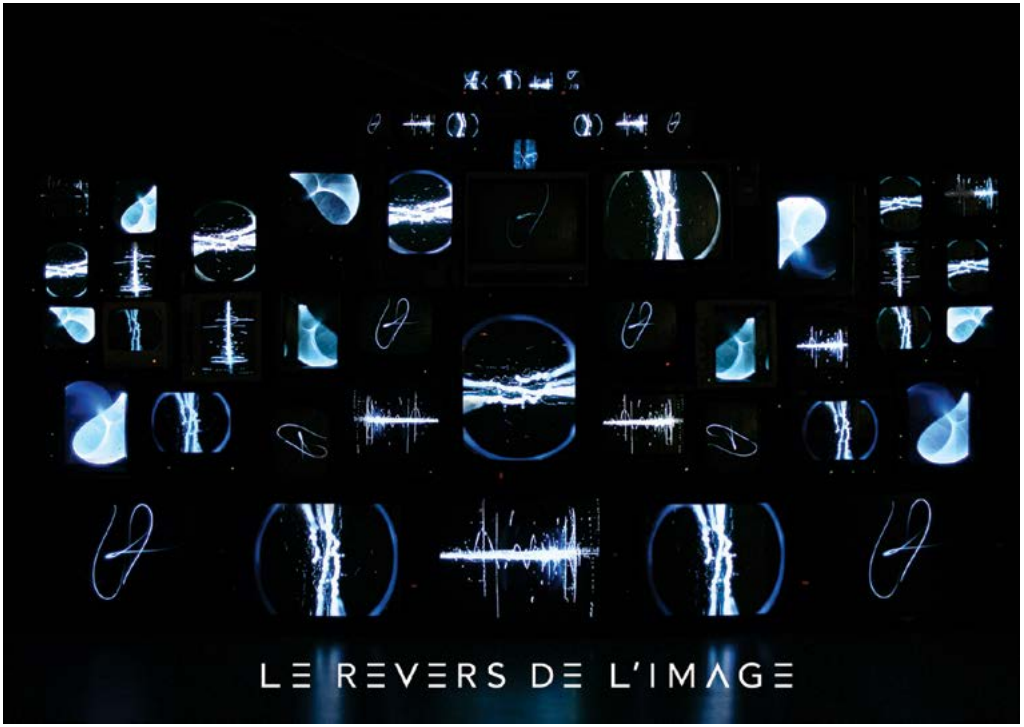
Film Gallery
éditions Re:voir

Catalogue exposition



[objets audiovisuels
Joris Guibert - 2016]

電子ビデオ

“*La matière électronique*
est la seule
qui puisse traiter
le sentiment,
la mémoire
et l’imagination.”

Hayao Yamaneko
(*Sans soleil*, Chris Marker)

画像

“Cette exposition ausculte le corps de l’image, et la question du regard.

Les réplications et migrations des images, les mutations et multiplications des supports, l’évaporation du numérique, obligent à repenser nos expériences de regards.

Les œuvres explorent toutes ici les matières malléables des différents media (vidéo, papier, celluloïd) et les phénomènes des machines. Installations et projections construisent un dispositif total qui investit l’espace et fait entrer en résonance les manifestations des appareillages.

Interroger le rapport à l’image, la relation aux technologies, la foi dans le visible et dans les techniques de visibilité.
Questionner ce qui fait apparition et apparence, où l’image s’incarne et qui permet au regard de se former.”

J. Guibert, mars 2015

MACHINE / MEDIUM / MUTATION

translations, hybridations & mutations des images

La translation désigne originairement le déplacement de reliques vers leur lieu de culte. Comment ne pas imaginer la correspondance entre ce rituel et le destin de l'image-lumière, relique d'une réalité, et sa trajectoire jusqu'à l'incarnation finale sur l'écran ?

Translation désigne également, en physique, le passage d'un état à un autre ; c'est le devenir de cette substance (lumière et corps à la fois) qui pose question. Qu'en est-il de l'hypothèse des *simulacra*, ces membranes flottantes qui irradient nos sens, captées alors par des appareils de prises de vues, transformées chimiquement ou électroniquement ? Ou encore lorsqu'elles traversent différents media de visibilité, différentes technologies ?

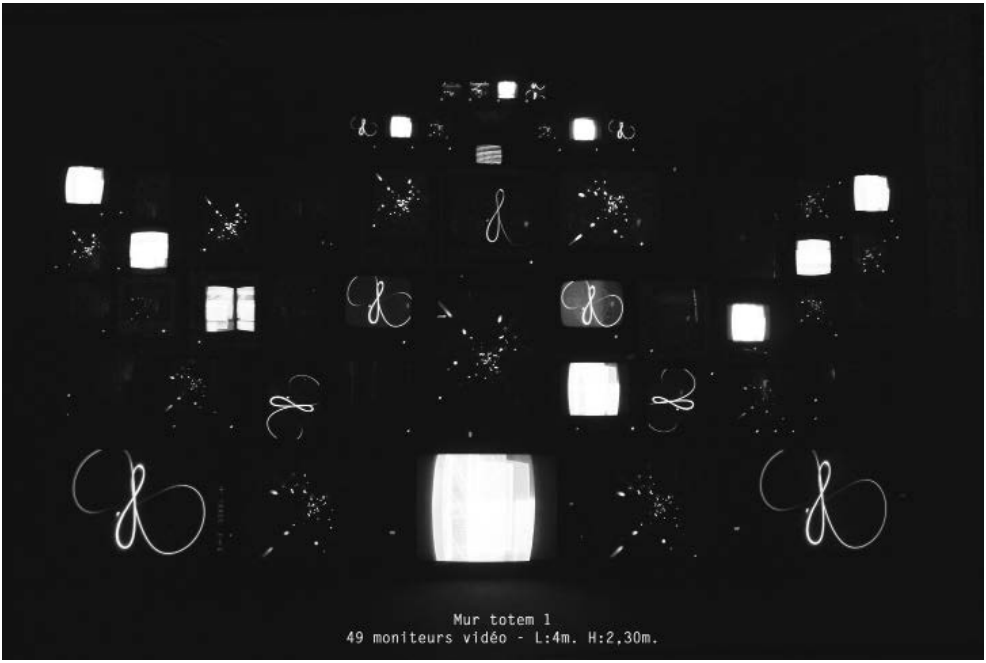
En infiltrant d'autres media, en migrant de supports en supports et de corps en corps variés, l'image-lumière subit également une transsubstantiation.
La vidéo avale le cinéma. Le numérique avale la vidéo. Le multimédia avale le numérique.

TOTEMTRONIC

Machinerie phénoménale à rayonnement cathodique
- 2015 -

Dispositif de composition:
fixation / diffusion de bruit vidéo, larsens optiques vidéo

Dispositif de restitution :
moniteurs vidéo à tube cathodique couleur / N&B



Les *Totemtronic* sont des architectures modulables de moniteurs vidéo à tube cathodique ; à ce titre ils sont différents à chaque fois, construits in situ selon le projet et l'environnement. Leur aspect varie donc en fonction du nombre de moniteurs et de leur spatialisation – assemblés en sculpture ou répartis dans l'espace.

