

# **L'objet visio-sonore**

Vincent Ciciliato

## L'objet visio-sonore

*Synthèses et synchronismes son/image à l'ère du numérique  
ou l'informatisation comme processus de médiation entre le  
son et l'image dans la création artistique contemporaine*

*DEA d'arts plastiques*

*Sous la direction de  
Jean-Louis Boissier*

*Professeur en art contemporain, esthétique  
des nouveaux médias et de l'image,  
à l'université Paris VIII*

2003

**Université Paris VIII**  
*U.F.R Arts, Philosophie et Esthétique*  
*Arts Plastiques*

Introduction : sur le phénomène visio-sonore..... 6

**I L'objet visio-sonore : vers un « moment frontière »**

**A- La question de l'instant dans le phénomène visio-sonore..... 11**  
*Avant-propos : un « degré zéro »..... 11*  
*Actes de présences : entre mobilité(s) et fixité(s)..... 12*  
*Précision du montage et rapidité d'actualisation..... 17*

**B- Un son-image cristal, ou l'objet visio-sonore au service de l'instant..... 18**  
*Un objet sans cause ?..... 18*  
*Les trois types d'« objets » : vers un temps « cristal »..... 25*  
*Le « cluster » visio-sonore..... 27*  
*Le « sous-cluster » visio-sonore..... 29*  
*Le Son-Image, ou « molécule » visio-sonore..... 31*

**II L'objet visio-sonore : un objet composable**

**A- Cellules composables..... 37**  
*Avant-propos : une histoire croisée..... 37*  
*Le Module : une figure partageable ou une idée figurée du temps..... 38*  
*Insertion des multiples : composition ou montage d'objets visio-sonores ?..... 44*

**B- Ritournelles : séries et mutations..... 49**  
*Avant-propos : le phénomène de perte comme donnée possible... 49*  
*Premier cas de figure : la pédale visio-sonore..... 52*  
*Deuxième cas de figure : de la pédale visio-sonore à sa mise en variation..... 55*

**C- Le plissement de l'objet visio-sonores..... 59**  
*Métaforme : une image adéquate..... 59*

|  |           |
|--|-----------|
| <i>Acteurs visio-sonores : des cristaux autonomes et variables..</i> | <b>62</b> |
| <b>Conclusions.....</b>  | <b>66</b> |
| <b>Bibliographie.....</b>  | <b>70</b> |

## Introduction : sur le phénomène *visio-sonore*

« [...] tandis que la musique, électro-acoustique en particulier, découvrait qu'elle pouvait enfin être objet, les artistes plasticiens se servaient des mêmes techniques de numérisation pour opérer un mouvement exactement inverse : se dégager enfin du terrorisme de l'œuvre figée, la rendre ouverte, mobile, indéfiniment réappropriable, nécessairement interprétable : ils « musicalisaient leur rapport à l'œuvre ».<sup>1</sup>

Les tentatives d'échanges, les multiples passages et intersections opérés entre les domaines du sonore et du visuel, n'ont cessé, pendant plus d'un siècle, de porter la production artistique au-delà des catégories conventionnelles (les expériences de John Cage, de Laurie Anderson, de Nam June Paik, pour n'en citer que quelques-uns). Aujourd'hui, la réduction parallèle des informations sonores et visuelles en un message-code commun, le code de la matrice numérique, nous oblige à reconsidérer la nature même de ces informations ainsi que le processus de leur production et de leur confrontation.

Cette étude se veut avant tout une réflexion sur le phénomène plus traditionnellement désigné sous le terme générique d'audiovisuel. Cependant, face à l'imprécision d'un tel terme, ainsi qu'à une connotation selon-nous trop institutionnalisante (l'INA<sup>2</sup> comme maître à penser) et marchande, nous proposons un deuxième terme composite, celui de *visio-sonore*. Apparemment arbitraire ce choix est motivé par l'inadéquation, selon nous, du terme d'audiovisuel pour qualifier et désigner avec précision un certain nombre de choix formels et esthétiques adoptés par nombre d'artistes contemporains confrontant, dans leurs œuvres, des informations visuelles et sonores principalement par la médiation de

---

<sup>1</sup> Antoine Hennion, « La musicalisation des arts plastiques », *Images numériques. L'aventure du regard*, sous la direction de Odile Blin et Jacques Sauvageot, Station Arts Electroniques-université Rennes 2, 1997, p. 150.

<sup>2</sup> INA : acronyme pour *Institut national de l'audiovisuel*.

l'informatique. Le terme de *visio-sonore* désignera alors d'avantage un phénomène qu'un processus de production : le phénomène naissant de l'effectuation d'un événement sonore et d'un événement visuel de même durée au sein d'un temps d'actualisation commun, synchrone. A l'opposé des productions dites audiovisuelles le processus tendra à rompre les rapports hiérarchiques qui jusque-là faisaient du signal sonore le subordonné du message visuel. Le temps dans lequel le phénomène *visio-sonore* s'actualise est un temps d'inassignabilité, où chacune des deux expressions, sonore et visuelle, se renvoient l'une l'autre « sans qu'on puisse dire lequel est premier, et tendent à la limite à se confondre en tombant dans un même point d'indiscernabilité. »<sup>3</sup>

De façon subreptice il nous a fallu chercher une genèse historique de ce phénomène. Bien que l'histoire de l'art distingue depuis toujours ce qui appartient au visuel et ce qui relève du sonore, elle nous relate cependant des faits, des dynamiques communes, parallèles, ainsi que leurs temps de rencontre. Au-delà d'un enthousiasme naïf nous tenterons de nous écarter de la subjugation provoquée par l'avènement de formes et de conceptualisations esthétiques apparemment nouvelles, en inscrivant celles-ci dans une logique historique. Cette dernière nous fait part d'un double procès. D'une part, la musique, à la recherche d'une identité tangible, d'un matériau d'inscription fixe, concret, s'est peu à peu réifié, se précipitant sur les techniques d'enregistrement de l'onde sonore - phonographe, magnétophone -, jusqu'à devenir un objet, un *objet-musical* (ou *objet-sonore*) selon Pierre Schaeffer. Un objet modulable et réinscriptible, reproductible. De l'autre, les images ont cherchées de quitter leur fixité séculaire en gagnant, principalement grâce au cinéma, leur autonomie et variabilité. L'espace devenait une dimension à part entière du phénomène sonore, pendant que le temps investissait la matière même de la production visuelle : l'image devenait une *image-temps*.

Les caractères communs acquis lors de leurs croisements progressifs - réification, reproductibilité, modularité, modulabilité -, se retrouvent aujourd'hui concentrés et synthétisés dans un unique outil de traitement : la machine informatique. Pour comprendre plus aisément l'impact d'une telle synthèse dans la conceptualisation d'un certain nombre de productions contemporaines, nous nous sommes adonnés à l'étude de leurs produits en

---

<sup>3</sup> Gilles Deleuze, *L'image-temps*, éditions de Minuit, 1985, p. 64.

tendant d'en extraire une composante esthétique commune. Nous l'avons nommée l'*objet visio-sonore*. Décrite par Pierre Schaeffer dans son *Traité des objets-musicaux* (1966), la notion d'objet-sonore nous a servi de modèle théorique. Par la fixation sur un support tangible, l'événement sonore, donc sa durée, se solidifiait en devenant un matériau variable, plastique, pliable. Ses rencontres avec le cinéma (dans lequel il y figure en tant que bande sonore), puis ensuite, et de façon plus substantielle, avec la vidéo (dans lequel il est assimilé en tant qu'élément intrinsèque), ont tissées les premiers liens structurels entre l'*objet-sonore* et les médias de production visuelle. La vidéo constitua, donc, l'un des passages obligés dans le processus de transduction directe entre information visuelle et information sonore. Les expériences limites effectuées par Nam June Paik, en sont des exemples probants. En branchant, dans *13 Distorted TV Set* (1963), plusieurs téléviseurs sur des magnétophones ou générateurs de fréquences, il fut l'un des premiers à réaliser de manière concrète la transmutation du message sonore en message visuel. Ce dernier n'étant plus envisagé comme une suite d'images, mais en tant que modulation continue de signaux électriques.

