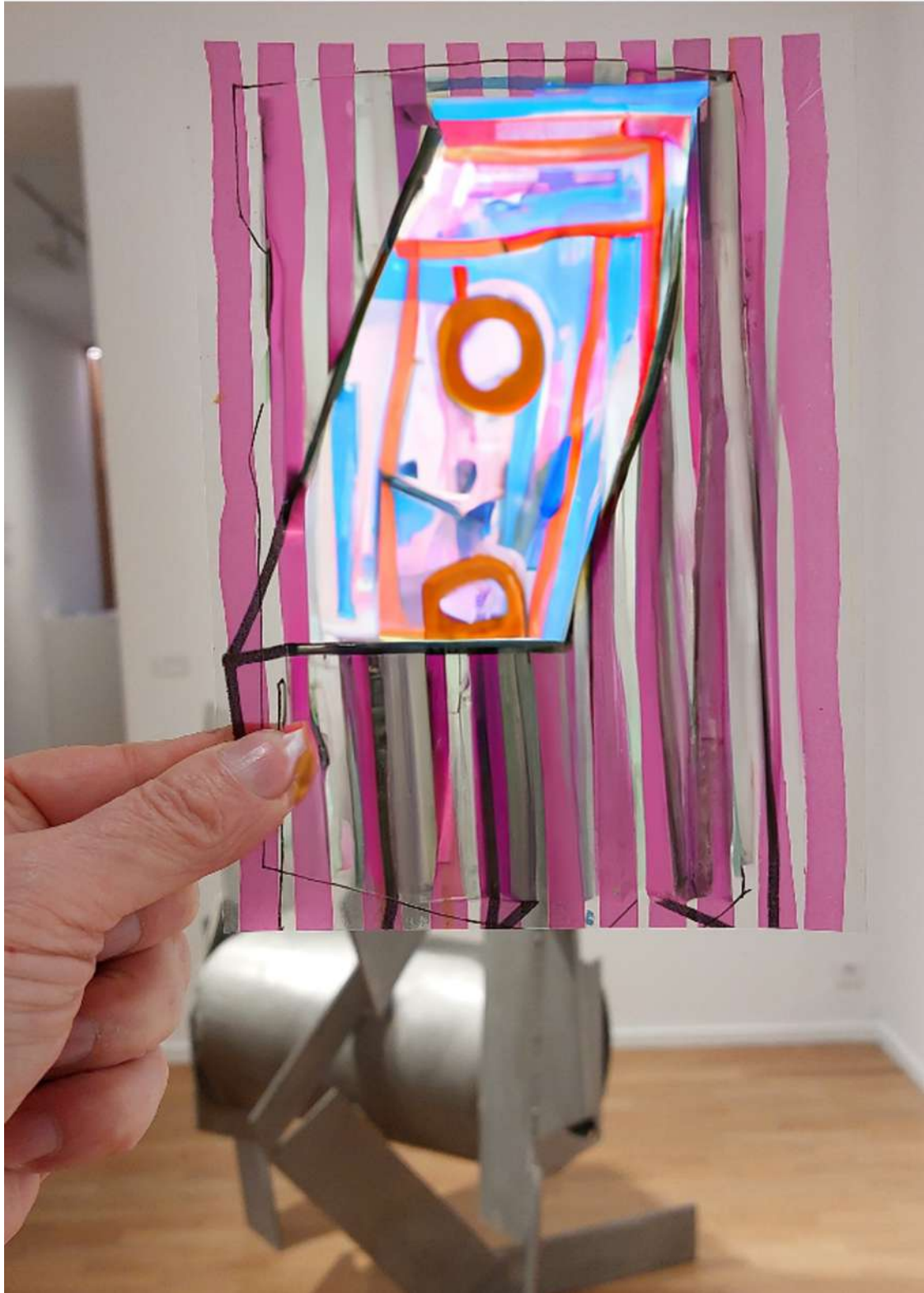
This modernity will have, all along its history and up to now, compose with the religious and philosophical iconoclasties. We must absolutely not confound them. Their motivations are different (respect of biblical doctrines for the former, doubts about the relations of images to the world and nature of truth nature for the latter). But their effects differ as well. The recent destruction of Bamyán site Buddhas in Afghanistan est only the most violent sign of an archaic but still vivacious iconoclasy.

The œuvre of Marcel Duchamp is underpinned by a Platonist iconoclasy, much more fertile, and not comparable to religious iconoclasties. These latter cannot be disputed about, since the rise out of doctrinal forms. It is a fact. Platonic iconoclaty fosters permanently the debate about images, the way they are received, the practices within which they are used and the impact they have on our *weltanschauung* (world perception)

## II. Images and doubt

Therefore, occidental iconoclasy has two origins. The first takes roots into Plato and his dualism between the word of ideas and the perceptible world. The other one shapes itself from the biblical forbidding of idol making.

The iconoclasy of today is much less religious than Platonist. It stems mainly from the lack of confidence in images whose usage is plethoric and a justified doubt about their reference to a formal reality. Contemporary art keeps constantly on a ambiguous position. It uses images to question other images, whose mere operating generates an enormous quantity of images, associating in a panegyretic cy-



*Images sans dimensions produite avec un mixage d'instructions écrites et d'une offuscation produite avec une sculpture d'anthony Caro, 2022*

Bouddhas du site Bamyan en Afghanistan est le symptôme le plus violent d'une iconoclastie archaïque et religieuse toujours vivace.

L'iconoclastie religieuse ne peut être débattue du fait de la forme doctrinale dont elle est issue. C'est un fait. L'iconoclastie platonicienne entretient le débat de façon permanente sur les images : la façon dont on les reçoit, l'emploi que l'on en fait et leurs conséquences sur notre weltanschauung (Appréhension du monde)

Le doute des images

Ainsi il y a deux origines à l'iconoclastie occidentale, l'une prend ses racines chez Platon dans l'opposition entre le monde des idées et le monde sensible, l'autre prend forme dans l'interdiction de fabrication des idoles du monothéisme biblique.

C'est ainsi que l'iconoclastie contemporaine est beaucoup moins religieuse que platonicienne, elle est surtout constituée par la défiance que provoque l'usage pléthorique des images et le doute justifié quant à leur rapport à une réalité formelle.

L'art contemporain lui-même maintient une position ambiguë en permanence, utilisant les images qui sont censées mettre en cause d'autres images, dont pourtant l'exploitation produit une énorme quantité d'images qui s'associent dans un cycle panégyrique, promotion / mise en question.

Jean Baudrillard a longuement fustigé cette posture qui, si on le suit à la lettre, mène à une impasse ou condamne définitivement notre mode d'utilisation des images.