Le Totemtronic fonctionne comme une entité organique : chaque moniteur distribue le signal vidéo à son voisin, sans ré-amplification. L'électricité perd en intensité et module l'image. De même, les multiples câbles s'entrecroisant génèrent des champs électromagnétiques qui s'interfèrent les uns les autres. Ainsi l'image d'un moniteur pourra se retrouver sur un moniteur voisin sans que les deux soient branchés ensemble.

D'abord œuvre esthétique, le Totemtronic évoque et manifeste l'image vidéo. Elle est équivoque, à la fois image et sculpture. Toutes les « images » diffusées sont issues de travaux à partir de la substance de l'image électronique : bruits vidéo, signaux traités, interférences, rémanence, larsens optiques ou électriques.

L'enjeu est de questionner cette substance et de révéler sa dualité, entre corps et spectre, apparence et matérialité. L'oeuvre interroge également la réception : régler le regard comme peut l'être un moniteur. La disposition des images est étudiée pour architecturer le regard tout en le déstructurant. Les différentes sources sont réparties sur les moniteurs, disposées en forme géométriques, démultipliées, inversées, de façon à déséquilibrer le regard. Ainsi celui-ci est conforté par les structures géométriques et répétées des apparitions, tout en étant déstabilisé par la configuration qui singularise l'ensemble et créé des points de rupture. Certains moniteurs ont le réglage de balayage vertical déréglé, ce qui étire, dynamise, fait sauter l'image.

Le mur est à parcourir comme une image globale autant que comme un agencement de détails. Les images sont aussi à contempler dans leur après, dans la rémanence qu'elles laissent sur les surfaces des moniteurs. En anglais « afterglow » (« après la brillance ») désigne cette particularité de l'après-phénomène, c'est-à-dire une trace de nature temporelle : qui ne peut se concevoir que comme « après », une *post-image*.

La rémanence est l'équivalent de la résonance musicale. Le son se divise en deux modalités de perception : la percussion et la réverbération. Non pas un écho : ça n'est pas le même son répété mais son étirement. Non pas dégradation mais prolongation : c'est à dire que le son acquiert une caractéristique phénoménale autre, et se conçoit dans sa durée. Pas une métamorphose (on reste dans la même forme), une mutation où cause et conséquence sont liées.

TABLEAUX CRISTAUX LIQUIDES

Joris Guibert – 2015

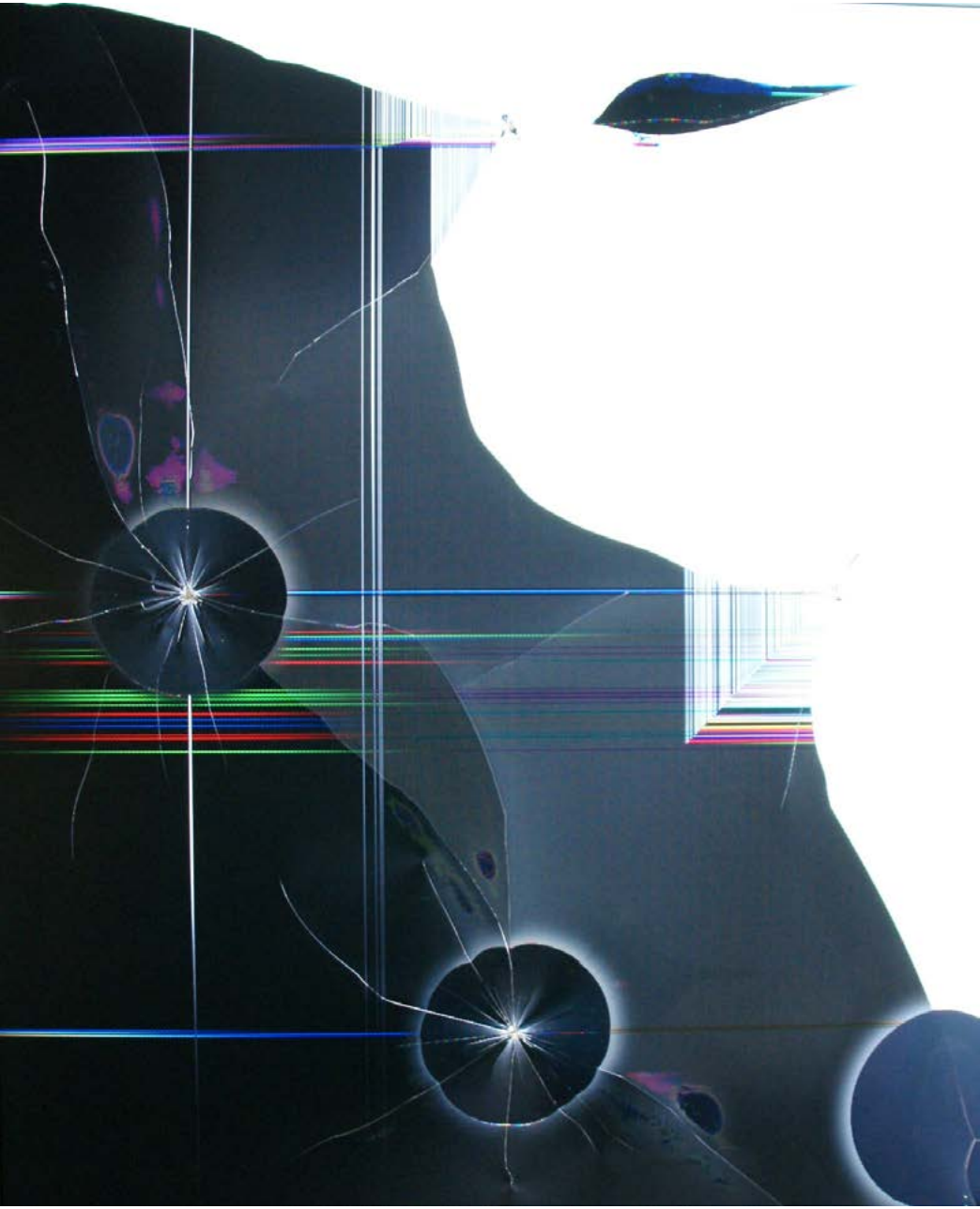
Dispositif de composition / restitution :
écrans cristaux liquides

Chaque écran LCD a été travaillé à l'aide d'outils pour percer la surface plastique et faire se répandre les cristaux liquides. Ils forment alors des méandres de couleurs, des striures et des fentes. La couleur s'insère dans les fêlures. L'image que forme chaque apparition est consubstantielle à son substrat.

L'œuvre cite de manière métaphorique le film Blow up d'Antonioni. Le personnage photographe, fabricant d'images, cherche les indices d'un meurtre dans ses photos. En les agrandissant il ne découvre que du grain, prouvant ainsi que la seule vérité sur le réel que peut révéler une image, c'est qu'elle est image.