L'informatisation des signaux optiques et auditifs a poussé cette synthèse à son stade moléculaire en définissant et codifiant arbitrairement leur source matricielle, génétique, organisatrice. Par la programmation et les procédures interactives, ainsi que par l'homogénéisation des codes figuratifs servant à la manipulation des informations sonores et visuelles (même type de banc de montage virtuel ; même type d'indexation pour la classification des objets visuels ou sonores ; mêmes représentations symboliques des objets : ce que nous appellerons une figuration par « blocs » ou « cellules »), l'*objet visio-sonore* s'est concrétisé : un objet biface où chaque modification dans l'un de ses niveaux d'expression rencontre une adéquation immédiate, synchrone, dans le niveau adjacent ; les formules algorithmiques tissant les liens internes entre les comportements de la forme sonore et de la forme visuelle. Nous comprendrons ainsi, lors de notre développement, pourquoi le choix d'une notion telle que : « *acteur visio-sonore* ». Notion qui, nous le verrons, ajoute au caractère de l'*objet visio-sonore* déjà spécifié (évolution synchrone et non hiérarchisée des informations sonores et visuels), deux particularités supplémentaires : celles d'*autonomie* et de *comportement*.

L'histoire naissante de l'*objet visio-sonore* est déjà une histoire complexe, car se situant dans un espace incertain, un lieu de conjonction de pratiques et réflexions multiples et variées. Les champs de la production sonore et visuelle se rencontrent ici dans une zone, un plateau d'indétermination. A cela s'ajoutent de nouveaux domaines et de nouvelles pratiques qui, depuis peu, deviennent partie intégrante du processus de production artistique : le champs de la programmation numérique en constitue un exemple déterminant. La présente étude n'a pas la prétention de faire état de la complexité de ces procédures hybrides. Elle tentera néanmoins de soulever nombre de points qui selon nous relèvent de procédures nouvelles, particulières, et qui méritent d'être développés.

Si le présent est confus il permet de donner un peu de clarté à des procédures naissantes, en devenir. Nous espérons que ces pages pourront fournir une lueur, même discrète, pour l'analyse de leur fonctionnement.

**I L'*objet visio-sonore* : vers un « moment frontière »**

## A - La question de l'instant dans le phénomène *visio-sonore*

« Les actes, les situations,  
les enchaînements d'actes sans  
simplifiés, extra-brefs. »<sup>4</sup>

**Avant-propos : un « degré zéro »** \_ Il serait vain de débiter cet exposé sur le phénomène visio-sonore, en omettant le lien profond qui lie celui-ci au concept d'*instant* et d'*instantanéité*. L'actualisation est désormais devenue monnaie courante pour un grand nombre de productions artistiques contemporaines. Il semble évident que cette tentative d'instantanéité, d'omniscience perceptive, ne soit seulement tributaire des importantes avancées technologiques du siècle dernier, mais soit fondée également sur une certaine attente esthétique<sup>5</sup>. En témoigne l'histoire de la pensée du XXème siècle. Une histoire du moléculaire, du microscopique. Une histoire où le temps est devenu discret, infime, renfermant avec lui l'intensité de l'instant. Le temps de l'« ici et maintenant », le temps de l'événement, coalescence de toutes les temporalités, est devenu la recherche de bien des penseurs : Nietzsche, Bergson, Guattari, Deleuze, Michaux... Tous à la recherche d'un « *Temps Suprême* »<sup>6</sup>. Tous à la recherche d'un temps synthétique. Ainsi nous tendons à croire que l'histoire du sonore et du

---

<sup>4</sup> Henri Michaux, *L'infini turbulent*, Gallimard, 1964, p. 142.

<sup>5</sup> On s'oppose en partie aux propos soutenus par Mario Costa dans « L'esthétique de la communication et le temps technologique », in *Art Press* n° 285, décembre 2002 : « Nombre d'artistes du 20e siècle, notamment John Cage, étaient sûrs de libérer et de montrer le temps à travers l'emploi des technologies, sans considérer en revanche, que le temps, le « temps pur » n'existe pas ; ils ont tout simplement commencé à libérer et à faire apparaître le temps des nouvelles technologies. Nous ne sommes pas dans le temps, le « temps pur », mais uniquement l'intérieur du temps que la technique, chaque fois d'une manière discontinue, laisse émerger et transparaître », p. 38. Notre parti pris se fonde sur la supposition que l'avancée technologique est en grande partie motivée par certaines demandes inconscientes. De la même façon qu'un organisme génère de nouvelles fonctionnalités poussé par des besoins d'adaptation, le désir donne lieu, pour l'espèce humaine, à des découvertes technologiques, qui se révèlent n'être que des solutions intempestives à son besoin de croissance. Ainsi les modifications perceptives des données temporelles peuvent se voir placées en amont des applications technologiques qui leur sont relatives.

<sup>6</sup> Sur le concept de « Temps suprême » Richard Pinhas, « Nietzsche : Temps et Silence » in *Les larmes de Nietzsche. Deleuze et la musique*, Flammarion, 2001.

visuel, participe également et activement à cette quête effrénée d'un « *moment frontière* »<sup>7</sup> (Whitehead).

Chercher à définir le phénomène *visio-sonore*, c'est en effet se confronter à une temporalité menue et difficilement assignable. L'histoire des synchronies *visio-sonores* est celle d'une quête, la quête d'un instant synthétique, animée par l'insoutenable besoin d'atteindre la présence d'un moment limite continu, voir immuable. Rechercher dans l'expression des rencontres *visio-sonores* la forme hallucinatoire de la « réalité ». Porter celle-ci à une présence évidente, voir insoutenable. Un arrêt brutal, une suspension du temps consécutif à la plus haute accélération informative. La rapidité électrique comme condition nécessaire à la perception de l'instant le plus infime.

Car l'analogie, la ressemblance de nature que nous supposons exister entre le son et l'image<sup>8</sup> ne suffit pas à faire de ceux-là deux éléments identiques : *ressemblance* n'étant pas synonyme d'*égal*. Il nous faudra donc chercher un élément commun, attribuable aux deux objets. Un lieu peut-être, ou un temps de syntonie. Chercher au sein de la production esthétique contemporaine un seuil, un point d'indiscernabilité, un « degré zéro » de l'expression *visio-sonore*.

**Actes de présences : entre mobilité(s) et fixité(s)** \_ Raymond Bellour : « *D'un côté le mouvement, le présent, la présence. De l'autre l'immobilité, le passé, une*

---

<sup>7</sup> Whitehead, *Le concept de nature*, Vrin, 1998, cité par Richard Pinhas, *op. cit.*, p. 241.