La production des images est devenu un monde en soi, connexe à celui de l'information, sans doute forme émergente de l'information en circulation dans nos réseaux et nos processeurs.(représentations statistiques, nuages de points)

Si il y encore la possibilité d'une iconoclastie contemporaine ; elle peut être d'essence morale et politique, elle est essentiellement platonicienne car elle met en doute la faculté des images d'apporter la vérité sur leurs sujets.

Platon distinguait un monde idéal fait de formes parfaites, concepts et idées mathématiques et un monde sensible fait de mirages pour lesquels il établissait une limite claire.

Les images produites par les calculs sont mainte-

cle of promoting/questioning. Jean Baudrillard has fustigated at long such a posture which, if pushed on literally, takes to a dead end or condemns forever our way of using images.

Image production has become a world in itself, connected to information production, and probably an emerging pattern of information processing in our networks and processors (statistical presentations, point clouds).

If a contemporary iconoclasy has any chance to live, it may be of moral and politic essence. It is basically Platonic, since it questions the capacity of images to bring out the truth about their subjects. Plato made the difference between an ideal world of perfect forms, concepts and mathematical ideas, and on the other hand a world of perceptions, brought out of mirages. To these he was setting a neat border.

Today, computed images are present everywhere (design by numbers), and the world of ideals has gone. Mathematics, as rigorous as it can be, remain inside the range of culture and thought, and sensitive to their wording (The demonstration of Fermat theorem has demanded several dozens of readers and several lemmas to conclude [2]). It is as well limited in its logical founding (Gödel,[3]).

The Platonic ideal fades into complexity and continuity. And the Platonic critique of images collapses along with tools and effects mixing. Mathematical models generate effective mirages and convincing simulations. Would not the Aristotelian paradigm, with its images made aout of complexity and dynamism, be more in line with our days ?

III. Today

The West seems today to be closing a period of his history: its worldwide domination is ending, communication technologies expand and globalize, transcendence lets the stage to immanence, and universality to cultural relativism.

Massive imagery is constantly digitally generated under all forms and qualities. It runs limitless along our networks. Image synthesis industry plays a powerful part in this revolution, the action range of which is difficult to be described, so far it extends and diversifies (Let us for instance look at the value on Stock Exchanges of publishers like Autodesk, Kinetics or Adobe, in these crisis moments. Science and entertainment industries take advantage of



*Images sans dimensions produite avec un mixage d'instructions écrites et d'une offuscation produite avec une sculpture d'Anthony Caro, 2022*

nant omniprésentes (Design by numbers) le monde idéal n'est plus, les mathématiques aussi rigoureuses qu'elles puissent être restent du domaine de la culture et de la pensée, sensible à leur formulation (Démonstration du théorème de Fermat a nécessité plusieurs dizaines de lecteurs et plusieurs théorèmes pour aboutir, Andrew Wiles, 2001), elles sont aussi limitée dans leur logique fondamentale (Théorème d'Incomplétude, Kurt Gödel, 1932).

L'idéal platonicien disparaît dans la complexité et le continu, la critique des images faites par Platon s'effondre avec le mixage des outils et des effets. Les modèles mathématiques produisent des mirages efficaces et des simulations probantes.

Le paradigme Aristotélicien des images faites de complexité et de dynamique n'est-il pas plus contemporains ?

Actuellement...

Alors que l'Occident semble boucler une période de son histoire, (fin de la domination mondiale occidentale, apparition et globalisation des techniques de communication, disparition de la transcendance au profit de l'immanence, fin de l'universalité et triomphe du relativisme culturel)

L'image de masse à l'ère de la reproductibilité numérique est produite en permanence sous toutes ses formes et qualités. Elle parcourt nos réseaux sans limite. L'industrie de l'image de synthèse est l'un des puissants acteurs de cette révolution dont on pourrait difficilement décrire la sphère d'action tant elle est diversifiée et étendue (Regardons les valeurs des titres en bourse des Editeurs, Autodesk, Kinetix ou Adobe en ces temps de crise). Sciences, industries et spectacle profitent de ces nouveaux moyens. Les images artificielles sont fabriquées par des machines et des calculs, c'est à dire «non faite de main d'homme» ou «acheiropoïète»

Les théories physiques de la représentation, théorie du parcours de la lumière sont suffisamment élaborées pour interpréter le parcours lumineux dans de nombreux cas, du trou noir à la salle illuminée. On est en mesure de fournir des représentations mimétiques si rigoureuses que les scènes créent un malaise perceptif, de l'artificiel au réel. On choisit la complexité des modèles en fonction de leurs objectifs (La simulation du derme pour les dermatolo-

gistes) these new means to create artificial images with their machines and computations, that is, actually, not hand made, then *acheiropoietic*.

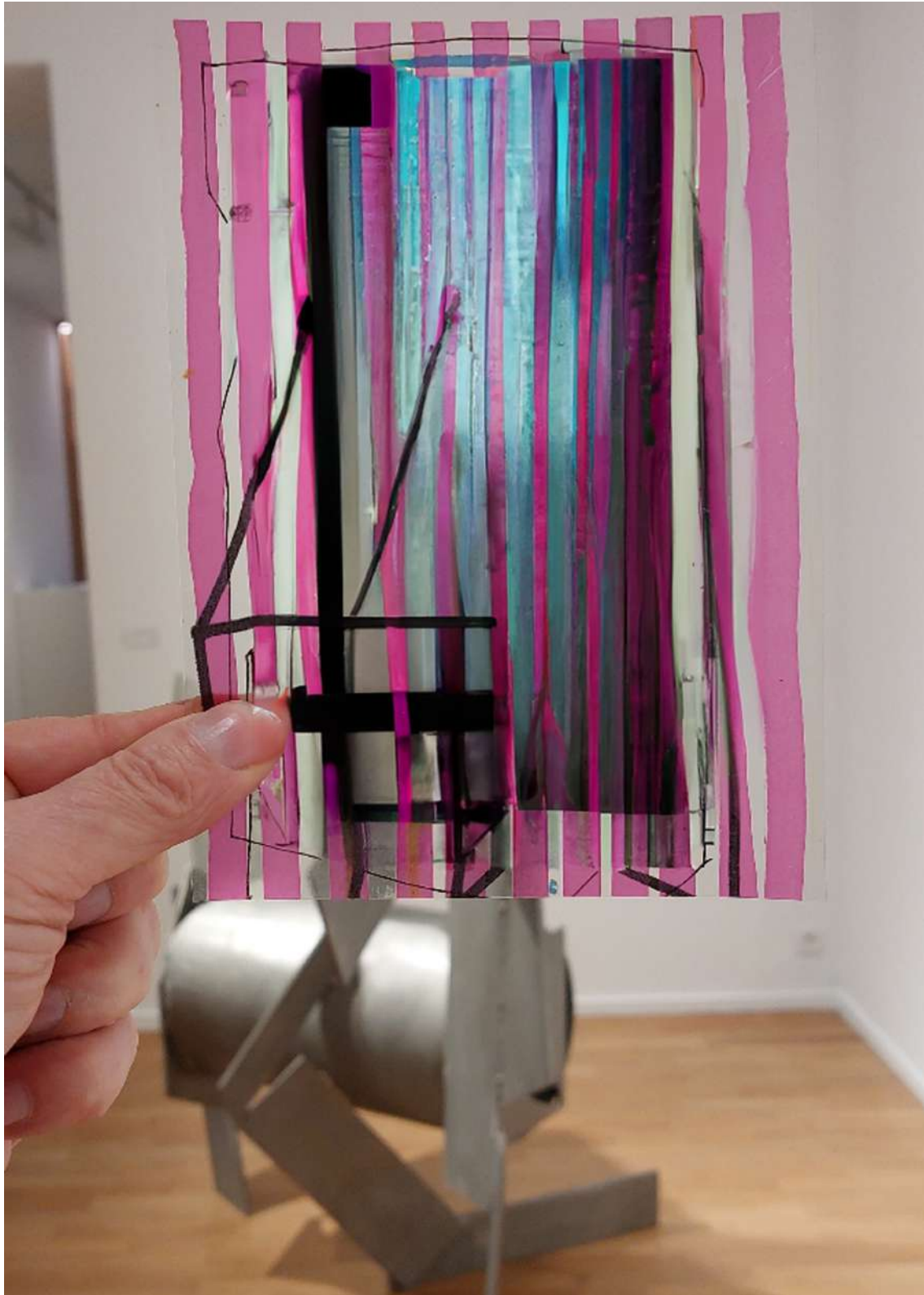
The Physical theories of representation, of light ray paths for instance, are developed enough to explain the ray travel, from black hole to illuminated scene. We are able to produce digital representations of such rigorous mimetism that a perceptive discomfort is born between artificial and real. They chose model complexity according to their targets. For instance, derma simulation of dermatologists may be transcribed to 3D graphics effective models. The Avatar film of James Cameron presets the most recent symptom of this convergence. The combination gives a meta-reality merging objectal reality to conceptual reality.

