

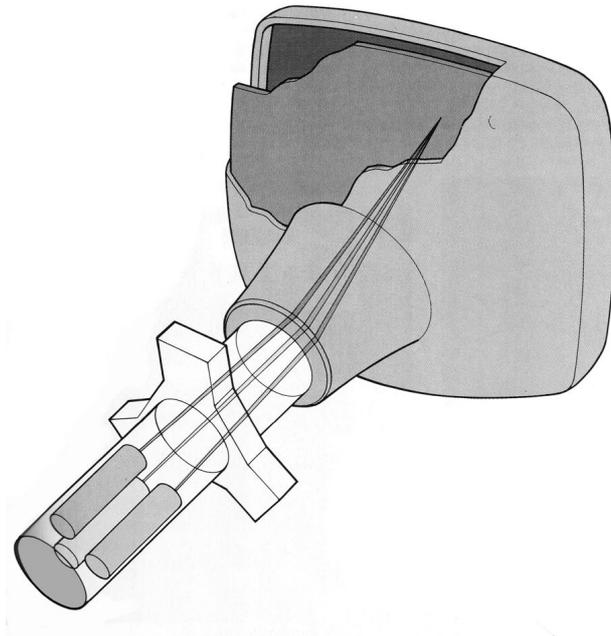
Renvoi / remploi / réverbération / réfraction

par Joris Guibert

Extrait de

« *Vidéo pure / machine, medium, mutation : pour une techno-logie* »

publié par *Revue & corrigée* numéro 92 (juin 2012)



*« Tout comme la magie esthétique de la force de la peinture,
“l’électricité est un état observable quand les choses ont une certaine relation dans l’espace” ».*

Marshall MacLuhan¹

¹ In *Pour comprendre les médias*, Mame/Seuil, 2004

Le tube cathodique est d'abord objet tridimensionnel avant d'être image. En cela, la vidéo a donc toujours été entre plusieurs arts : arts de l'image certes, mais aussi sculpture et installation. Il est à la fois récepteur et émetteur d'une image ; il propulse la lumière qu'il repartit dans l'espace et l'injecte directement dans l'œil, rejoignant ainsi le principe et la puissance du vitrail. La surface de son image, le verre, est d'ailleurs la continuité du vitrail. Et même éteint, la profondeur de son opacité invite à plonger dans son abîme tandis que ce verre noir reflète l'environnement alentour. Tout ceci fait que l'art vidéo a d'abord été un art du reflet, du renvoi, de la transmission. Principe qu'il a souvent figuré dans des dispositifs incluant des miroirs (tels ceux de Joan Jonas), vitres (Dan Graham, Pierrick Sorin), plexiglas, plastiques (Pipilotti Rist). Le tube, c'est l'instantanéité : l'élaboration d'une forme ou la transmission d'une image renvoyées en rebond immédiat. Toute action se transforme directement en instant-image. L'art du renvoi, premier mode d'être de la vidéo.