L'écran LCD a son propre processeur qui permet l'affichage de menu, et d'indiquer l'absence de signal ; cet affichage tente d'apparaitre, mais la surface brisée ne laisse filtrer que des morceaux de pixels avalés par les cristaux mouvants.

Le spectateur doit alors toucher l'écran pour accéder à l'œuvre ; jour après jour, les craquelures s'accentuent, les couleurs mutent. Image irréversible, qui a sa vie propre. Ce toucher de l'image renforce son évidence : elle est un corps, corruptible. Un questionnement de l'interactivité, sacré Graal de l'imagerie numérique, qui souvent n'est qu'une réactivité : les œuvres réagissent mais il n'y a pas la réciproque que l'interactivité sous-entend. Ici, comme le larsen vidéo ou la combustion de la pellicule dans le cinéma expérimental, c'est la destruction de l'image qui est condition de création.



SPECTRE

Joris Guibert – 2015

Dispositif de composition:
téléviseur cathodique hertzien - caméra vidéo – amplificateur vidéo – vidéoprojecteurs

Dispositif de restitution :
vidéoprojection et réflexion sur surface transparente – neige chimique pulvérulente

---

Avant le vernissage la surface transparente reste vierge : ce corps invisible ne se rend visible que lors du vernissage, où elle est recouverte, sous forme de performance, de neige chimique en aérosol. Les grains de neige accrochent les photons expulsés du vidéoprojecteur. L'image émerge, prend corps. La surface se manifeste alors à l'attention.

C'est un vidéogramme monté : projection de neige vidéo sur un modèle vivant qui se contorsionne. Le signal vidéo a été retraité par des amplificateurs pour faire apparaître la trame, les lignes, des saturations de luminance. L'image bave, saute. Par-delà sa surface les murs sont recouverts de macules animalcules fugaces.

L'idée de cette œuvre est d'évoquer l'essence spectrale de l'image électronique. Le terme spectre, du latin *specio* (« regarder ») signifie apparition, apparence immatérielle, substance sans corps. Il désigne ainsi le spectre électromagnétique : l'ensemble des rayonnements électromagnétiques classés par fréquence, longueur d'onde ou énergie.

La vidéo, la transmission hertzienne, rejoint la théorie de l'optique d'Epicure, les simulacra : ces petites particules qui émanent des corps pour parvenir à l'œil et former la perception. Si l'image cinéma est de nature spectrale par sa substance lumineuse (qui relève donc d'un rayonnement électromagnétique), l'image électronique l'est d'autant plus : elle est émission de lumière tout autant que réception d'ondes hertziennes. Cette image ectoplasme (Hitchcock ne disait-il pas, lors de ses présentations d'émissions de télévision, qu'il était alors un ectoplasme ?) est constituée, au contraire de celle du cinéma, de champs interférants qui peuvent l'altérer ou la faire disparaître totalement. Elle est spectre car son apparition n'est jamais assurée de survivance ; elle est spectre parce que capable de revenance, après que l'écran soit éteint et que la lueur résiduelle affleure sur sa surface. Car elle doit son éclat et sa vie même à la propriété du phosphore qui recouvre sa vitre, de produire de la lumière lorsqu'il est stimulé électriquement par le rayonnement cathodique. Et ce phosphore produit lui aussi une image revenante, la rémanence.

Ici la surface translucide offre une double face à l'image, dont on peut faire le tour, comme une sculpture. Bien qu'en deux dimensions l'image acquiert un corps. L'image a un revers, on peut en faire le tour. D'ordinaire cette possibilité est définitoire de la sculpture, c'est son privilège ; pourrait-on dire que Spectre est une œuvre hybride image et sculpture ?

*

VPOÏD

Joris Guibert – 2015

Dispositif de composition :
polaroïd, banc titreur vidéo, enregistreur vidéo DV

Dispositif de restitution :
polaroïd, téléviseur, lecteur DVD

Lors du tournage de Spectre, des photographies polaroïds ont été prises. Leur développement a été filmé sur un banc titreur vidéo.

L'œuvre présente les photographies accrochées au mur, et la vidéo du développement restituée sur un écran vidéo. Il rappelle ainsi que le moniteur vidéo est aussi un objet exposé, pas seulement un appareil.

En montrant les polaroïds dans le même espace que leur développement, l'œuvre évoque la dualité de l'image photographique, en réalité une condensation de temps infinitésimaux restituée dans un temps unique. La temporalité conférée par son développement contredit l'idée qu'elle est un temps figé. Son développement (littéralement) est un tableau temporalisé.

SCULPTURE DE VERRE

Joris Guibert – 2015

Dispositif :

écrans de tubes cathodiques sans phosphore – plastique miroir

---

Comment mieux rendre compte du corps de l'image qu'en montrant son squelette ?

Ces tubes de verre sont des tubes cathodiques qui n'ont pas été recouverts de phosphore. Pour l'anecdote, ils ont été récupérés dans la dernière usine de moniteurs vidéo de France. Derrière est placé un plastique miroir, qui renvoie et déforme leur reflet. Pour en voir l'avant comme l'arrière, pour rappeler la nature spéculaire de l'image vidéo, et pour produire des reflets de lumière du projecteur qui les éclaire.

Ces tubes en verre produisent un reflet, celui des œuvres environnantes sur leur surface. On voit alors l'espace, indiscernable, se mouvoir en tâches de lumière sur la surface diaphane.

Big Bang Rémanence

Joris Guibert – 2014

Dispositif de composition :

téléviseurs (neige), larsen optique vidéo, console son, multi-effets son, console vidéo (key)

Dispositif de restitution :

vidéoprojecteurs (projection murale), lecteurs DVD, enceintes

---

“ L’ajointement de flux bizarrement synchronisés, dans des rapports de déphasage, de décrochage, des faux raccords… quand on projette, quand on installe des projections multiples dans un espace, ce que Abel Gance faisait déjà avec son Napoléon (...), on pose la question qui est tout à fait Einsteinienne de la simultanéité de tout ça : est-ce qu’il y a un point de vue qui permettrait de totaliser ça dans une expérience unifiée ? ”

Elie During

Deux versions du même projet *Big Bang Rémanence* sont diffusées successivement.