And so, the "mimesis" reaches a never yet known in representation technologies. The mimetic search extends into artificial research, robotics and virtual environments. It has expressions in several perception fields. The most striking examples are offered by the Defense multi-modular simulations of operational theaters. In the biggest campaigns, some 8000 independent agents may work in a same environment, where images and context evolve constantly. Automaton or human, every, each agent is part of an immense virtual theater. And in fact it is no longer purely virtual since its actuality plunges it in the reality of uses, so becoming a practical, experimental and cultural reality.

So, along the 20th century, *acheiropoiesis* and *mimesis* have converge into a set of technologies and common usages.

#### IV. Ubris in the hollow of one's hand

It is surprising to see that representation myths reemerge, no longer as founding narratives, but as a practical reality. *Acheiropoiesis* is no longer divine but procedural. It is no longer signifies the incarnation of a living God, but of possible worlds multiplicity. *Mimesis* no longer celebrates the artist's skill in making its own the divine creation power: it proves that physical models of computing fit with retinian experience. Whence comes off this promethean result of myths, where miracle is transformed into a shared technical affordance ? Synthesis images would they be only one symptom among others of an anthropologic modification, of a threshold beyond which "tekhne" realizes the mere myths



*Images sans dimensions produite avec un mixage d'instructions écrites  
et d'une offuscation produite avec une sculpture d'Anthony Caro*





gues pourra produire un modèle efficace pour les graphistes 3D)

Le film «Avatar» de James Cameron est le dernier symptôme de cette convergence entre les images du réel et les images de synthèse, la combinaison produit une méta-réalité fusionnant le réel objectal au réel conceptuel.

La mimésis connaît ainsi un niveau d'effet jamais atteint dans les technologies de la représentation. La quête mimétique se prolonge dans les recherches sur l'intelligence artificielle, la robotique et les environnements virtuels. S'exprimant dans plusieurs dimensions de la perception. L'exemple le plus frappant que l'on puisse trouver sont les simulations multi-modules du théâtre d'opération des armées où pour les campagnes les plus importantes on 8000 opérateurs indépendants opèrent dans le même environnement, images et contextes renouvelés en permanence. Automatiques ou humains chacun faisait partie d'une immense scène virtuelle ; qui ne l'est plus totalement, son effectivité s'immerge dans la réalité des usages, c'est devenu une réalité pratique, expérimentale et culturelle. Ainsi au cours du XXI<sup>e</sup> siècle, l'achiropoièse et la mimésis convergent dans un ensemble de technologies et d'usages communs.

#### L'Ubris au creux de la main

Il est surprenant de voir que les mythes de la représentation réapparaissent, non plus comme récits fondateurs mais comme réalité pratique, l'achiropoièse n'est plus divine mais procédurale. Elle n'est plus le signe de l'incarnation du Dieu vivant mais celui de la multiplicité des mondes possibles. La mimésis n'est plus la célébration de l'adresse de l'artiste s'appropriant les facultés divine de la création, mais la preuve de la correspondance des modèles physiques de calcul avec l'expérience rétinienne. Quels sont les fondements de cet aboutissement prométhéen des mythes où le miracle devient une possibilité technique commune ?

L'image de synthèse ne serait elle pas l'un des symptômes d'une modification anthropologique, d'un seuil où la «tekhne» réalise les mythes qui l'ont fondée ?

who founded it ?

Is it a an anthropological turnaround. An if so, which are the myths what will be born at the apex of this culture? Is the end of a cultural era, out of which mankind, at last endowed with divine exclusive powers, after the foundation of their immanence, reorganizes its relation to the world ?

The overweening power of images « techne », as well as as their exhausting facing abundance... This situation explains why some contemporary artistic practices are iconoclastic. The sign and images exhaustion [4] would no longer afford to experiment them validly. So, the digital technologies call for corrosive ethical issues, where images still foster tough debates of iconoduly with iconoclasy. The issue about their usage feeds itself out of the disputed reliance in the image (Gombrich [5]) and the doubts they raise (Nelson Goddman [6]). Images, apparently immediate, stirs confusion among ideas... That could be the sharpest critic that could profer a contemporary artist about images use.

V. Images : welcome Vs. Rejection int the 20th century

In its "Iconology" [7], Mitchell underscores the iconoclasy/iconoduly dispute as a recurrent issue. It keeps on at the core of Goodman/Gombrich semiologic opposition of theses. Under this effective lighting, we can better understand the contemporary iconoclastic strategies in contemporary art. But the scene remains fuzzy, indeed. Iconoduly and iconoclasy live together in art centers. Would that mean that the difference vanishes or that or world vision has changed enough for us to shift sides indifferently? Actually, our intellectual education is today diverse enough for us to let the two opposites claim for the same status.