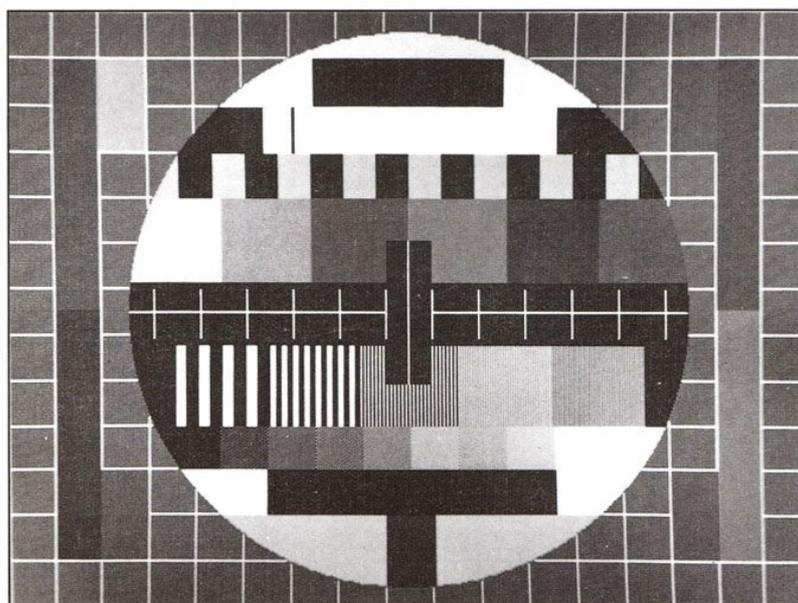
Si la vidéo est transmission immédiate, c'est aussi l'enregistrement/visionnage immédiat. Le renvoi peut devenir réverbération ; au sens strict réflexion immédiate, la réverbération est aussi figure de style des pratiques sonores : le retard. L'événement se répercute avec un délai, qui peut être reproduit en rebonds successifs. Le différé de la transmission déplace la vidéo d'un art de l'image-espace à un art du temps. L'écart du temps semble être une donnée substantielle, ne serait-ce que parce que ce temps immédiat, que l'on croit « réel », du traitement de l'image est en fait différé par le temps de traitement : balayage du tube, flux du câble... La réverbération peut aussi être rémanence (comme dans le larsen) : l'image s'inscrit en apparitions/disparitions multiples et successives, comme une marque de sa perte, une trace de déperdition. Ce principe de reflux – diffusion différée, rémanence – instaure une perception décalée, comme une sensation de déjà vu, déstabilisée ; une épreuve d'étrangeté, comme une EMI (« expérience de mort imminente ») : faillibilité de l'image, de l'expérience de sa vision, de la réalité. La réverbération est le second mode de l'image vidéo.

La fixation instantanée facilite la conservation/duplication, ce qui constitue un stock tel que la réutilisation, le recyclage et le remixage sont aussi évidents qu'impératifs et infinis : une écriture que le cinéma a largement déployée, ici démultipliée. Le remploi en vidéo n'a toutefois pas les mêmes fonctions que le *found footage* du cinéma dont Nicole Brenez a fait une analyse parfaite² : la vidéo ne semble pas s'insérer complètement dans sa cartographie. Si la vidéo constitue un procédé d'enregistrement et de composition d'un réel-image semblable au cinéma, si la télévision utilise l'apparence de l'écriture cinématographique, ça n'est que simulacre. De fait, la télévision commerciale ne représente pas : ou elle montre (en direct, c'est-à-dire du mixage), ou elle dévide un montage qui n'en est pas un ; cet assemblage d'images relève plutôt du collage ou du patchwork. Parce que la narration ne tient plus du récit mais de la monstration (ou de la démonstration), le raccord n'a pas obligation d'être ; discontinuités des espaces et des temps sont permis, permettant ainsi un pléthorique empilement d'inserts. A la télévision, tout peut alors librement être lien (accroissant sa capacité de captation de la conscience que l'appareil tube provoquait déjà). Autrement dit, la vidéo simule : elle simule la présence, simule la représentation. Pour cela, le remploi vidéo est affranchi de certaines visées qui servent au cinéma à enrichir son propos. Ici, le sujet n'est pas le propos : c'est (encore) la monstration ; ce

² Article *Cartographie du Found Footage*

que montre le recyclage télévisuel dans la rapidité de l'hyper-montage, ce ne sont pas les images qui le constituent : c'est le montage lui-même. F. de Mèredieu nous éclaire : « *L'utilisation, par les premiers vidéastes, des images toutes faites de la télévision commerciale conduit à un processus de surcharge et d'accumulation visuelles où la vitesse joue un rôle considérable. Le débit des images est de plus en plus soutenu. Celles-ci s'interpénètrent, se chevauchent, glissent les unes dans les autres et se surimpressionnent. La lisibilité de l'image (ou du message) passe au second plan. Ce que l'on consomme, c'est ce bruit, ce scintillement, ce flux permanent* »³.