Ce projet est un « film performé » : un récit en images destiné à être joué et rejoué en performance. Il synthétise à la fois les potentialités picturales de l’image électronique et son écriture du temps. L’écriture est une trame d’événements, qui emprunte à la musique (une partition) et au cinéma

narratif (un montage, par les passages de séquences différenciées). Le récit retranscrit la genèse de l'univers primordial, en se fondant sur la particularité du rayonnement fossile (les photons expulsés par le Big Bang qui se répandent encore de nos jours dans l'univers) : le tube cathodique capte une infime partie de ce rayonnement, qui contribue à la formation de la neige électronique. Le dispositif de *Big Bang Rémanence* est un mini-plateau de tournage qui filme différentes neiges de téléviseurs, traitées en direct par une régie vidéo produisant larsens et modulations du signal. Ainsi la masse agitée des points erratiques de la neige devient polysémique : à la fois illusion d'étoiles et de galaxies, particules élémentaires, matières primordiales, organismes primitifs, lucioles électroniques... La même figure évoque tour à tour le macroscopique et le microscopique. Ce qui se joue ici, c'est que les motifs ne sont pas le résultat d'effets spéciaux mais de phénomènes propres aux appareillages : électroniques, électromagnétiques et électroluminescents. Alors la figuration est plus que représentation : elle transcrit les énergies à l'œuvre dans la naissance de la matière originelle avec des énergies similaires, bien concrètes (les électrons). Elle les fait ressentir, littéralement. Enfin elle questionne par là la vidéo comme art de lumière (la rémanence du phosphore de l'écran) à partir de particules de lumière originelle (les photons fossiles).

Ce projet a une existence protéiforme : fixé et monté il a été diffusé comme un film[1], rejoué en performance[2], et installé lors d'une exposition[3]. Chaque fois le propos est double : questionner le medium (la mise en abyme est évidente) et sa capacité à penser l'espace-temps. En film monobande, il devient du cinéma : les raccords forment des ellipses, l'œuvre interroge ainsi la capacité du cinéma à condenser, dilater, construire des rapports d'espaces et de temporalités (modeler le temps). En performance c'est du flux, du temps direct : il traite de la question du phénomène, de la linéarité et du continuum (moduler le temps). Exposé, il est réparti dans l'espace avec d'autres versions de montages (fabriqués à partir de rushs différents) sur moniteurs ou en double projection côte à côte. Les vidéogrammes coexistent dans le même milieu, évoquant ainsi tout ce que la science (physique quantique, astrophysique...) a théorisé comme cosmologies possibles d'univers parallèles. L'œuvre est variable à l'infini puisqu'elle résulte de l'opérabilité des machines et de l'émergence de phénomènes, qui engendrent chaque fois des nuances irréitérables : pourquoi fixer l'œuvre, c'est-à-dire sélectionner ? *Big Bang Rémanence* est

une œuvre-version. Cette volonté de placer deux projections sur un même espace vient de là : la théorie d'Everett, pour résoudre le problème de la superposition quantique, émet une hypothèse impliquant la coexistence d'univers parallèles. Les versions de *Big Bang Rémanence* coexistent ici dans le même espace-temps. Ainsi ces deux versions adjointes représentent ici deux versions de l'après Big Bang dans deux univers jumeaux. *Big Bang Rémanence* est un film performé : à chaque nouvelle performance correspond une nouvelle version de l'événement dans le multivers.

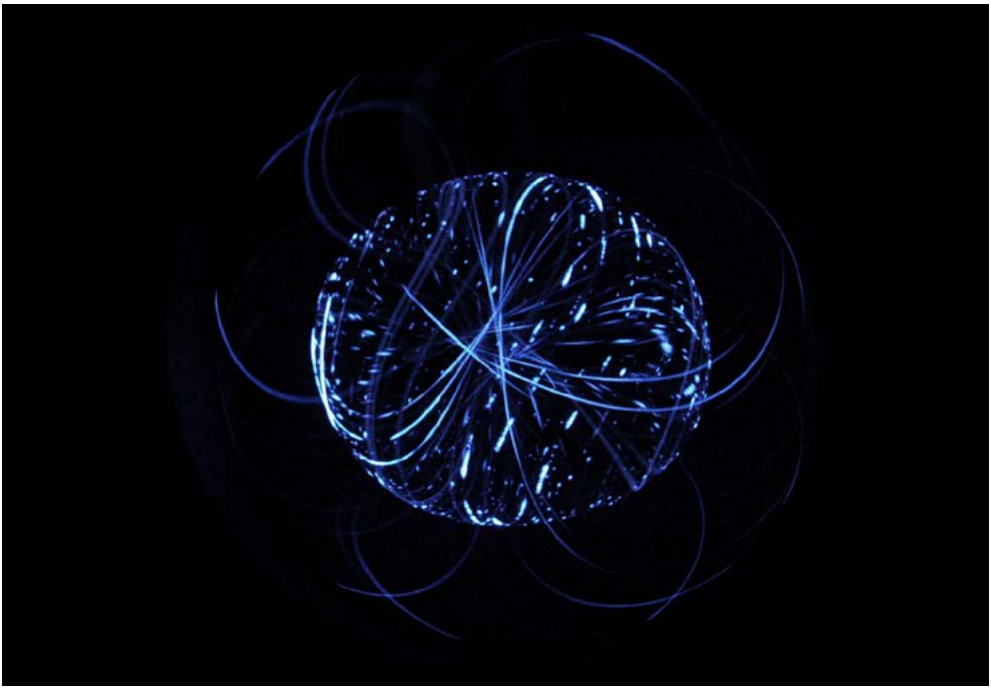
L'image électronique gémellaire et in-finie, par définition transitoire, ubique, démultipliable indéfiniment par sa transmission, manifestée par ses phénomènes intrinsèques, permet de rendre compte de théories physiques. Crépitation, grésillement, dissolution, division, prolifération de l'image font écho aux conflagrations énergétiques du cosmos primordial.

Là encore, le bruit est possibilité d'expression d'une idée, voire de visibilité d'une idée : *la traduire en expérience sensible*. Il permet de *ressentir* les forces à l'œuvre dans la formation de la matière de l'univers embryonnaire, puisque ce qui se passe sous les yeux est *effectivement* de l'énergie particulaire mise en forme.

1. Cité du Cinéma, colloque « BRUITS », organisé par Arts sonores de l'institut ACTE (Université Sorbonne Paris 1 & CNRS) et l'ENS Louis Lumière, 2014

2. Mirage festival, Les Subsistances (Lyon), 2015, et décliné sur d'autres performances

3. exposition personnelle « *Le revers de l'image* », La Mostra, off Biennale Internationale du Design de Saint-Etienne, 2015



NEGATOSCOPE

Joris Guibert – 2015
avec la collaboration de Chris Auger & Xavier Querel
(prise de vue & développement pellicule)

Dispositif de composition :
extraits du dispositif vidéo de « Big Bang Rémanence »
filmés et développés en pellicule (35mm)