By the beginnings of 20th century, iconoduly and iconoclasy emerge at the same time. The former with Malevich looking for immanent icons, the latter with the futurist ukase to destroy the Louvre in order to let life reach a full and total aesthetics. The axes were drawn in the mere tracks of modernity. And thence two opposite theses can coexist, as soon as the mystical consequences or icons were pushed out. As shows Nietzsche, dogma and incarnation no longer matter. Mankind appropriates its own destiny while claiming its immanence. Hence, the opposition has losen its metaphysical meaning.



*Images sans dimensions produite avec un mixage d'instructions écrites  
et d'une offuscation produite avec une sculpture d'anthony Caro*

Est-ce une bascule anthropologique ?

Auquel cas quels sont les mythes à naître à l'apogée de cette culture ?

Est ce l'achèvement d'une ère culturel, où l'humanité enfin saisie des prérogatives divines après avoir fondé l'immanence, réorganisent son rapport au monde ?

la puissance démesurée de la «technê» des images mais aussi leur épuisement face à l'abondance... Cette situation explique l'attitude iconoclaste de certaines pratiques artistiques contemporaines. L'épuisement du signe (Bernard Lamarche Vadel) et des images ne permettrait plus d'en faire une expérience valide. les technologies numériques apportent ainsi de corrosives questions éthiques. Où l'on voit que les images suscitent encore un débat sévère entre iconodulie et iconoclastie. Que la question de leur usage se fonde sur le débat de la confiance dans les images (Ernst Gombrich) ou leurs doute (Nelson Goodman, Manière de faire des Mondes, édition Catherine Chambon, 1998) L'apparente immédiateté perceptive des images provoque une confusion dans les idées... Cela pourrait être la plus vive critique qu'un iconoclaste contemporain peut faire à l'emploi des images.

Accepter ou refuser les images au XXe siècle

WJT Mitchell souligne dans son ouvrage «Iconologie» que le débat iconoclaste / iconodulie est rémanent. Il perdure dans l'opposition des thèses sémiologiques entre Nelson Goodman et Ernst Gombrich... Cet éclairage est très efficace car il permet de comprendre les stratégies iconoclastes de l'art contemporain. Mais cela ne rend pas les choses plus claires pour autant

car l'iconodulie et l'iconoclaste se côtoient dans les centres d'art : la distinction finirait elle par disparaître ou notre vision du monde aurait elle changée tant et si bien que l'on peut passer d'un genre à l'autre indifféremment. Notre éducation intellectuelle est suffisamment diversifiées pour que l'on ne s'étonne plus de voir des situations ou des images opposées revendiquant le même statut.

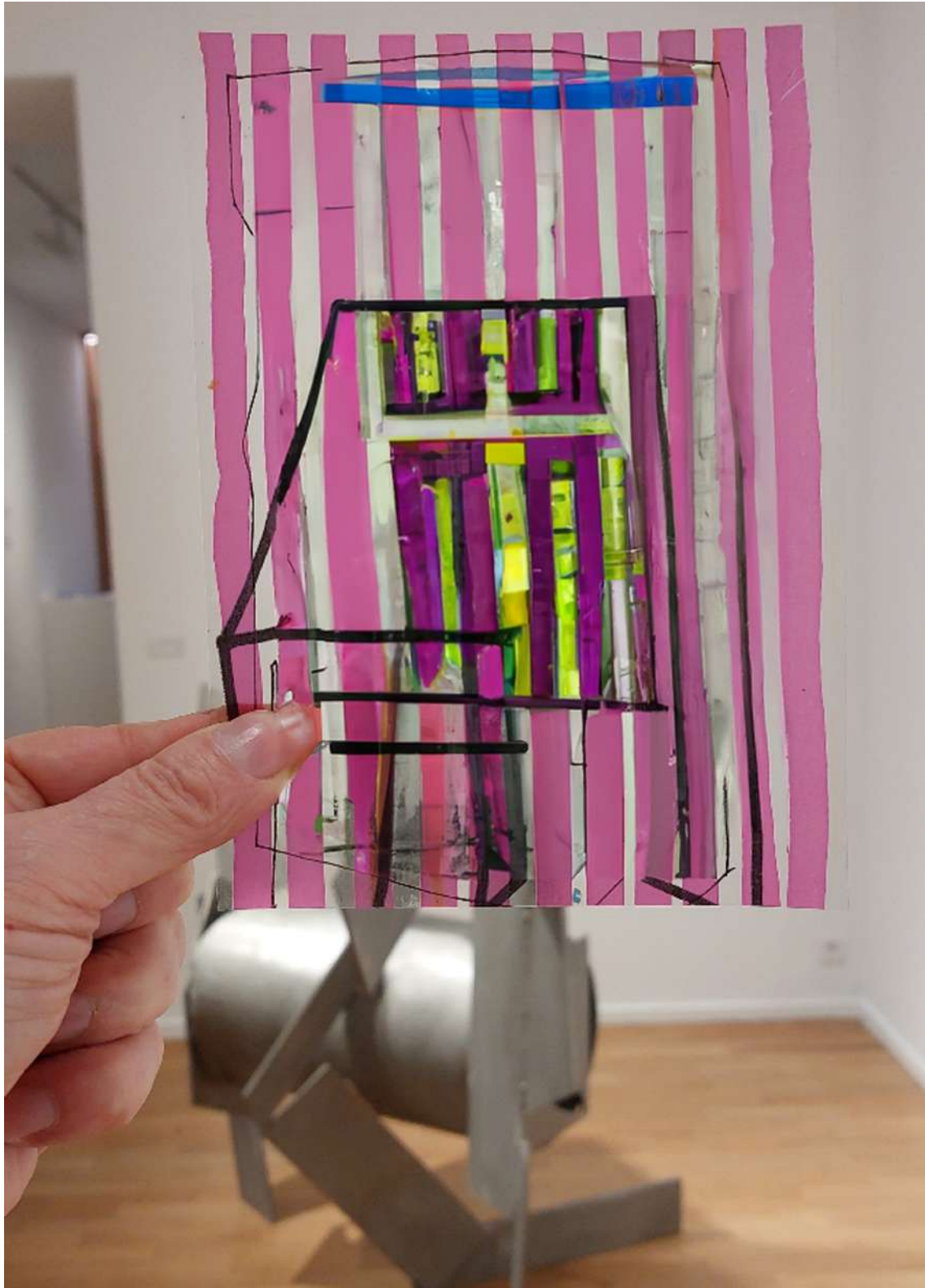
Au début du XXe siècle l'iconodulie et de l'iconoclastie apparaissent au même moment, la première avec les recherches d'icônes immanentes de Malevitch et l'oukase futuriste de destruction du Louvres afin de pouvoir enfin vivre une esthétique pleine et

Welcome to or rejection of images depend now on the projects ontology. If categories were mixed in the beginning of last century, technologies make the situation only more complex than with the former paradigms. Technology set conditions where transition from iconoduly to iconoclast are no more that a level change in images design. Either they are codes, and do not really exist, they are only mirages. Or they are objects and remind us the incarnation miracle. Paradoxically, the 20th century is the time of both sign extension and its exhaustion. Technology let us multiply images, without limits, our perception is blurred. Digital means still intensify this phenomenon. Acheiropoiesis is no longer the incarnation miracle but the invasion or our visioin. Any phenomenon gets a visible shape. Anything can access to visibility.