<sup>8</sup> Nous remarquons, au passage, que deux événements majeurs semblent nous permettre aujourd'hui d'émettre ces rapprochements (nous tenterons tout au long de notre exposé d'en faire l'analyse détaillée) : d'une part, la réduction, la réification, des deux substances, lumineuse et sonore, à des objets reproductibles et de plus en plus malléables (voir deuxième chapitre) ; de l'autre, le passage de nature opéré par l'objet visuel tout au long le XXème, devenant non plus, comme jadis, une simple matière réfléchissante (sculpture, peinture), mais se transformant peu à peu en un objet rayonnant, scintillant, émettant sa propre lumière et n'existant que par elle (le cinéma, même si elle résulte toujours d'une lumière différée, projetée - puis enfin la vidéo). Ainsi, de la même façon que l'objet acoustique constitue la source du phénomène sonore, l'objet visuel est devenu, également, la source de sa propre luminescence. A ce propos voir les remarque de Pierre Schaeffer concernant les anciennes différenciations entre objet visuel et objet acoustique dans, Pierre Schaeffer, « L'objet physique a travers la transformation », in *Traité des objets musicaux*, éditions du Seuil, 1966, p. 75-76.

*certaine absence. D'un côté le consentement à l'illusion, de l'autre une quête d'hallucination»*<sup>9</sup>

Nous abordons ici un temps double. Un temps impliquant la double nature de l'image cinématographique, à savoir sa fixité, et sa mobilité. Raymond Bellour a su montrer comment l'image mouvante devenait l'expression privilégiée de l'entre-deux. Une « double-hélice » synthétisant dans son actualisation la mémoire immobile du photogramme, invariable, immanent, et le présent variable de l'illusion cinématographique, continu, et actualisant.

Nous supposons, avant tout, l'existence d'un lien effectif entre le mouvement et le phénomène sonore sous toutes ses formes. Pour illustrer notre propos nous pouvons citer ces quelques mots de Vladimir Jankélévitch : « *La musique, présence sonore, tient tout entière dans l'actualité superficielle de l'audition, autrement dit, dans la phénoménalité de son apparence sensible ; en ce premier sens, il n'y a rien à chercher derrière la façade, aucune conclusion à tirer, nulle conséquence à déduire.* »<sup>10</sup> La musique est présence pure. Nous comprenons ainsi pourquoi la sonorisation des « lieux de l'art » s'est tant généralisée depuis le siècle dernier ; le son continu, l'ambiance sonore rendent l'image présente en imprimant celle-ci dans la mémoire et marquant d'un impacte audible l'instant de la rencontre entre l'oeuvre et le sujet. L'oeuvre visuelle s'est vue augmentée, par l'utilisation paradoxale du son, qui est par nature évanescent, d'un surplus de présence. Comme pour palier à la fugacité croissante de l'image, la cruauté (ou présence crue) du son lui en restitua la consistance (Viola, Kuntzel).<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Raimond Bellour, « Le spectateur pensif » in *L'entre-Images*, Editions de la Différence, 1999, p.75.

<sup>10</sup> Vladimir Jankélévitch, *La musique et l'ineffable*, Armand Colin, 1961, p. 89, cité par Gianfranco Maraniello, « Economie du présent ; Notes et répétitions » dans le catalogue d'exposition *Sonic Process. Une nouvelle géographie des sons*, Centre Georges Pompidou, 2002.

<sup>11</sup> Voir Jean-Max Colard, Franck Mallet, « Petit dictionnaire de la reprise », in *Sonic Process*, op. cit., p. 160 : « Dans le monde classique, la représentation avait sa raison d'être, garantie ontologiquement par l'existence tangible de la réalité. On représentait « quelque chose ». Mais la modernité telle que la définit Baudelaire dans *Le Peintre de la vie moderne* s'inscrit au contraire dans le sentiment d'une disparition de ces choses dont l'existence vient cautionner l'acte de représentation. [...] L'oeuvre d'art moderne établit alors dans son projet la nécessaire réactivation du présent, sa réactualisation, son réinvestissement. Non plus représenter, mais « représentifier ». Par extension, on comprend que les logiques contemporaines de la reprise, du sampling, du remake, appartiennent de plain-pied à cette désertion du réel. » Remarque : il faut toutefois relativiser

Mais acceptons, pour l'instant, une assignabilité et détermination du son et de l'image. Supposons un parallèle entre la dialectique entretenue entre l'image fixe et l'image mobile telle que la présuppose Bellour, et celle dans laquelle le son et l'image se maintiennent. Nous acceptons donc, pour le moment, cette double particularisation : d'un coté l'image assumerait sa valeur iconique, immobile et immuable, l'image archétypielle hors du temps, uchronique, l'imgo des romain, l'image morte - l'on sait, par exemple, que les *imagines* étaient les masques de cire des ancêtres que les romains conservaient dans leurs maisons<sup>12</sup> - elle serait alors une lettre morte, matrice mnémotique enfouie à des années lumière dans le cortex cérébral, image immobile, une certaine absence, immanente ; de l'autre le son serait le facteur mobilisant : le bruit du projecteur, du disque dur, emmèneraient l'image immobile au mouvement. Le son, le souffle, injecterait la vie aux formes visuelles mortes les rendant actuelles,

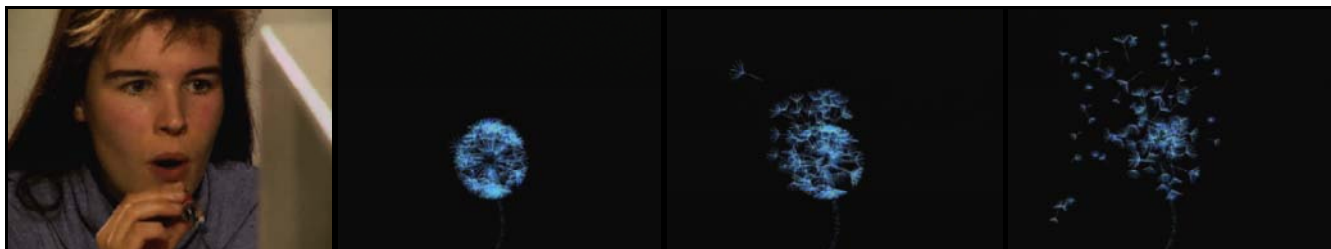
---

cette distinction quelque peu trompeuse. La reprise n'est pas uniquement l'enfant de la Modernité. La citation, la référence, font partie de toute culture, chacune se fondant en effet sur la réitération et l'actualisation rituelle des mythes (ou mythologies). Les seules différences que l'on peut retenir, concernent l'objet réitéré et le moyen à travers duquel il vient reproduit. Les outils de reproduction technologiques, analogiques ou digitaux, se concentrent plus particulièrement, et avec plus de précision, sur la trace physique de l'objet (même lorsqu'elle est traduite en schémas algorithmiques), qu'ils restituent (ou simulent) ensuite avec une précision telle que l'on pourrait croire à la présence effective de l'objet représenté. Cette « médiation » technologique, abstraite par l'habitude, donne l'illusion que la distance entre le sujet et l'objet s'amenuisent, hottant à l'oeuvre l'« aura » que Walter Benjamin attribuait aux oeuvres d'art classiques, où une certaine distance, voir sacralité perdurait dans l'objet représenté. Voir Walter Benjamin, « L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée » (1935), in *Ecrits français*, éditions Gallimard, 1991.