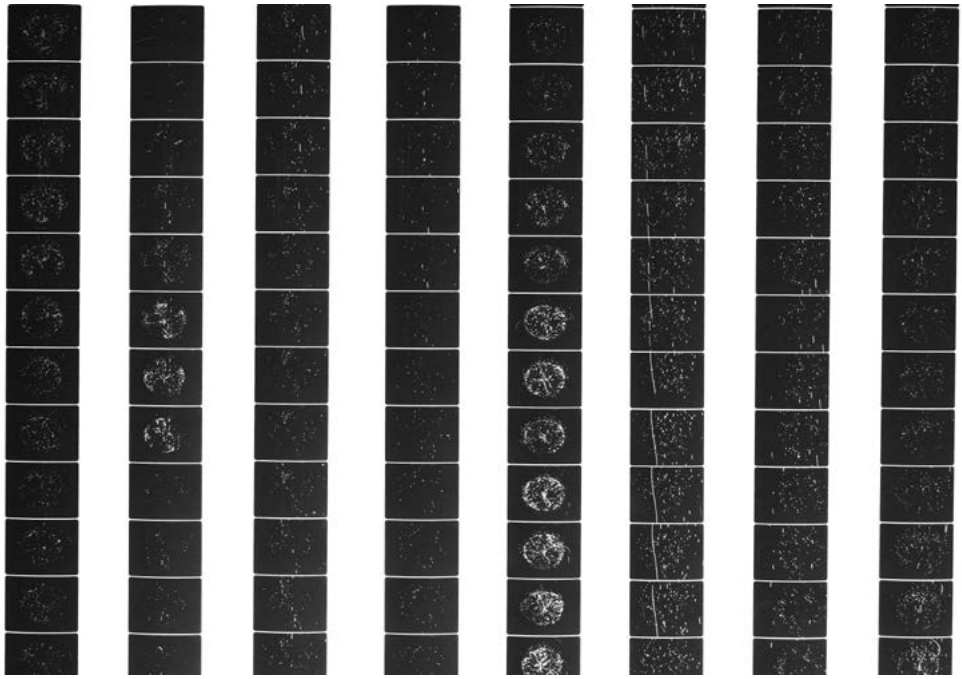
Dispositif de restitution :
négatoscope, photogrammes

La surface retro-éclairée d'un négatoscope (ou d'une table lumineuse) est naturellement le lieu d'un écran, tout comme l'écran vidéo est un objet luminescent. Une coïncidence doit interpeller : la radiographie a été inventée la même année que le cinématographe. On peut y déceler la continuation de la volonté (toute occidentale) amorcée à la Renaissance avec la perspective et l'optique, de rendre visible le monde. Pas seulement voir ce que l'œil ne peut voir, mais bien produire une visibilité-trace, un objet qui s'ajoute au monde et le valide.

Comme si la faillibilité des sens et de l'expérience pouvait trouver remède dans une nouvelle perception, toute machinique. On devine l'utopie technique : neutre, précise, performante. Elle se décline partout : microscope, télescope, photographie puis échographie, tomographie, etc... Ces technologies de vision sont davantage que des prothèses : en plus de médiatiser le monde par des techniques, ces instances de production d'objets modèlent la représentation de l'univers. Ils construisent une croyance, la foi en l'organe de vision et en l'image.

Une des figures du projet Big Bang Rémanence est la sphère d'électrons obtenue par déviation magnétique des électrons du tube cathodique : elle représente la sphère de dernière diffusion des photons du Big Bang. Ce dispositif a été interprété et filmé en pellicule 16mm par les cinéastes Chris Auger et Xavier Querel de la Cellule d'intervention Metamkine (formation de cinéma élargi) qui ont fondé les laboratoires de développement MTK et Ad Libitum. Chris a ensuite gonflé le 16mm en 35mm. La séquence (17 mètres de pellicule) constitue la matière iconographique de Négatoscope, affichée en bandes sur la surface retro-éclairée.

Une loupe est posée sur la tablette au bas de l'œuvre pour que le spectateur construise son regard : il peut choisir ses images en parcourant les photogrammes. Encore une prothèse de perception, qui modifie l'image, fait passer de l'ensemble au détail et enjoint le corps à se saisir de sa vision.



VOïD

Joris Guibert – 2016

Dispositif de composition :
Photogramme 16mm issu de l'œuvre Négatoscope

Dispositif de restitution :
Convertisseur diapositive/vidéo, moniteur vidéo

Une sphère d'électrons sculptés par magnétisme sur écran cathodique, refilmée par une caméra 16mm noir & blanc, dont la pellicule a été convertie en format 35mm, et dont un photogramme est extrait et inséré dans un convertisseur diapo-vidéo, qui permet sa visualisation sur un moniteur électronique.

Cet appareil pourvu d'une mini-table lumineuse, et d'un bras muni d'une optique permet de visionner et/ou enregistrer une diapositive sur un support vidéo électronique (moniteur/enregistreur). Cette machine fonctionne ici comme un transducteur. Les réglages (colorimétrie, iris) permettent de corriger ou conférer une luminosité, un grain et une couleur à l'image qui en était ici dépourvue. Cette opération de transduction de matières picturales interroge ce qu'il advient d'une image (et de notre regard) lorsqu'elle traverse différents corps.

Sur certaines installations un gradateur est ajouté au transformateur du moniteur, empêchant la valeur électrique correcte de lui parvenir. Ce dysfonctionnement, par la variation des perturbations électriques réinjecte du mouvement dans l'image, un contiunuum désynchronisé de modulations intermittentes qui adviennent. Cette turbulence crée une cadence hasardeuse. Ponctuelle et erratique cette oscillation réinsuffle un rythme à l'image, et un son : le grésillement électrique est là pour rappeler la matière particulaire de cette image.

Bill Viola disait : il n'y a jamais d'image fixe en vidéo.

MIROIR sans-titre

Joris Guibert – 2015

Dispositif : surface réflechissante

Le spectateur qui déambule et voit apparaître soudain son reflet. Encore une fois, c'est son corps qui fait image. Le miroir est une tradition de l'art vidéo, sans doute parce que l'image électronique est de nature spéculaire : tout comme le miroir c'est une image immédiate, retransmise. Le fait de capturer et restituer en direct une apparence pousse à s'auto-filmer. Même lorsque le moniteur est éteint la vitre du tube cathodique fait aussi effet miroir.

Egalement, le miroir reflète les projections autour de lui ; il démultiplie alors ces images, ce qui est le fondement de l'image électronique : être ubique, transmise, multi-diffusée.

Et au-delà de tout cela, ce principe de miroir renvoie aux théories antiques de l'optique, la théorie du « rayon visuel », qui imagine que pour voir un objet l'œil émet un rayon qui le palpe. Dans cette théorie c'est l'observateur qui produit une visibilité : lorsqu'il détourne son regard d'un miroir, il n'y a donc plus rien sur sa surface…

Cette idée de « regard tactile » sous-tend beaucoup d'œuvres de l'exposition. En premier lieu parce que McLuhan a décrit l'image de télévision comme une image de pauvre définition, une « mosaïque » comme la peinture pointilliste, que l'œil du spectateur doit recomposer par une perception participative. Il suppose ainsi une tactilité accrue de l'image vidéo.

La question n'est plus « l'image a-t-elle un corps ? » mais « le corps fait-il image ? ».