VI. The sign final hymn

Be it vanishing or globalizing, the sign keeps on as a basic world brick, as a open skyline beyond Planck limits. The subtle transition from continuous to discrete, a scalar smoothing, looks like a miraculous digital embodying of the digital to analog. Immanence metaphysics is man gazing at his own complexity. Acheiropoiesis extends over a large number image production modes.

We can differentiate two generic modes of production (morphology of zeta Hilbert function, fractals and other complexity models). And so, our relations with tools are changed by the exhaustion of the sign correlated to technical amplification. Leroi-Gourhan [8] has shown that tools are much more than tools. Studying prehistorical tools, he understood how tools, hand and intelligence were part of an indivisible device, where each level takes part in its environment modification. The computer stems out of a 4000 years long history, which began on the Tigris and Euprates shores, as says Herrenschildt [9]. It would not only a tool a bit more sophisticated than others if it were not a paradigmatic break. It operates on our existential continuum since it make discrete the information signal. Continuity is lost, analogy is broken out. Discretisation give universal equivalencies to information. More than a tool, the computer is a conceptual revolution, extending algorithmic range to each and every level of reality. It is a major philosophical issue, perhaps the larger in man history, since it is an anthropological modifica-



*Images sans dimensions produite avec un mixage d'instructions écrites  
et d'une offuscation produite avec une sculpture d'Anthony Caro, 2022*

entière.

Les axes étaient tracés dans les voies de la modernité. Deux thèses opposées pouvaient maintenant coexister dès lors que les conséquences mystiques de l'icône étaient évacuées.

Il ne s'agit plus de dogme, ni d'incarnation, comme le montre Nietzsche l'humanité se réapproprie son destin en revendiquant son immanence. Dès lors l'opposition entre les deux partis n'avait plus de sens métaphysique et l'acceptation ou le refus des images restent intimement liées à l'ontologie du projet.

Si les catégories ont été brouillées au début du siècle dernier, l'apport technologique ne fait que de complexifier la situation au regard des paradigmes antérieurs, ou dégage de nouvelles conditions dans lesquelles la passage de l'iconodolie à l'iconoclastie ne serait plus qu'un niveau dans la conception des images... Soit elles sont codées auquel cas elles n'existent pas vraiment, ce sont des mirages, soit elles prennent la forme d'objet et rappellent le miracle de l'incarnation.

Le XXe siècle va paradoxalement être le moment de l'épuisement du signe et de son extension.

La technologie permet de multiplier les images sans limite et les sens se brouillent.

Les moyens digitaux accentuent ce phénomène.

l'acheiropoïèse n'est plus le miracle de l'incarnation mais l'envahissement de la vision.

Tout phénomène prend une forme visible, tout peut avoir une visibilité.

Le chant du signe

Disparition du signe ou universalité du signe, le signe essentiel, brique du monde comme possibilité d'une vision en deçà des limites de Planck. Contemplant le délicat passage du discret au continu, ce lissage scalaire apparaît comme le miracle de l'incarnation numérique du passage du digital à l'analogique. La métaphysique de l'immanence c'est l'homme contemplant sa complexité. L'acheiropoïèse est étendue à un grand nombre de modes de production d'image. On peut distinguer deux façons générales de les produire. Les images à l'origine inexistantes pour lesquelles le mode de production est la conversion d'une base de données de grosses quantités. (Morphologie des résultats de la fonction zêta de Bernard Rieman, fractales et

tion, réduisant le signe à des symboles binaires ou à des puissants mirages de leurs combinaisons.

Ainsi, les boucles acheiropoïétiques ne ramènent pas à l'origine, mais entraînent un subtil changement de statut des images, de nouvelles productions techniques ouvrant la voie à de nouveaux idéologiques et philosophiques paradigmes. Ce changement devrait dépasser le débat iconoclaste (mais de son côté religieux, car la foi définit ses propres valeurs). Mais le code est capable de générer les plus étonnantes phénomènes visuels, l'information et l'écriture peuvent générer des images. Bernard Larmarche-Vadel [10] écrit que, après la mort de Dieu (Nietzsche), la mort de l'homme (Michel Foucault) a à dire sur la mort du signe. Les signes disparaissent, à grand bénéfice pour la liberté, ou pour nous laisser sans référent. "L'homme, à travers les millénaires, est resté ce qu'il était pour Aristotele, un animal vivant avec des capacités d'existence politique. L'homme moderne est un animal dont la question politique est sa vie même en tant qu'être vivant" (notre traduction). Et ainsi, la disparition du signe en tant que distinction serait un symptôme de capacités d'équivalences digitales. L'expérience n'est plus un processus visible. Nous ne sommes plus capables de déchiffrer la présence de l'artiste derrière la machine... La représentation signifie que les images sont transférées pour renforcer fortement la mimesis (qualitative) et le nombre d'images (effets spéciaux, films d'animation). L'art de la machine perd son sujet, car tous sont potentiellement présents à l'intérieur de l'algorithme. Les signes sont épuisés car la discrétisation aligne tous les signes au même niveau, lisant le tout dans une combinaison binaire de symboles. D'où une profonde dépression esthétique, rebondissant sur notre relation au monde. L'identité disparaît (clonage, mimesis, production acheiropoïétique digitale). L'image était la peinture, elle est devenue un phénomène contextuel, similaire à la combinaison de rasters, un phénomène contextuel et la composition de ce que nous souhaitons voir et ce qui est visible. Les images créées numériquement sont similaires aux éléments quantiques, qui sont des vagues ou des corpuscules selon la façon dont vous les observez. L'acheiropoïèse contemporaine, paradoxalement, rompt avec l'incarnation, de laquelle elle était le vecteur principal. Il est inutile de s'opposer à cela. L'Ubris a été commise plusieurs fois. Le vrai problème est de savoir comment mener l'humanité vers son destin, en conservant son essence avec ses nouvelles puissances d'information et de matière.



*Images sans dimensions produite avec un mixage d'instructions écrites  
et d'une offuscation produite avec une sculpture d'Anthony Caro, 2022*

autres modélisation de la complexité)

Ainsi l'épuisement du signe corrélé à l'amplification technique modifie notre rapport à l'outil.

André Leroi Gourhan a montré son lien étroit avec la formation de l'intelligence et la conception du monde. En étudiant les outils de la préhistoire, il a met en évidence la main et l'intelligence comme dispositif inséparable.