<sup>12</sup> Nous citons ces quelques mots de Giorgio Agamben dans le but d'illustrer notre propos : « ... le cadavre est par excellence ce qui a la même figure, la même ressemblance. (...) Selon un système de croyances qui caractérise les rituels funèbres de nombreux peuples, le premier effet de la mort est de transformer le mort en fantôme (la larva des Latins, l'eïdon et le fasma des Grecs), c'est-à-dire un être vague et menaçant qui reste dans le monde des vivants et retourne sur les lieux fréquentés des vivants et menaçant qui reste dans le monde des vivants et retourne sur les lieux fréquentés par le défunt. L'objet des rites funéraires est justement de transformer cet être embrasant et menaçant - qui n'est autre que l'image du mort-, sa ressemblance qui obsessionnellement revient-en ancêtre, autrement dit en une image, mais bénéfique et séparée du monde des vivants » ; Giorgio Agamben, « L'image immémoriale » in *Image et mémoire*, éditions Hoëbeke, 1998.

présentes. Le « clic » de la souris, comme instant charnière où l'image devient effective, réelle.

Entre 1988 et 1992 Edmond Couchot réalise *Je sème à tout vent*, avec la collaboration de Marie-Hélène Tramut et Michel Bret. Ici l'existence de l'image est étroitement liée au souffle, premier état du son vocal. Le déplacement d'air participe au mouvement d'une fleure de pissenlit réalisée en image de synthèse. L'installation plonge le spectateur « dans une zone intermédiaire qui se tient exactement à l'interface du réel et du virtuel »<sup>13</sup>. Nous sommes face à ce que Anne-Marie Duguet nomme une « possibilité de concrétion multiple »<sup>14</sup>, où une cause produit un effet multiple ; un geste pouvant se traduire en image, une image en son, un son en lumière, etc. Un instant particulier, infime se situe entre le déplacement d'air (facteur actualisant) et l'image mouvante du pissenlit (image actualisée). Un instant charnière constitue le passage d'un état à l'autre. Un instant de transmutation où le souffle n'est déjà plus un déplacement physique, et où l'image n'est pas encore affectée ; où le temps « sort de ses gonds » (Deleuze) ; moment de mutation énergétique dans lequel le passé n'est déjà plus, se contractant en un instant-présent qui tend tout entier vers un futur-devenir qu'il n'est pas encore : un *devenir-instant*.



1.

2.

3.

4.

**Edmond Couchot**, *Je sème à tout vent*, 1988-92.

C'est une dynamique similaire qui anime *Migration*, oeuvre réalisée par Bill Viola en 1976. Ici l'utilisation du son est effective - à l'opposé de l'oeuvre de Couchot où il y figure en tant que potentialité (souffle/son) - et joue un rôle primordial dans le système symbolique mis

---

<sup>13</sup> Edmond Couchot, note pour *Je sème à tout vent*, in *Actualité du virtuel*, revue virtuelle sur CD-Rom sous la direction de Christine van Assche, Jean-Louis Boissier, Martine Moinot, Centre Georges Pompidou, 1996.

<sup>14</sup> Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image. Créations électronique et numériques*, éditions Jacqueline Chambon, 2001, p. 174.

en place par l'artiste. L'ordre de mutation s'oppose à celui de l'oeuvre de Couchot ; au lieu de passer d'un déplacement d'air - que dans l'oeuvre présente l'on associe au son - à un événement visuel, ici l'image précède l'événement sonore. Dans cette pièce, comme dans *He Weps for you*, l'eau est l'élément principal à travers duquel l'expérience de l'oeuvre s'effectue. Le dispositif comporte un tuyau par lequel sortent, espacées de quelques dizaines de secondes, des gouttes d'eau. Une caméra équipée d'un objectif macro diffuse l'image du spectateur que la goutte déforme lorsque celui-ci se trouve en face du dispositif, jouant le rôle d'un « « fish eye » liquide »<sup>15</sup>. L'image captée est parallèlement projetée dans la salle. Ce procès d'amplification se double d'un deuxième élément : la goutte, lorsque elle atteint son état paroxystique se détache et tombe sur un tambourin. Le son de l'impacte est alors amplifié par un deuxième dispositif, sonore cette fois-ci. Le sujet semble se cristalliser dans cette goutte, cette dernière devenant un substitut virtuel de celui-ci. A partir de ce moment une double procédure prend forme : d'un coté la goutte distend l'image, « *le corps est lentement étiré et soudain happé par la chute de la goutte de l'eau* »<sup>16</sup> ; de l'autre un retentissement sonore se produit, succédant l'anéantissement de l'image. Le tonnerre remplaçant l'éclaire, leur succession marquant pourtant, leur étroite liaison. L'image se transmute en message sonore ; l'impacte sur le tambourin se révèle être cet instant d'indiscernabilité entre deux états. Alors l'instant de passage devient cette « *situation purement optique et sonore* »<sup>17</sup> dont parle Deleuze, situation hallucinatoire où l'instant se manifeste par la synchronisation des messages sonore et visuel. Un temps d'inassignabilié. Un « *temps cristal* », produit par la rencontre autoaffective du signal sonore et du signal visuel, l'un étant à la fois le double de l'autre et l'image autoréflexive de soi-même.



**Bill Viola, *Migration*, 1976.**

<sup>15</sup> Au sujet de *Migration* voit Anne-Marie Duguet, « Une poétique de l'espace-temps. Les vidéos de Bill Viola », in *Déjouer l'image. Créations électronique et numériques*, op. cit., 2002.

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 51.

<sup>17</sup> Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, op. cit., p. 30.

**Précision du montage et rapidité d'actualisation** \_ Un éloignement des productions numériques « extrêmes-contemporaines » (Paul Ardenne) a été nécessaire. L'on comprendra ainsi que la recherche d'un *temps limite*, un temps d'indétermination entre le message visuel et le message sonore, n'est pas caractéristique des seules créations informatiques. L'histoire cinématographique en est un exemple probant. Depuis les premiers films parlants l'on a cherché à atteindre un seuil critique de fusion entre le phénomène visuels et le phénomène sonore. Nous remarquons pourtant que la vulgarisation du cinéma parlant n'a pas été simultanée à sa possible concrétisation technique. En effet, les premiers essais convaincants du synchronisme entre image et son datent de 1919. Cependant, les producteurs et distributeurs, ne réagirent pas à l'invention de ce nouveau procédé, le muet étant en plein épanouissement. Ce ne fut qu'en 1927 que les frères Warner, menacés par la faillite, misèrent sur le parlant en commercialisant pour la première fois un film du genre, *Le Chanteur de Jazz*. Dans la France des années trente le cinéma muet constatait sa mort progressive, se voyant peu à peu remplacer par le parlant. « *Le film muet va disparaître* », « *le film parlant doit parler* », affirmait avec un ton prophétique Marcel Pagnol.