AUDIOFOLIOSCOPE

Joris Guibert – 2015
tirage limité cassette audio & folioscope : 100 exemplaires

► ECOUTE :
http://khroma-soma.com/art-audiovisuel/sonore/

Dispositif de composition :

CASSETTE : pièces sonores à partir des dispositifs de « Big Bang Rémanence » et de « Vidéomonium » (fixation sur bande magnétique audio)

FOLIOSCOPE : frames photographiées du vidéogramme « Big Bang Rémanence » (reflex numérique)

L'enregistrement sonore a été réalisé à partir des deux dispositifs vidéo *Big Bang Rémanence* et *Videomonium*. Cette œuvre décompose ces vidéogrammes en deux objets distincts : une cassette à bande magnétique pour le son, et un folioscope sur papier pour l'image. Il s'agit de rendre compte de la mutation qui s'opère lors d'un transfert de medium. L'objet reproduit par un autre médium, sur un autre substrat, subit une transformation à tous niveaux : esthétique, substantiel, ontologique.

CASSETTE

La face A fait entendre le dispositif « Vidéomonium » (captation de performance) la face B « Big Bang Rémanence » (vidéogramme monté). Le travail est ici différent de celui des vidéos : l'objectif est de produire une pièce sonore, sans donc qu'elle soit tributaire de l'aspect visuel ; tandis qu'en temps normal c'est l'image qui prime, le son étant en second plan, une émanation et une expression de l'image.

Travail essentiellement à partir de captation hertzienne, de bruit blanc et de signal vidéo transmuté en signal audio, l'écoute peut aussi se prêter à l'élaboration d'hallucination auditive. Une perception endogène se construit à partir d'une incertitude de la réception, des effets stochastiques, du hasard et de l'accident, du rythme indéterminé.

L'espoir d'intercepter un au-delà (du visible, de l'audible) traverse l'histoire des media technologiques (« nécrophone » d'Edison, télégraphe et poltergeist, photo spirite, rayonnement cosmique...). A défaut de capter ce quelque chose ou déceler un phénomène, ces techniques peuvent révéler une possibilité de perception non-humaine… voir par exemple l'hypothèse de Deleuze de « perception moléculaire » du cinéma, à travers le découpage de l'espace en intervalles.

FOLIOSCOPE

Précisément le folioscope renvoie à ce questionnement de la vision : qu'est-ce qui se joue dans la perception d'une succession d'images fixes ? La fameuse illusion de mouvement cinématographique. Sauf qu'ici il ne

s'agit pas de mouvement mais de la captation vidéo d'un écran cathodique dont les électrons sont modelés par un aimant. Le « mouvement » de la neige est en fait un système d'apparition/disparition, une luminescence erratique. Il n'y a pas de déplacement, l'effet visuel produit est proche de l'effet *Phi*. En décomposant les frames, le folioscope ne transcrit donc pas un mouvement mais une évolution.

L'intérêt du livre est aussi la lecture manuelle de l'image. Chaque frame devient une photographie, une étape comme un objet valant en-soi, consultable un à un, ou feuilletable à une cadence choisie et contrôlée. De « l'interactif » pur.

Les deux media confèrent une corporéité, différente, de celui vidéo. Le lecteur cassette fait osciller la bande en la lisant, ce qui confère un effet vibrato au son ; le papier offre une valeur tactile à l'image, un grain et un toucher.

Big Bang Rémanence
exposition, La Mostra / off Biennale Internationale du design de St Etienne

VIDEOMONIUM

MACHINE DE VISION

vidéogrammes
- Joris Guibert – 2014

Dispositif de composition :

• Vidéomonium » : téléviseurs, console lumière, enceintes
• Machine de vision »: vidéoprojecteurs, optique,
émissions télévisées dessins animés (synthèse et dessin)

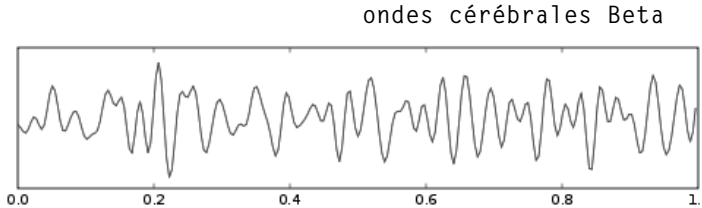
Dispositif de restitution :
Téléviseur, lecteurs DVD

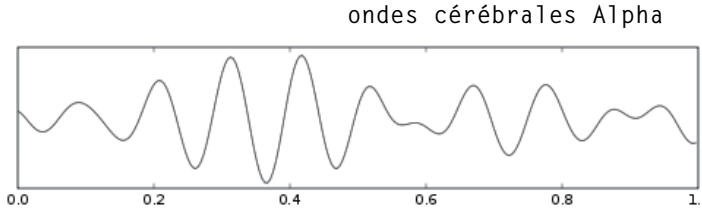
Ces vidéogrammes examinent la sidération et l'addiction que génère la machine à production de lumière : l'écran vidéo. L'image électronique est une image irradiante, qui diffuse sur le corps du spectateur un halo amniotique, et penètre son oeil par un stimulus intense.

L'œil perçoit immédiatement tout mouvement, en tant que modification du champ lumineux. Le cerveau réagit en accroissant l'attention (mesurable par la baisse du rythme cardiaque et dilatation des vaisseaux sanguins) ; les biologistes appellent cette réaction de survie « réponse d'orientation ». La télévision est une machine à produire de la lumière, un objet luminescent. Les programmes multiplient mouvements de caméra, effets ou décors clignotants ; les coupes de montage sont également transformation de lumière : tout dans la télévision est mouvement constant.

Vidéomonium montre une installation de petits tubes cathodiques dont la luminosité est modulée. Le dispositif (joué en performance) nécessite l'obscurité totale pour exacerber la persistance retinienne ; il s'inspire de l'*instrumentarium* de la musique électro-acoustique, qui joue avec la spatialisation du son, en spatialisant les écrans dans un espace obscur, et en désynchronisant l'allumage des téléviseurs. L'extinction des écrans génère une rémanence qui vient se superposer, comme un écho optique, à la persistance de la rétine.

Machine de vision est un dispositif d'installation qui floute l'image pour en soustraire les informations iconiques ou sémantiques, et mettre ainsi en évidence le mouvement incessant de la lumière que produit l'écran. Deux programmes jeunesse sont diffusés, des dessins animés : animation (1980) et image de synthèse (2010). La masse floue et lumineuse produite manifeste le flux vibrionnant pulsé par l'objet écran.