L'ordinateur constitue l'aboutissement d'une évolution de l'écriture (stylus) commencée il y a 4000 ans sur les rives du Tigre et de l'Euphrate. (Clarisse Herrenschmidt, Les trois écritures, Gallimard, collection essais, 2006)

L'ordinateur serait un outil légèrement plus sophistiqué que les autres si ce n'est qu'il constitue une rupture paradigmatique en effaçant la distinction entre la fonction et l'information, le processus et le signal, l'application et les données. Tout est calculable. (Thèse d'Alonzo Church et Allan Turing 1943)

Cette rupture paradigmatique opère sur notre continuum existentielle en discrétisant

le signal d'information. Cette perte du continuum, c'est la rupture avec l'analogique. L'acquisition du discret permet de donner des équivalences universelles à l'information. L'ordinateur est plus qu'un outil c'est une révolution conceptuelle.

L'algorithmie étendue à tous les niveaux du réels...

C'est une question philosophique essentielle, probablement l'une des plus vastes que l'humanité ait à considérer. Car c'est une modification anthropologique. le signe se réduisant aux symboles binaires ou aux puissants mirages de leurs combinaisons.

Aussi les boucles de l'acheiropoièse n'aboutissent pas à un retour aux origines mais un délicat déplacement sur le statut des images dont les conditions techniques de production dégagerait de nouveaux paradigmes idéologiques et philosophiques. Ce déplacement rendrait le débat sur l'iconoclastie obsolète (tant qu'il ne se place pas du côté religieux car la foi impose ses propres valeurs) alors que le code est en mesure de produire les phénomènes visuels les plus saisissant, l'information et l'écriture ayant la possibilité de produire des images

Le critique d'art Bernard Lamarche Vadel écrivant qu'après la Mort de Dieu (Nietzches), la mort de l'homme (Michel Foucauld) parle de la mort du signe... Le signe disparaît au plus grand profit de notre liberté ou pour nous laisser face à nous même

sans référent. «L'homme, pendant des millénaires, est resté ce qu'il était pour Aristote : «un animal vivant, et de plus capable d'une existence politique ; l'homme moderne est un animal dans la politique duquel sa vie d'être vivant est en question» La volonté de savoir [15]

Ainsi la disparition du signe en tant que distinction serait l'un des symptômes des possibilités des équivalences digitales.

L'expérience n'est plus un processus visible, c'est à dire que l'on ne peut décrypter la présence de l'artiste derrière celle de la machine... Un transfert des moyens de représentation au bénéfice d'un accroissement incomparable de la mimésis (qualitatif) et du nombre d'images (effets spéciaux, dessins animés)...

L'art Machine devient sans sujet car tout y est potentiellement présent.

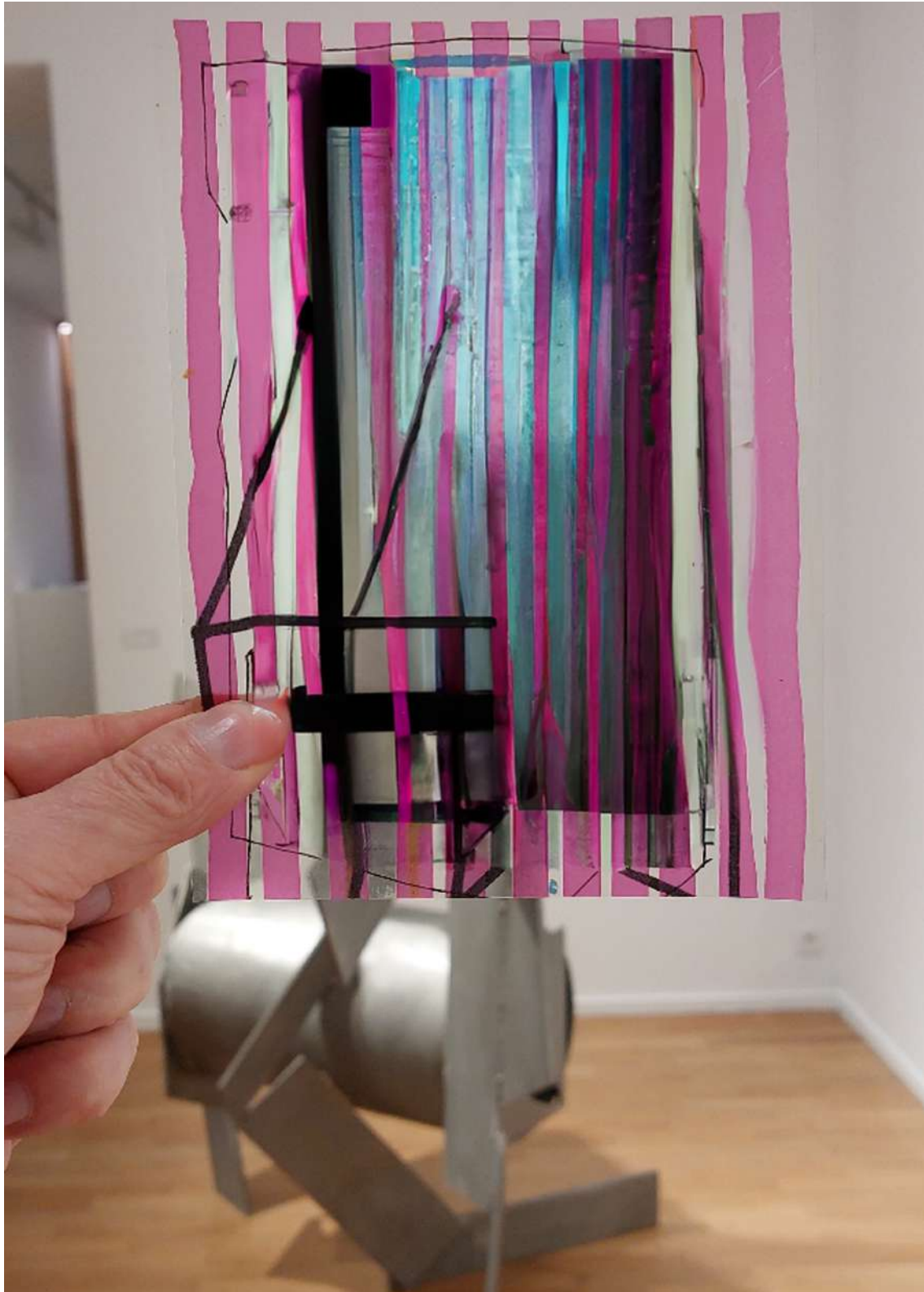
C'est aussi l'épuisement du signe car la discrétisation place tous les signes au même niveau en lissant l'ensemble dans une combinaison binaire de symbole.

Cela provoque une profonde dépression esthétique qui rebondit sur notre rapport au monde.