Cette histoire du syncrétisme *visio-sonore* - largement défini par Michel Chion dans ses écrits sur le phénomène audiovisuel<sup>18</sup> - atteint aujourd'hui son plus haut degré d'expression (nous n'émettons pas ici de jugements de valeur, car l'expression technique est indépendante de la qualité de l'expression artistique), grâce à l'introduction, dans le monde cinématographique, mais également dans celui de l'art en général, des outils informatiques. Les arts numériques participent, en effet, à cette longue quête de simultanéité et d'instantanéité, entreprise par le monde des sons et des images depuis plus un siècle, en franchissant un niveau supplémentaire, ce dernier étant caractérisé par une double détermination : l'accroissement parallèle de *la précision de montage* d'une part, et de *la rapidité d'actualisation du phénomène visio-sonore* de l'autre. Tout logiciel de montage rend en effet possible l'agencement de « micro-séquence » d'1/30 de seconde, atteignant un synchronisme tel que l'on pourrait se croire confrontés à la matérialisation d'*instant purs*,

---

<sup>18</sup> Cf. : Michel Chion, *L'Audio-Vision. Son et image au cinéma*, Nathan, collection Cinéma et Image, 1991 ; sur la « valeur ajoutée » : « ... nous désignons la valeur expressive et informative dont un son enrichit une image donnée, jusqu'à donner à croire, dans l'impression immédiate qu'on en garde, le souvenir que cette information ou cette expression se dégage « naturellement » de ce qu'on voit, et est déjà contenu dans l'image seule. », *op. cit.* p.8.

réifiés, rendus sensibles, visualisables à travers le banc de montage virtuel. On peut, en effet, diriger la congruence visio-sonore à des strates moléculaires, subdivisant les couches informatives en d'innombrables « *points de synchronisation* » (Michel Chion)<sup>19</sup>. Exposés à leur actualisation l'on se trouve dans l'impossibilité d'assigner à chacun des deux messages (sonore et visuel), une place au sein d'un système hiérarchique fini (le montage par « modules » accentuant ce sentiment<sup>20</sup>). Faisant enfin l'expérience d'une présence dans son état le plus infime, synthétique. Un message optico-sonore creusant le temps d'une faille indélébile. Un « *nuage de la matière immatérielle, où lumière et son se dissolvent dans leur unité première* »<sup>21</sup>

## **B - Un son-image cristal, ou l'objet vidéo-sonore au service de l'instant**

« *Chercher le plus petit circuit qui fonctionne comme limite intérieure de tous les autres, et qui accole l'image actuelle à une sorte de double immédiat, symétrique, consécutif ou même simultané.* »<sup>22</sup>

**Un objet sans cause ?** \_ La fonction dé-structurante (dans sa dimension temporelle) du séquençage cinématographique, enduisit, dans le monde musical du début du siècle dernier, une mise en question radicale de l'événement sonore et de ses spécificités structurelles. Le « cadrage » cinématographique, à savoir la délimitation spatiale du mouvement visuel au sein d'un espace circonscrit et cohérent, a pu être appliqué au *temps sonore* avec le développement des systèmes d'enregistrements tels que le phonographe (le « Hullo ! » prononcé par Edison en 1877) et les bandes magnétiques. Le temps s'est vu circonscrit, délimité, surcodé. Aux anciens codes esthétiques, s'en ajoutèrent des nouveaux, structurellement liés aux

---

<sup>19</sup> Cf. plus bas, p. 31-37.

<sup>20</sup> Cf. plus bas, p. 41.

<sup>21</sup> Jaques Rancière, « La métamorphose des Muses » in *Sonic Process, op. cit.*, p.25.

<sup>22</sup> Gilles Deleuze, *L'image-temps, op. cit.*, 1986, p. 93.

supports d'inscriptions. Cette distorsion infligée au sonore par la réification de sa trace physique, mit en doute, de manière bouleversante, son essence supposée. Ce fut en effet, rompre avec une conception particulière de la musique - la distinction entre *musical* et *sonore* n'ayant pas été réalisée - qui faisait de celle-ci l'expression la plus fidèle du temps mouvant et insaisissable, que de la contraindre en la réifiant en des objets fixes. Bien sur, ce phénomène de fixation de l'événement musical trouve ses antécédents bien avant la création de tels outils de capture. Le partitionnement en constitue l'une des premières étapes, restant cependant tributaire d'une codification arbitraire de ses propres signes. L'avènement de la modernité induisit également une modularisation croissante des « formants » musicaux : le *leitmotiv* Wagnérien en est l'exemple le plus caractéristique. Ce fut, cependant, l'enregistrement sur support physique de l'onde musicale elle-même, qui constitua l'étape décisive pour l'obje(c)t-ivation effective du sonore. Nous passâmes d'un mode de codification arbitraire, à une transduction *analogique* de l'information sonore ; à la saisie effective donc, au sein du réel, d'un bloc homogène, formant une unité autonome. Soustrayant à un *Umwelt* spatio-temporel, une ou plusieurs « régions d'intensité continue ».<sup>23</sup>

La convergence des pratiques visuelles et sonores en un « espace » opératoire commun, nous oblige à nous interroger sur la possibilité d'extraire, des pratiques audiovisuelles actuelles, des formes séquentielles particulières ne relevant plus ni de la seule production sonore, ni de celle purement visuelle. La notion d'« *objet sonore* » définie par Pierre Schaeffer nous semble constituer un outil d'analyse approprié pour comprendre la nature de ce phénomène.

Nombre de points caractérisant l'*objet sonore*, semblent être, en effet, applicables aux créations visuelles contemporaines. Mais non seulement, car l'homogénéisation des codes représentatifs servant à manipuler, indifféremment, des informations visuelles et sonores au sein des logiciels de montage (« cellules », banc de montage linéaires...), et leur synchronisation, nous font également supposer l'existence, et la possible théorisation, de vrais et propres *objets visio-sonores*. Nous croyons que de telles procédures sont nécessaires à la particularisation du temps, et à l'avènement d'un instant-frontière spécifique aux pratiques digitales.

Mais il nous faut tout d'abord, assumer les divergences existantes entre la notion d'« objet », tel que le conçoit Pierre Schaeffer dans son

---

<sup>23</sup> Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie. Mille plateaux*, Editions de Minuit, 1980, p. 528.

*Traité des objets musicaux* (1966), et son acception quelque peu différée que l'on est obligés de lui conférer dans le cas du phénomène *visio-sonore*. Schaeffer distingue trois niveaux d'écoute : l'écoute *causale*, l'écoute *sémantique* et enfin, l'écoute *réduite*. La première prend en compte la cause du son, celle-ci venant le plus souvent de deux sources à la fois : par exemple dans le cas du bruit d'un stylo, nous disposons à la fois du bruit de la pointe du stylo lui-même, et celui du papier sur lequel il est frotté. Dans le cas de l'écoute *sémantique* le son « *n'est pas écouté pour sa valeur acoustique absolue, mais à travers un système d'opposition et de différences* »<sup>24</sup>, servant à la mise en évidence de signifiants pertinents au sein d'une langue donnée. On comprendra facilement qu'une telle écoute concerne, plus spécifiquement, les sons de la langue parlée, ainsi que tous les sons qui supposent la transmission d'un message, le plus souvent de nature cognitive. Enfin, la troisième attitude d'écoute, l'écoute *réduite*, concerne plus précisément la notion d'*objet sonore*, et marque le point de divergence à partir duquel nous tentons d'établir notre différenciation.

L'écoute *réduite* se porte plus particulièrement « *sur les qualités et les formes propres du son indépendamment de sa cause et de son sens* »<sup>25</sup>, Schaeffer s'inspirant de la notion de *réduction phénoménologique* de Husserl. Cette notion donnera également lieu à la notion, largement théorisée par François Bayle, d'écoute *acousmatique*, qui concerne toute approche du son faisant abstraction de son origine effective. Le son deviendrait alors un simple objet d'observation-écoute, détaché de toute donnée causale, et de toute valeur *sémantique*. Le son sans objet, une pure forme sonore, rejoignant ainsi des conceptions esthétiques déjà développées par la peinture avec les différentes formes d'abstraction dont est parsemé, depuis la première aquarelle abstraite réalisée en 1910 par Kandinsky, le siècle qui vient de s'écouler. A celles-ci s'ajoutent les recherches contemporaines à la proclamation de l'« *objet musical* » réalisées dans le monde du cinéma expérimental : Paul Sharits, les expériences limite de Wolf Wostell, etc..