On comprend alors en quoi les critères révélés par Brenez semblent non pas défaits mais déplacés par le remploi vidéo : il « *autonomise les images* » (comme elle le dit du *found footage* cinématographique) en procédant toutefois d'une combinaison de ces échelles d'écriture du fragment que le cinéma a instituée comme essence du montage, mais d'un montage outil du récit, une concaténation. Le recyclage vidéo, lui, est concrétion. Il utilise ces usages décrits par Brenez que sont le détournement, l'usage matériologique, la tétatologie plastique, etc., ni pour dire ni représenter quelque chose, mais pour se montrer ; pour faire image. La consécution ultra-rapide d'images vidéos est à prendre comme une seule image : pas seulement combinaison, mais seuil de fusion optique, liquéfaction visuelle. Autrement dit, le remploi vidéo révèle l'enjeu de la fonction plastique de l'art vidéo : en plus de la sensation esthétique créée par la forme, c'est la structure qui fait sens ; le montage se signifie. De la forme en peinture on peut dire : « *Le signe signifie, la forme se signifie, a écrit une fois pour toutes H. Focillon. Autrement dit : une forme est son propre discours. En elle genèse, apparition, expression coïncident* »⁴. En vidéo, la structure (du tube cathodique au montage) est déjà forme : pour tout cela, le remploi est le troisième mode de l'art vidéo.



3 Florence de Mèredieu in *Arts et nouvelles technologies, art vidéo, art numérique*, Larousse, 2005

4 Henri Maldiney, *L'esthétique des rythmes*

Le tube cathodique possède cette propriété technique de pouvoir générer une image, même sans caméra (point, neige, parasite...), tels les « films sans caméras » du cinéma expérimental. Comme il n'est pas support-écran mais bien producteur d'image, il est l'élément génétique de l'œuvre vidéo. Agir avec le tube permet déjà de déformer, moduler et faire apparaître la lumière – source de la forme. De même, les premières caméras possèdent un tube qui balaye l'image du capteur point par point en strates de lignes ; par conséquent, il la segmente, la décompose. Ces lignes seront ensuite recomposées par les balayages du tube du téléviseur, mais déstructurées en deux trames entrelacées : deux images ayant chacune la moitié des lignes, imbriquées ensemble. Le tube est ainsi par essence une mécanique de *décomposition de l'image*. Chaque étape du processus de genèse de l'image vidéo est duale et oscillatoire, opérant progressivement entre structuration et déstructuration. L'art vidéo est donc originairement un art de la déconstruction. Manipuler l'image vidéo signifie alors manier et explorer sa substance ; étendre et distendre son origine, ses limites ; triturer et torturer sa matière. Une action qui crée une image par la réaction de son substrat : par un phénomène, d'électricité et de lumière, sur lequel on peut interagir et interférer. Cette action de la machine/medium, à la fois projectile/subjectile, substrat et matrice de l'apparition, est un processus de réfraction : au sens où la lumière renvoyée est déviée ; sa visibilité défaite. L'image « *ré-fraction* » est une *fracture apparente* du phénomène qu'est son processus de création. La réfraction est le dernier (ou le premier) mode d'être de l'art vidéo.



« Il y a dans l'image électronique une virtualité immense qui n'est pas sans analogie avec celle que détient depuis toujours la peinture. »

Raymond Bellour⁵

La vidéo ne permet pas seulement de jouer sur la matière optique ou électrique. Elle peut manier la matière magnétique : à la fois les propriétés électromagnétiques du signal, et la bande magnétique dépositaire de l'image. Précarité du mécanique et instabilité de l'électronique

⁵ *L'entre-images*, La différence 1990, p. 44

permettent une composition plastique : « *Tu peux tordre une image de télévision comme si c'était de la matière* » disait W. Vasulka. Interférer avec le medium-apparition par des ondes électromagnétiques (aimant sur le tube, phase...), ou agir sur le medium-fixation. Pour son installation sur le Beyrouth d'après-guerre, Lamia Joreige fait subir à ses vidéos des copies (de Hi-8 à S-VHS) et conversions de formats (NTSC en PAL) qui détériorent l'image : « *je voulais travailler sur la décomposition de l'image et la perte de son origine* »⁶ : « *non-précision* », « *accident* », « *distorsion* »... comment mieux figurer la ville post-trauma en ruine et rouille que par cette image dégradée ? La machine permet ainsi davantage que l'expression d'un propos : elle est le lien (passage et nœud) entre figuration et figurabilité.