L'image était l'empreinte, elle est devenue un moirage contextuel semblable aux formes que l'on peut voir avec des jeux de trame. L'image est un phénomène contextuelle, combinaison de ce que l'on souhaite voir et de ce qui est visible. La production numérique des images les rend semblables à ces particules ondulatoire ou corpusculaire suivant la façon dont elles sont observées. L'acheiropoièse contemporaine paradoxalement rompt avec l'incarnation dont elle fut le principal vecteur. Il n'y a pas de sens à s'y opposer, l'ubris a été commise à de nombreuses reprises, la question est de savoir comment poursuivre le destin de l'humanité en conservant ce qui la constitue avec ces nouvelles possibilités sur la matière et l'information.

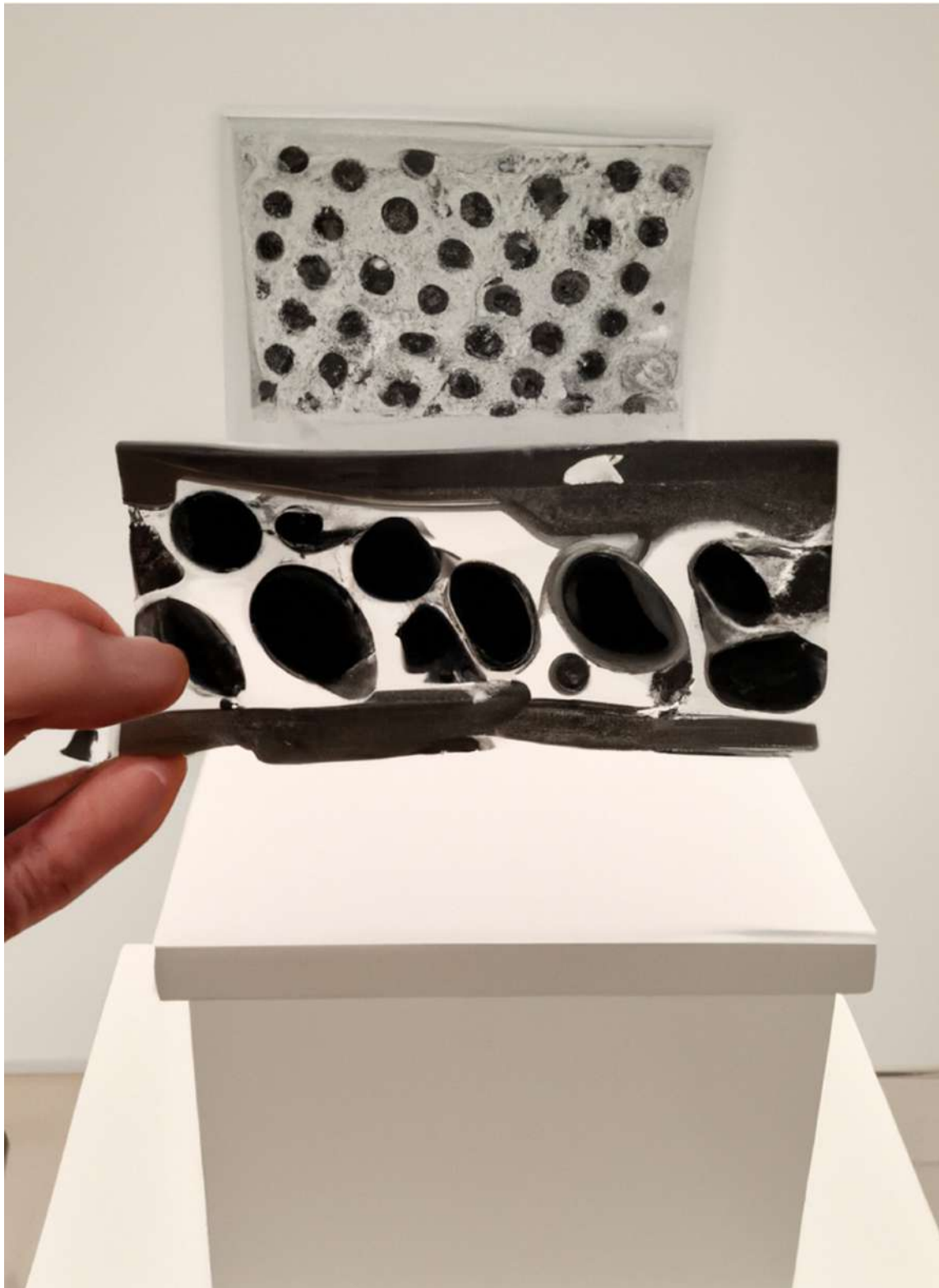
Dans ce nouveau contexte les enjeux anthropologiques sont à redéfinir. Le processus de l'image et de son incarnation ont soutenu l'humanisme. Cela c'est fondé sur l'oeil et le verbe. Maintenant que les moyens techniques jouent avec la multiplicité des perceptions, poursuivant sans cesse un rêve synesthésique et une réduction à néant du medium.

Une convergence des mondes imaginaires, des mondes de données et du monde réifié donne accès à un univers multidimensionnel et dont la multiplicité des qualités permet de faire une infinité de récit se déroulant sans limite sensoriel