Dans le cas du phénomène *visio-sonore*, et ce même dans ses manifestations les plus abstraites, un lien de causalité est maintenu à la différence de l'« *objet sonore* » que nous venons de décrire. Car, chacune des dimensions informatives, sonore ou visuelle, induisent automatiquement un rapport de causalité dans l'esprit du « *spectateur* », étant perçue soit comme l'*intention*, soit, à l'inverse, comme l'*effet* de l'autre (quitte à nous contredire, nous remarquerons ensuite, qu'une telle détermination,

---

<sup>24</sup> Michel Chion, *L'Audio-Vision. Son et image au cinéma*, op. cit., p. 27.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 27.

devient de plus en plus difficile à effectuer dans le cas de séquences visio-sonores de très courte durée, en rejoignant ainsi l'idée soutenue par Deleuze à propos de l'*image-cristal* : « elle ne supprime pas la distinction des deux faces, mais les rend inassignable, chaque face prenant le rôle de l'autre dans une relation qu'il faut qualifier de présupposition réciproque, ou de réversibilité »<sup>26</sup>). Les différentes natures des images et des sons - abstraite, figurative... - induisent, de surplus, à chaque actualisation de l'événement visio-sonore, une perception particulière de celui-ci. Pour chaque type d'image ou de son, existe en effet, un mode d'identification particulier : dans un système où l'on utilise des documents visuels figuratifs, par exemple, le « spectauditeur » sera induit à placer le phénomène sonore en aval de l'événement visuel figuratif, même si leur effectuation est synchrone.

Phénomène perceptible dans nombre de travaux effectués par Jonathan More et Matt Black du groupe *Cold Cut*. En 1997, ils réalisent le morceau *Timber*, avec la participation de Hexstatic, sous le label Ninja Tune (qu'ils ont par ailleurs créée en 1990). Plusieurs versions du morceau sont disponibles. La plus courante est le single diffusé à partir de 1998. Dans la même année ils diffusent une vidéo du morceau réalisée à partir d'un collage de boucles visio-sonores provenant de leurs archives personnelles. Une première remarque s'impose : c'est le collage lui-même des séquences visio-sonores qui a constitué le point de départ pour la réalisation du document purement sonore. Un renversement est opéré dans la chaîne de production qui nous amène, habituellement, de la création du morceau sonore, à sa promotion télévisuelle par le biais du vidéo-clip. Dans le cas présent, la création du clip est parallèle à celle du morceau sonore, et en constitue même la condition d'existence. C'est en agençant et mixant des séquences visio-sonore d'assez courtes durées, que le morceau pris vie. Toute l'histoire de l'échantillonnage semble se condenser dans ce substrat hybride fait de couches visio-sonores hétéroclites, en joignant : d'un part, les expériences purement visuelles de découpes séquentielles, réalisées pendant la deuxième moitié du XXème siècle, par des artistes tels que Jonas Mekas, Peter Kubelka, Paul Scharits, ou encore Cécile Fontaine - expériences qui tournent autour de l'agencement de ce que nous appelons communément le « found footage », à savoir le réemploi de séquences cinématographiques diverses déjà existantes, pour donner lieu à de nouvelles compositions filmiques (nous remarquons que la saturation visuelle enduite par le montage photogramme par photogramme, est assez similaire des effets stroboscopiques souvent employés dans les clips

---

<sup>26</sup> Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, op. cit., p. 94.



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.

**Cold Cut**, *Timber*, première version, 1997.

musicaux eux-mêmes) - ; de l'autre, toute l'histoire des « sons fixés »<sup>27</sup> - Pierre Henri, François Bayle, Xenakis, etc. - avec leurs manifestations contemporaines, tel que le « scratch » (en reconnaissant cependant, que depuis les premiers scratches des *Grandmaster Flash* dans le Bronx du milieu des années 70, trente ans se sont écoulés, en nous obligeant à relativiser son actualité supposée), et son substrat numérique, le « sampling ».

En 1999, une deuxième version de *Timber* a été diffusée lors de la finalisation du logiciel Vjamm. Logiciel permettant de boucler et scratcher des séquences et des vidéo-clips (en revenant sur notre précédente remarque, l'on peut envisager une certaine actualité et nouveauté du scratching en le dégageant de sa seule expression sonore ; en le considérant donc, selon son extension numérique et vidéographique ; ce qui

---

<sup>27</sup> A ce sujet, voir Michel Chion, *L'art des sons fixés, ou La Musique Concrètement*, éditions Metamkine/Nota-Bene/Sono-Concept, 1991 ; nous pouvons reprendre la définition qu'il donne lui-même du son fixé (notion qu'il avance en 1998) : « terme proposé de préférence à celui de « sons enregistrés (qui met trop l'accent sur une supposée « réalité sonore » préexistant à sa fixation), pour désigner les sons stabilisés et inscrits dans leurs détails concrets sur un support d'enregistrement quelconque, quelles que soient leur origine et la façon dont ils ont été obtenus. Le son fixé mène à un genre musical spécifique [...], mais également employé par définition dans la radio, le cinéma, en dans la plupart des formes de création audio-visuelles. », p. 97.

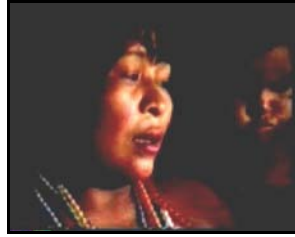
semblait impossible sur support analogique, à savoir la manipulation en temps réel du flux temporel de l'image vidéo, est devenu, à travers la numérisation des données visuelles, le centre à partir duquel prennent naissance nombre de productions visuelles contemporaines<sup>28</sup> ; le V-Jaying en est l'une des manifestations les plus communes aujourd'hui). Le contraste entre la première version et cette dernière mérite qu'on s'y arrête un instant. En visionnant les deux vidéos on constate rapidement l'aspect plus expérimental, moins fini, du premier montage par rapport à la deuxième version qui nous semble beaucoup plus riche, autant sur le point de vue sonore que visuel : les fondus et les superposition de couches visio-sonores du type incrustations, harmonisations, etc., sont moins présentes dans la version de 1997. L'on remarque le rythme beaucoup plus abrupt de la deuxième version (voir images ci-jointes : pour une même durée - les séquences choisies font chacune dix secondes environ -, nous remarquons que la première version procède à des montages et enchaînements beaucoup moins fréquents). C'est en cela, cependant, que réside, selon nous, son intérêt. La quasi absence de « lissages », et d'homogénéisation, laissent transparaître de façon plus évidente sa structure, composé à partir de l'agencement et la mise en série de boucles *visio-sonores* indépendantes. Sa structure rythmique est moins complexe et laisse donc paraître les *formants visio-sonores* dans leur quasi totalité. La netteté du montage « cut » - leur ordre d'apparition se situant sur un plan de succession linéaire - et l'absence d'artifices, nous permettent d'individualiser plus facilement chacune des séquences utilisées, ainsi que le rapport de causalité existant entre le son et l'image.

---

<sup>28</sup> Cf. plus bas, p. 58-68.



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.