Le temps consubstantiel au dispositif vidéo devient aussi medium : il appose sa trace, décompose d'années en années la matière de la cassette vidéo et granule l'image, la tord, détend la bande et fait glisser l'image en stries horizontales, imprécises et accidentelles. L'image vidéo mute, se révèle lentement comme un négatif, dans la durée ; le temps ajoute une composition plastique, encore de l'ordre de la réfraction.

La mécanique enfin offre des potentialités esthétiques : l'altération du déroulement (accélération, ralenti) qui agit sur l'apparition et ajoute à la composition (vitesse, stries, malformations). J'affectionne particulièrement la pause, cette saute hésitante de l'image qui transforme une fixité en mouvement, en répétition bégayante, et qui peut devenir pulsation chaotique lorsque la tête de lecture s'est arrêtée entre deux frames.

Florence de Mèredieu analyse comment l'art vidéo procède par construction/déconstruction de son image : « *Ce processus de raréfaction d'une image et d'une figure, à ce point mobiles qu'elles cessent d'être image et figure pour n'apparaître plus que comme formes et linéaments (...)* On comprend que le temps en arrive alors à prendre le pas sur l'espace. Or, l'esthétique occidentale est traditionnellement axée sur l'espace. »

Effectivement, jusqu'à la vidéo c'est l'espace qui construit le temps. Jeu sur l'espace-temps de la peinture et de la photo (circulation du regard, temps du visuel), jeu sur l'espace-temps du montage filmique (qui en juxtaposant des fragments d'espaces reconstitue des temporalités). La vidéo, c'est la captation/transmission simultanées ; c'est également le traitement direct (effet, trucage, titrage, etc.), cas unique dans les arts de l'image (si l'on excepte les spécificités du cinéma de performance). L'immédiateté du traitement induit *de facto* une essence d'abord temporelle ; non plus re-présentation, mais simulation. Elle joue sur l'espace-temps en opérant une construction quasi symétriquement inverse des arts de l'image : *c'est le temps qui construit l'espace*. Pourquoi W. Vasulka dit qu'elle est une image sans cadre ? Le cadre détermine l'espace, la portion de champ visible de l'univers-image, aussi bien qu'au-delà l'univers qui s'étend dans le hors-champ. La vidéo réinvente à partir du langage filmique un autre rapport à l'image : la notion de champ et hors-champ semble bizarrement désaxée, celle de contre-champ même niée. Le champ converge ici vers son apparition et l'intensifie ; c'est le déploiement de sa durée qui construit les rapports. Est-ce alors encore une image ? La question se posera – notamment plus loin concernant le larsen.

6 Cité par Sun Jung Yeo, « L'exposition à l'épreuve de l'entropie » in *Images contemporaines - Arts formes, dispositifs*, Luc Vancheri (dir.), Ed. Aléas, 2009, p. 197

Réverbération/Réfraction/Renvoi/Remploi sont les quatre modes d'existence de l'image vidéo ; son mode de manifestation est l'ubiquité. Ces modes peuvent être indépendants et autonomes, ou fonctionner à l'infini en combinatoire. Remploi-réfraction (par exemple, la bande altérée), renvoi-réfraction (la transmission interférée), réverbération-réfraction (le différé augmenté d'éléments artificiels), etc., etc.

© Joris Guibert 2012

Site internet : <http://khroma-soma.com>

Ce texte fait partie d'un cycle théorique (publié par Revue & corrigée durant l'année 2012), dont le résumé est disponible ici : <http://khroma-soma.com/publications/textes-revue-et-corrigee-extraits/>

Pour citer ce texte :

Joris Guibert, « Vidéo pure / machine, medium, mutation : pour une techno-logie », *Revue & corrigée* Juin 2012 (numéro 92), pp. 25-35

REVUE & CORRIGÉE, *surface écrite des pratiques sonores expérimentales*

revue trimestrielle disponible en librairie ou sur commande

Site : <http://www.revue-et-corrigee.net/>

Version numérique (PDF) : www.scopalto.com