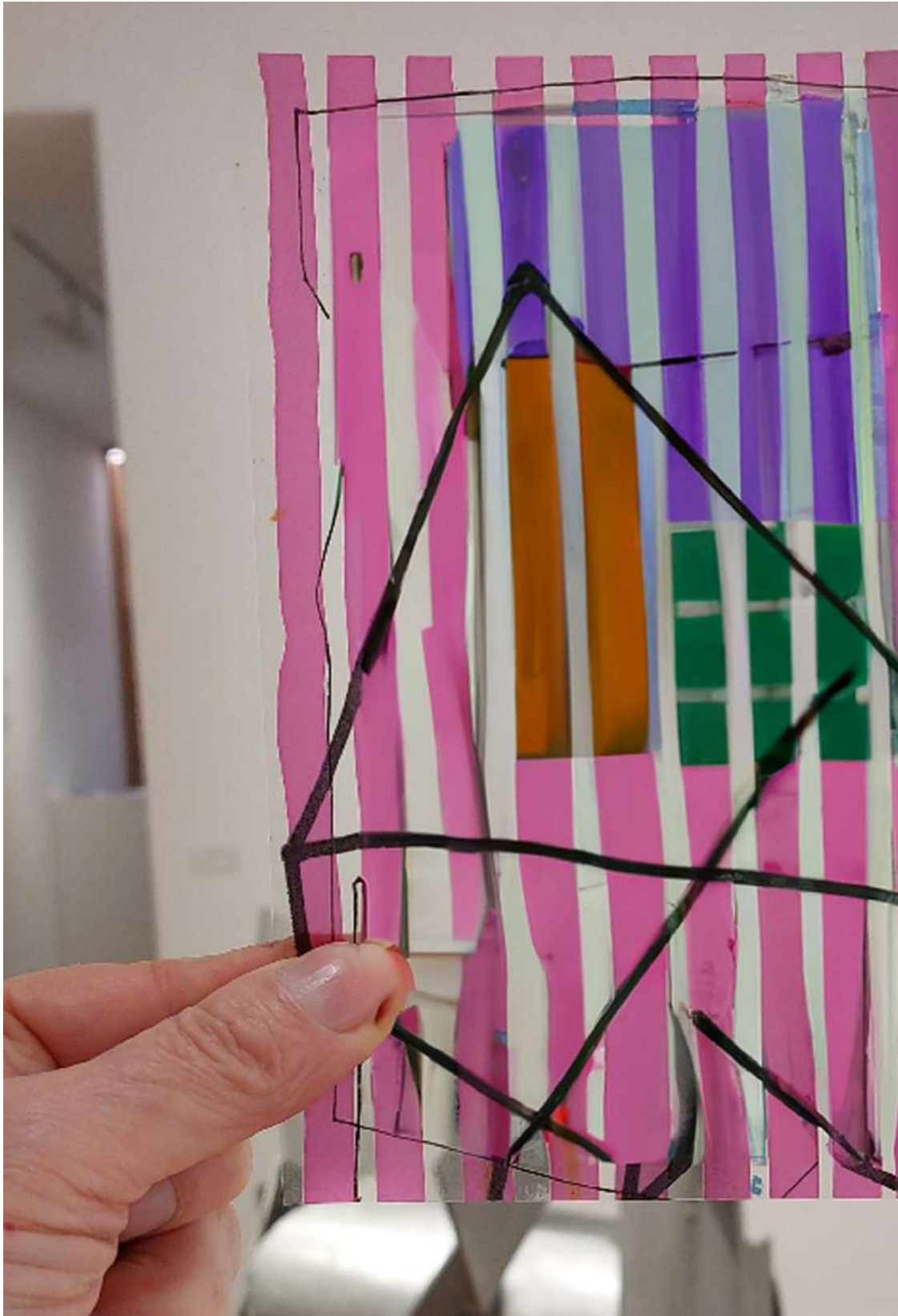


*Images sans dimensions produite avec un mixage d'instructions écrites et d'une offuscation produite avec une sculpture d'Anthony Caro, 2022*

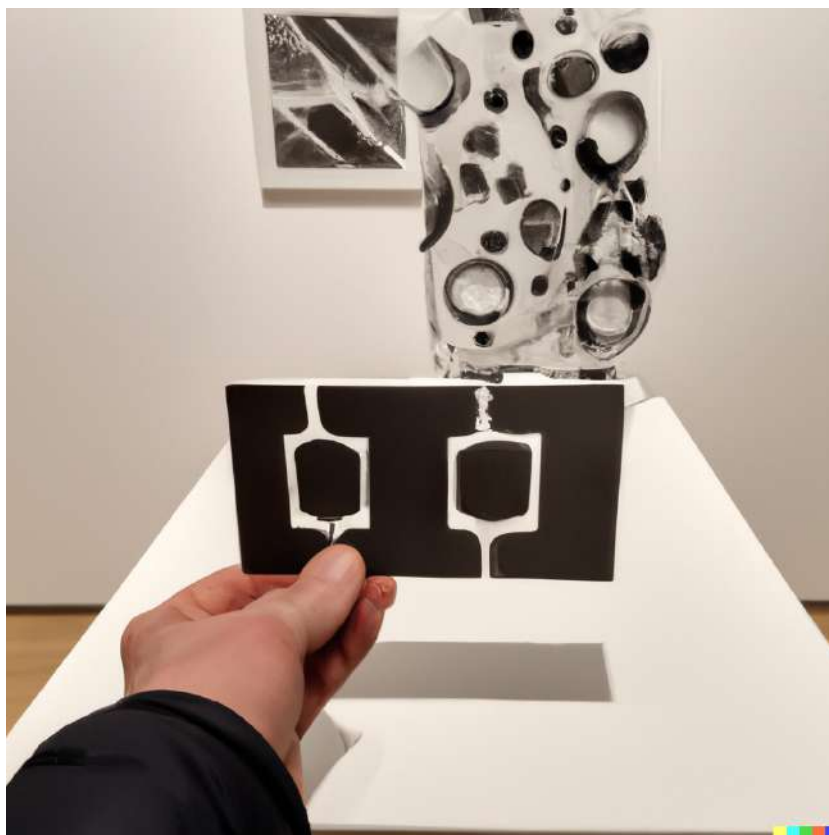




*Images sans dimensions produite avec un mixage d'instructions écrites  
et d'une offuscation produite avec une sculpture d'Anthony Caro, 2022*



- [1] La Gravure Des Origines À Nos Jours Jean Adhémar  
Edition Somogy 1979
- [2] Le dernier Théorème de Fermat Simon Singh Edition  
Pluriel sciences, 2001
- [3] Le Théorème De Gödel Kurt, Gödel Edition du Seuil  
1989
- [4], [10] Dans L'oeil Du Critique - Bernard Lamarche-Vadel  
Et Les Artistes  
Editions Paris Musées 2009
- [6] Nelson Goddman, Manière de faire des Mondes, édi-  
tion Catherine Chambon, 1998
- [7] W.J.T. Mitchell, Iconologie : image, texte, idéologie  
Trad. M. Boidy et S. Roth, Paris, Les Prairies ordinaires,  
Coll. Penser/Croiser, avril 2009.
- [8] André Leroi-Gourhan Le Geste Et La Parole - Tome 1 :  
Technique Et Langage  
Edition Albin Michel 1974
- [9] Clarisse Herrenschildt, Les trois écritures, Gallimard,  
collection essais, 2006  
Notes liminaires
- [10] Régis Debray, Vie et mort des images, Gallimard, col-  
lection folio essais, 1998
- [11] Elise Aspord, L'Art évolutif et comportemental, (thèse  
Paris X-Nanterre, 2007), p. 59
- [12] François Boepsflug, Dieu et ses images, Une histoire  
de l'Eternel dans l'art, Edition Bayard 2008
- [13] Richard Baxandall, L'Oeil du Quattrocento, Essai Gal-  
limard, 1982
- [14] Face à Lamarche-Vadel, Inculte édition
- [15] Michel Foucault, La volonté de savoir, p. 187



*Stéphane Trois Carrés 2021 troiscarrés@gmail.com*

*0646376144*

**PUBLICATIONS D'ATELIER N°45**

# VIDEOFORMES 2023

Festival/Expositions/Exhibitions : 16 mars — 2 avril

TURBULENCES VIDÉO / DIGITAL & HYBRID ARTS #118 - janvier 2023