**Cold Cut**, *Timber*, deuxième version, 1999.

Une séquence précise rend compte de manière assez claire de ce phénomène. Dans cette séquence l'on y reconnaît un bûcheron en train de couper un arbre, le bruit d'une scie électrique évoluant parallèlement, de façon synchrone, au mouvement du sujet (voir images ci-jointes). L'objet visio-sonore est apparent, délimité, par sa cohérence interne d'une part - une séquence correspondant à une action-son particulière, semblable au procédé « un plan, une réplique »<sup>29</sup> du cinéma américain - et par sa réitération au sein du *plan de composition* général de l'autre, qui en marque nettement les limites et la durée. Cependant, la représentation d'une figure reconnaissable, en l'occurrence celle du bûcheron, donne lieu à des écarts, des échelles de valeur entre les éléments sonore et visuel, ainsi qu'entre leurs temporalités respectives. Un décalage infime s'opérant, de façon subjective, entre le mouvement visuel, et son corollaire sonore, alors que leur temps de déploiement reste identique. Le son paraissant couler tout naturellement du geste et lui être par conséquent consécutif.

---

<sup>29</sup> Cf. : Gilles Deleuze, *L'image-temps*, op. cit., p.17.

De quelle façon pouvons-nous alors envisager un rapprochement entre l' « *objet sonore* » schaefferien et un hypothétique « *objet visio-sonore* », si l'une des ses conditions d'existence, à savoir l'absence de causalité de l'événement sonore, en l'occurrence du phénomène *visio-sonore*, vient à manquer ? Devons-nous conclure à l'impossibilité d'en effectuer une quelconque définition, ou pouvons-nous alors chercher d'autres spécificités pouvant justifier notre propos ?

**Les trois types d'« objets » : vers un temps « cristal »** \_ Deux actes fondamentaux caractérisent le naissance de l'*objet sonore*. Deux actes fondateurs, affectant de manière irréversible l'expérience que l'on pouvait avoir, jusqu'alors, du temps musical : la création parallèle de la « *cloche coupée* » et du « *sillon fermé* ». Tous deux engagés dans l'isolement de parcelles sonores cohérentes. Tous deux mobilisées dans la dénaturación de la trace audible initiale, en la décontextualisant et l'objectivant à partir de données purement formelles. Au delà de leurs finalités (agencement au sein d'une composition, modulation de l'onde sonore, etc.) ces deux procédures induisent : d'une part, la suspension de l'événement sonore, en ôtant au son capturé son *attaque* et son *expiration*, en le laissant par conséquent dans un état d'inachèvement constant et continu ; de l'autre, la répétition mécanique et invariable d'un fragment sonore choisi, ceci en fermant arbitrairement le sillon du disque condamné par ce fait à tourner inlassablement sur lui-même.

Nous laissons de côté, pour le moment, le procédé du « sillon fermé », qui ne semble contribuer directement à la définition de l'*objet vidéo-sonore*<sup>30</sup>. Beaucoup plus pertinente nous paraît la notion de « *cloche coupée* ». Nous en connaissons le facteur d'existence : *l'abolition parallèle des deux extrémités du son capturé, en l'occurrence le bruit d'une cloche percutée*. Un rapport énigmatique s'établit alors, entre l'objet obtenu et l'auditeur, ce dernier étant confronté à une situation non naturelle de l'événement sonore. Chaque son, en effet, en dehors des sons synthétiques, possède un temps d'effectuation dont les deux extrémités en constituent, d'une part le temps de naissance, et de l'autre de mort. Notre expérience spontanée du son naturel, exige la préhension auditive de ce phénomène physique. Sa fixation sur un support d'enregistrement, reproduit le résultat auditif de la transmission physique du son à travers ses objets de propagation. L'irrégularité, ou vaudrait mieux dire

---

<sup>30</sup> Cf. plus bas, p. 55.

l'*inégalité* - selon l'acceptation Deleuzo-Pinhasienne de la notion d'*Inégal*<sup>31</sup> - entre son point d'attaque et son point d'expiration, mais également inhérente à la structure interne de chacune des *bornes* sonores, mobilisent notre connaissance subjective du phénomène temporel en inscrivant l'événement sonore sur un axe linéaire évolutif. Les limites qui circonscrivent l'événement sonore en fixent donc l'orientation temporelle. L'effet déréalisateur provoqué par la lecture inversée des signaux sonores enregistrés - Pierre Henry, Pink Floyd, etc. -, soulignent avec force l'existence, au sein de l'onde sonore non simulée, d'une certaine empreinte du temps et de ses séries. Une certaine historicité de l'événement sonore.

La très belle oeuvre de Bill Viola, *Nantes tryptich*, réalisée en 1992, en est un très bon exemple. Le renversement séquentiel opéré dans l'oeuvre<sup>32</sup>, conduisent de manière subtile et envoûtante le spectateur à un temps critique, un temps de dévoilement, où la facticité du procédé (le renversement du sens de lecture) se révèle enfin. C'est par la constatation de cette fin de séquence renversée que l'on peut apprécier de façon adéquate la temporalité effective du panneau central de l'oeuvre qui paraissait jusque-là indécise. L'étirement de la séquence converge vers cette limite diégétique, qu'une fois atteinte nous soustrait d'une certaine (a)-pesanteur, qui jusque là nous habitait.

Mais c'est cette même indécision et vacuité temporelle, qui semble pouvoir caractériser la notion d'*objet visio-sonore* que l'on tente de définir. Suspendre l'événement audio-lumineux à son stade transitoire, entre un commencement et sa fin. Un entre-deux continu, rebondissant sans cesse sur lui-même. Une chute interminable et continûment réitérée. Quel serait alors l'équivalent, dans le domaine audiovisuel, de cet événement sonore premier, susceptible d'être sectionné et particularisé ? Une réponse évidente semble être fournie par le *plan* audio-visuel classique, voir le *plan-séquence*. En découlent trois états particuliers dans lesquels la notion d'*objet visio-sonore* semble s'exprimer, chacun manifestant de façon singulière son attachement au *Temps* et donnant lieu, par conséquence, à trois types d'objets spécifiques que nous nommons de façon arbitraire : le « *cluster* » (grappe en anglais) *visio-sonore*, le « *sous-cluster* » *visio-*

---

<sup>31</sup> Sur le concept d'*Inégal*, voir Richard Pinhas, « Cosmos, Rythme et plan (Approche de la production sonore) », in *Les Larmes de Nietzsche, op. cit.* : « *l'Inégal est le grand intégrateur, le principe des distributions et du mouvement* », p. 72 ; voir également Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, P.U.F., 1969.

<sup>32</sup> L'oeuvre est constituée de trois projections vidéo. Dans la vidéo centrale l'on reconnaît une figure humaine suspendue dans un liquide. A la fin de la séquence, extrêmement ralentie, le sujet est happé vers le haut de l'image. On comprend à cet instant que la séquence est montrée à l'envers.

sonore, et enfin le *son-image* ou « molécule » *visio-sonore*. Nous en fournissons ici une première analyse.

**Le « cluster » visio-sonore** \_ Ce premier objet, contrairement à ceux qui vont suivre, ne se caractérise pas par son rattachement hiérarchisé, en tant que fragment, au *plan audio-visuel*, mais semble en constituer un *type particulier*. Deux caractères majeurs déterminent son existence. *Premièrement*, il est constitué par deux événements synchrones, un événement sonore et un événement visuel ; la durée du plan correspond à la durée effective de l'information visuelle et de l'information sonore.<sup>33</sup> *Deuxièmement*, la durée : courte, elle n'excède pas les deux à trois secondes. Cette donnée pourrait paraître futile et(ou) arbitraire, nous croyons cependant, qu'elle marque la limite au-delà de laquelle les données sonores et visuelles peuvent se dissocier. La durée assez concise du « cluster » permet de garder une certaine cohésion des différents éléments sonores et visuels<sup>34</sup> ; ils deviennent plus facilement repérables au delà de cette limite.