Tableaux électroniques

Joris Guibert - 2016

Dispositif de composition :
caméra vidéo – vidéoprojecteur – correcteur de signal – console vidéo

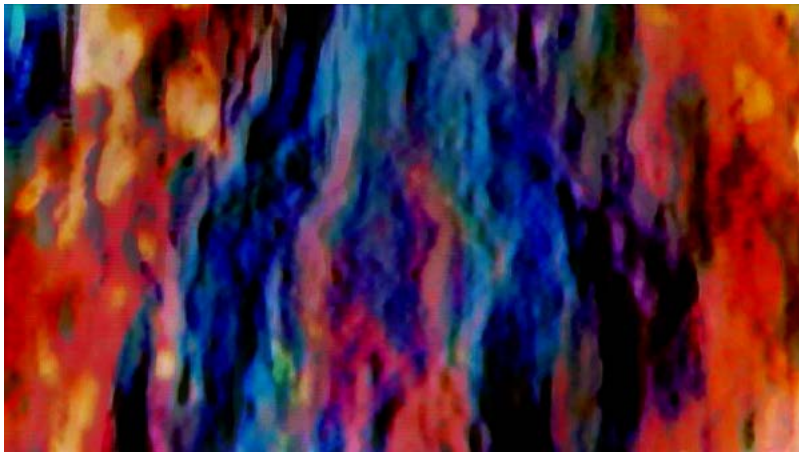
Dispositif de restitution :
vidéoprojecteur, lecteurs DVD Format : 16/9 - Silencieux

« *La vidéo apparaît donc d'emblée comme une nouvelle forme de peinture, électronique, lumineuse, fluide.* »

Françoise de Mèredieu,
Arts et nouvelles technologies

Cette série de tableaux est composée avec la technique vidéo du larsen optique. Le larsen (feedback en anglais) est un procédé qui met en boucle un signal en rétroaction. Le flux lumineux alors généré est manipulable en temps réel ; la création devient littéralement un équivalent électronique du courant pictural Action painting, où le geste et l'immédiateté influent sur la composition autant que sur l'inspiration. Ce « *digital action painting* » est donc produit en direct, sans aucune image source, et ne subit pas de montage ni de traitement post-production. Le larsen est une des figures esthétiques essentielles qui traversent l'histoire de l'art vidéo. L'image électronique fut à l'origine une technologie de transmission, c'est-à-dire d'instantanéité. Là où le cinéma est *enregistrement, discrétisation et montage*, l'image vidéo est *transmission, modulation et continuité*. L'acte vidéo rejoint la maniabilité du geste du peintre, un rapport immédiat à l'image.
L'image est ici composée comme une peinture qui acquiert une temporalité

: un motif unique, qui évolue mais ne se transforme pas. L'image n'est pas mouvement mais mouvant. Aucune segmentation ni figure de montage (ellipse, raccord, etc.) ne vient rompre ce continuum ; ce motif n'a pas pour finalité de construire un rapport de temps. L'apparition se module, varie et ondule sans pour autant se métamorphoser.



Ces compositions revendiquent une visualité libre et pure ; un au-delà de la représentation que la peinture moderne a exploré, une musicalité des rapports et des articulations, une perception exorcisée telle que le cinéma expérimental l'a recherchée, une malléabilité et une picturalité de la substance électronique que l'art vidéo a révélée dès l'origine. Peinture fluide et fluente, couleurs erratiques, lignes instables, produisent un acte de regard intensif et insaisissable. Le motif du tableau n'a pas pour finalité de déterminer une chronologie : la diffusion se fait en boucle, que le regardeur peut contempler à loisir exactement comme une peinture – le début et la fin du vidéogramme se confondant en circularité.

Ces tableaux se matérialisent concrètement par leur restitution dans l'espace grâce au medium qui accueille l'image : une plaque de plexiglas accrochée par des fils invisibles. Le vidéoprojecteur enduit de couleurs la plaque tout en la traversant. Le tableau est donc suspendu dans les airs, apparition flottante visible des deux côtés : l'image et son revers

constituent les deux faces de la même œuvre. Chaque tableau peut être en lien avec les autres compositions : la série polyptyque est ainsi disposée in situ. Le medium-substrat incarne ainsi l'image qu'il accueille : avec lui elle acquiert un corps. La technologie vidéo est la continuité de l'art du vitrail, une image qui irradie de lumière (le moniteur vidéo est une machine à production de lumière, qui génère une image rayonnante). La luminescence intense de l'image vidéo n'est donc pas celle de l'écran de cinéma qui reflète le faisceau du projecteur. Ainsi ces tableaux lumineux, véritables peintures éphémères de lumière, sont conçus pour être diffusés sur leurs supports plexiglas pour reconstituer l'effet irradiant de l'image électronique.

« Qu'est - ce que je regarde ? »

… pourrait être la question inaudible qui traverse cette exposition.

D'abord parce que cette question s'applique à toute expérience de l'image, dans le sens sympathique de l'interrogation et de l'énigme : que dois-je, qu'est-ce que je choisis de regarder, ou qu'est-ce qui saisit mon regard – dans et par cette image ?

Quel élément, quel motif… ? Par quelle entrée, selon quel trajet ? Quelle interrelation de forme à forme ? Une forme ou bien la structure sous la forme ? Les formes ou les creux, les plis, les vides entre les formes ?

etc.

Cette question se pose pour toute proposition architecturée du regard et ainsi de tout objet filmique, et se superpose à sa réception : figure, raccord, représentation, signification, détail, figural… sont les mots (les reformulations, les traductions et les tentatives de mise en langage) de ce questionnement.

Ensuite cette question se pose comme le doute qui s'immisce, face à l'image qui peut à tout moment se révéler mirage. Question à l'endroit de cette présence qui manifeste l'absence (la représentation), de cette trace qui échappe (l'apparition), de cette apparence qui nie toute description (l'abstraction). Suspicion légitime lorsqu'elle semble vouloir révéler quelque chose, dé-couvrir une vérité recouverte, dé-voiler quelque savoir occulté, alors même qu'elle couvre l'objet qu'elle reproduit (tel un masque), et voile (oblique et filtre) le regard. Cette question se pose avec force alors même qu'on veut croire cet objet ambigu, croire à ce qu'il présente et à ce que nous voulons qu'il dise.

Croire alors même qu'il ne nous décrit rien, ne nous dit rien, sauf « je suis une image », tandis que l'on voudrait y voir une chose, une preuve, un discours.

Enfin cette question se pose depuis peu comme examen, comme mise en question : nécessité inédite face à cet objet ubique et multiple qu'est l'image devenue numérique – un objet répliqué. Les images non-numériques c'est-à-dire non issues de synthèse (le cinéma, l'art vidéo, la photographie, la peinture…) ont été transmuées de matière à masse (de chiffres et de lettres), en agrégat d'informations (encodées et compressées, décodées et traduites). La réplication en tant que processus biologique, c'est la re-production d'un gène à partir de sa moitié (séparée puis dupliquée) reconstituant l'original. Autrement dit la reconstruction d'un objet intégral à partir d'un objet partiel.

L'œuvre d'art à l'ère de sa réplication technique : l'objet reproduit non plus à partir de lui-même mais à partir de parties de lui. Est-ce qu'il reste le même en sautant de support en support, en passant de medium en medium, converti de format en format ? Qu'est-ce qui se joue par cette opération de transformation d'objet à processus ? Où se situe son origine et qu'est-ce qui la constitue ? Quelle mutation subit sa chair, et quelle possibilité d'incarnation dans la retranscription ?

La multiplicité est devenue duplicité : la reproductibilité n'est désormais plus garante de conservation substantielle ; ni même (la volatilité des supports et la variabilité des protocoles de décodages n'assurant pas sa relecture) de conservation mémorielle.

« Qu'est-ce que je regarde ? », c'est interroger encore et à jamais l'épreuve de l'image, ses modalités d'existence qui seront toujours contingentes – assujetties à ses conditions techniques, suspendues *in fine* au regard.

J.Guibert - mars 2015

PRESSE

► Vidéo de l'exposition : http://vimeo.com/131036172

TURBULENCES VIDEO

« Science des recommencements »
par Jean-Paul Fargier
- critique de l'exposition *Le revers de l'image*
(2015) de Joris Guibert
revue éditée par Vidéoformes - juillet 2015, numéro 88 – p.7

(…) Il y a encore des artistes qui continuent à créer en exaltant la puissance des machines primitives. Joris Guibert est de ceux-là, peu nombreux il est vrai. Et son activisme déjoue tous les projets de classement, tous les pronostics d'enterrement. L'art vidéo c'est maintenant !

(…) Sous le titre de *Revers de l'image*, l'artiste proposait donc des polaroïds, des sculptures technologiques, des tubes cathodiques mis à nu, des projections cinématographiques, et même un tableau numérique interactif fait d'écrans plats abîmés que le public était invité à choquer davantage pour développer une peinture abstraite née de la détérioration. En bon plasticien, Guibert a décliné son attraction pour les images primitives de l'art électronique. Mais le cœur de son bataclan restait cet énorme mur de téléviseurs antédiluviens (entendez d'avant l'âge du numérique), qui, tel un chœur antique, chantait les prodiges d'un passé retrouvé, d'une

aventure recommencée. (…) C'était un enchantement de voir poindre du fond de la nuit des temps les figures dansantes que les pionniers de l'art vidéo, Nam June Paik, les Vasulkas, Aldo Tambellini, Otto Piene, et d'autres, avaient extraites de la matière qu'ils avaient commencé à explorer dans les années 60.

(…)

Pourtant Joris Guibert donne autre chose à voir, en plus du retour du refoulé cathodique. Il ne se contente pas de divulguer des effets déjà circonscrits (…). Il les prolonge, les combine, les tord, les éclate et les éclabousse (d'un poste à l'autre), les creuse, les étire, les multiplie, les agrandit, les évanouit, les ressuscite, les perle à coups de pointillés, bref les installe dans la durée. Et c'est pourquoi les feux d'artifice qui jaillissent de ses écrans fascinent tout le monde. (…)

Il ne peut être en aucun cas question, ici, de retour en arrière, mais plutôt, comme les nostalgiques le comprennent vite et s'en réjouissent, d'un bond en avant, d'un saut dans l'inconnu. On est en présence d'un présent sans fin, jusqu'alors invisible, étouffé par les progrès de la technologie. Innocents ou avertis, tous perçoivent qu'il y a là des éclats de lumière qu'on ne peut espérer ailleurs. Pour comprendre ce qu'il a découvert, mis au jour, inventé ainsi par la manipulation hasardeuse des branchements électroniques, optiques, sonores, en restant dans le champ de l'analogique, Joris Guibert a élaboré des théories, car il est aussi théoricien (comme l'étaient Nam June Paik ou les Vasulkas). (…)

Voilà comment, je vous le garantis, Joris Guibert prépare du grain à moudre pour les chercheurs qui dans trente ans se demanderont pourquoi les archéologues de la Vidéo qui exhumaient, dans les années 2010, les chantiers des vidéastes des années 1970, n'ont pas fourré leur nez là-dedans, quand les tubes cathodiques n'avaient pas encore fini de (continuer à) générer du mystère.

© Jean-Paul Fargier

→ Lire l'article intégral :
http://videoformes.com/2015/06/25/turbulences-video-88/

DIGITALARTI

portrait & interview - mars 2015 - extrait

http://www.digitalarti.com/fr/blog/digitalarti_mag/joris_guibert_un_univers_au_dela_du_numerique

« **Vidéaste et enseignant en arts audiovisuels Joris Guibert est un chamane des temps modernes. Un créateur d'images dont la matière première vient du cosmos et de l'origine du monde. Captée par l'artiste sur des appareils faussement primitifs, cette materia prima magmatique luminescente rend possible un nouveau type de cinéma : celui qui nous conte en temps réel la grande histoire de l'univers. Rencontre avec un artiste habité par une œuvre qui dépasse le numérique.**

Le vendredi 27 février 2015, le français Joris Guibert présentait *Big Bang Rémanence*, un film performé dont l'inspiration prend sa source dans l'imaginaire scientifique et les données astrophysiques, mais aussi dans les visions mystiques de cinéastes tels que Stanley Kubrick (*2001 Odyssée de l'espace*) ou Andreï Tarkovski (*Solaris, Stalker*). Avec *Big Bang Rémanence*, Joris Guibert s'empare de la matière brute de l'image rémanente des photons, des phénomènes électriques, électroniques et électromagnétiques pour réaliser un film expérimental produit en direct, entre flamboiements éphémères et grondante musique des sphères. Le son est émis par l'appareillage vidéo utilisé sur scène. Parallèlement, l'artiste propose également « *Le revers de l'image* », à découvrir à La Mostra (Off de la Biennale Internationale du Design de St Etienne) jusqu'à la fin du mois de mars. Avec cette installation vidéo, Joris Guibert canalise le flux lumineux indompté de sa précédente performance, pour mieux l'exposer, captive, à la surface de multiples écrans. »

Maxence Grugier

Le revers de l'image
exposition objets audiovisuels

22 avril - 25 mai 2016
Film Gallery - éditions Re:voir
43 rue du Faubourg Saint Martin, Paris

Vernissage :
Laboratoire artistique The Window
1 rue Gustave Goublier, Paris

A l'occasion de cette exposition un DVD a été édité par les éditions Re:voir, accompagné d'un livret de 50 pages édité par Khromasoma.

Le DVD est une sélection de travaux vidéo de Joris Guibert (vidéogrammes, extraits de performances). Le livret est un montage de textes issus de différentes publications (revues, articles, essais). Ils poursuivent les explorations théoriques présentées dans ce catalogue, autour du medium vidéo.

Remerciements

Pip Chodorov, Catherine Baÿ, Jean-Paul Fargier, Emmanuel Ferrand , Agathe Fougerol, Laurent Gallot, Matthieu Garnier, Alexis Legac, Sathteen Lucet, Celio Paillard, Lionel Palun, Benjamin Pierrat, Marc Plas, Xavier Querel, Sarah Taurinya, Jim Stickel

Crédits photographies : Joris Guibert / pp. 13,19, 25, 35 : Matcha

http://khroma-soma.com
imprimé à Lyon - avril 2016