Nous rejoignons ici l'idée de « micro-molécules » avancée par le compositeur Alexander Raskatov, désignant par ce terme des micro-événements musicaux élémentaires d'une durée d'environ trois secondes. Temps nécessaire, selon lui, pour qu'un temps sonore produise un fait musical. Cette distinction entre *musical* et *sonore*, induit deux données supplémentaires, l'*organisation* et la *comparaison*. C'est en effet par la *comparaison* et l'*organisation* successive d'éléments sonores que peut avoir

---

<sup>33</sup> La difficulté à définir un éventuel *plan sonore*, fait plutôt opter Michel Chion pour « un lieu d'images et de sons » : « qu'il y ait ou non de l'image, la notion de plan sonore comme unité de montage n'a pu émerger comme une unité neutre et reconnaissable partout », dans Michel Chion, *L'Audio-Vision*, op. cit., p. 38 ; certes, une remise en question de cette formulation pourrait être motivée par une étude approfondie du *sample* et du *leitmotiv* mis en rapport avec le plan cinématographique, ceci ne fait pas, pour le moment, l'objet de notre étude.

<sup>34</sup> La parcellisation et segmentation du fait *visio-sonore*, et sa condensation en un *formant* homogène nous font entrevoir un lien possible entre lui et l'*Etre Musical* défini par Richard Pinhas ; en tant que « complexe rythmique » l'*Etre musical* transcende la simple « musicalité », en transposant son organisation à toute essence, qu'elle soit sonore, visuelle, ou autre. Voir, R. Pinhas, *Les larmes de Nietzsche*, op. cit., p. 77 : « Les Etres musicaux sont des complexes rythmiques, et sans doute le sommes-nous également ». Sur l'idée d'un *formant* compossible, *ibid.* : « La « modernité » consiste peut-être en ce passage du complexe-structure de Bach à l'Implexe matériau-répétition de nos frères contemporains. »

lieu le fait musical. En dessous de trois secondes, il nous est difficile de disposer d'éléments suffisants pour la comparaison des multiples variations sonores au sein d'une structure comportant un nombre minimum d'éléments récurrents. Nous constatons que, de la même façon que le musical se trouve absent dans un événement sonore inférieur à cette durée, le plan audiovisuel confronté à une durée similaire ne semble pouvoir donner lieu qu'à une temps visio-sonore homogène, ne présentant pas d'éléments dissociatifs repérables entre le flux visuel et le flux sonore, discernables cependant, lorsque le plan devient plus long.

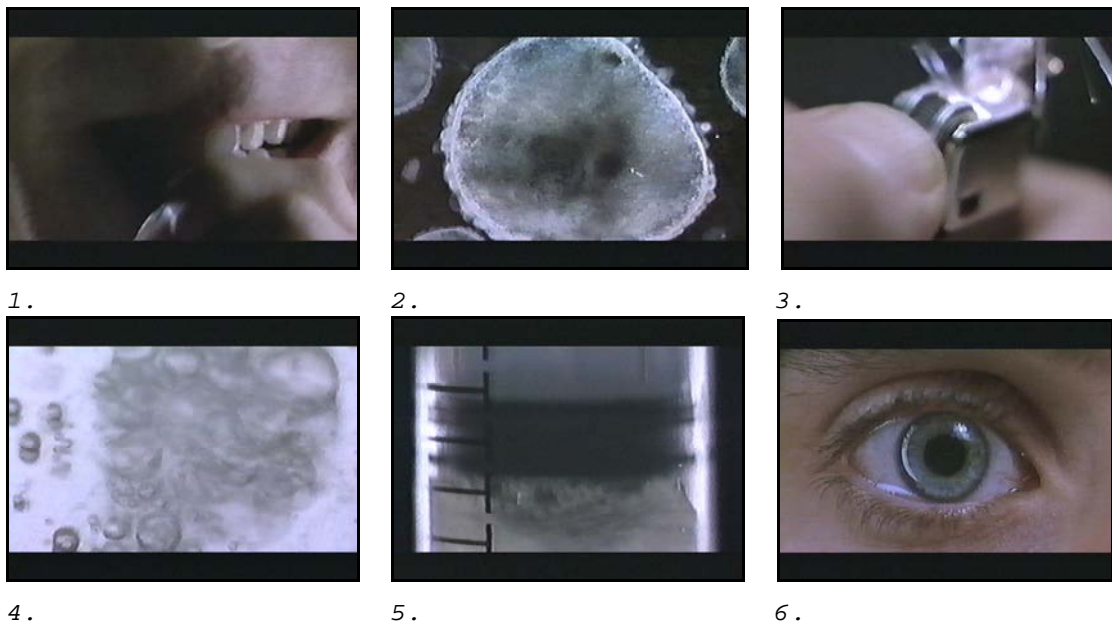
Nous en trouvons des exemples multiples dans les travaux du groupe Cold Cut, cité plus haut. Spécialement dans *Gridio*, installation audiovisuelle réalisée en 2002, en collaboration avec le collectif *Headspace*, à l'exposition collective *Sonic Process* déjà mentionnée. Dans une pièce sombre, trois écrans, sur lesquels sont projetées des séquences vidéo. Une sorte de planche-contact murale prend effet, où chaque photogramme se meut et dont la structure ne cesse de se modifier. En investissant le dispositif, on se rend compte que chaque plan visuel correspond à un événement sonore de même durée. Ces boucles visio-sonores se répètent, inlassablement. Puis, étendu au sol, un quadrillage fait de multiples cellules Grid<sup>35</sup> reliées à une interface Midi. « *Le visiteur est invité à se déplacer au sein de cet environnement, où il va ainsi composer une performance visuelle polymorphe, en mutation permanente.* »<sup>36</sup> Le spectateur actionne, par ses déplacements, des boucles visio-sonores indépendantes l'une de l'autre, correspondant à chaque fois à un temps-action clos et homogène, actualisable à volonté. C'est la rencontre aléatoire entre plusieurs objets visio-sonores, mis en boucle ou non, qui donne lieu au temps global de la performance. L'effectuation temporelle de ces « grappes » visio-sonores, correspondent à une réalité objectivée et spatialisée (capteurs et écrans)<sup>37</sup>.

---

<sup>35</sup> Cf. plus bas, note 76.

<sup>36</sup> Coldcut, « *Gridio* », in *Sonic Process*, op. cit., p.262.

<sup>37</sup> Sur la relation information visio-sonore/espace, voir le très beau texte de Jaques Rancière, « *La métamorphose des muses* », in *Sonic Process*, op. cit., plus précisément, p. 25 : « *Sur les écrans défilent des lignes abstraites ou des extraits de films, des images de chœurs d'opéra ou de parcours en autobus, de jingles publicitaires ou de tirs au but. Des bruits d'eau engendrent des images de désert, des envolés symphoniques transfigurent des scènes de la vie quotidienne. L'écran parfois devient noir pour attester du pouvoir que détient la musique de créer par elle-même des images.* »



Darren Aronofsky, photogrammes du film *Requiem for a dream*, 2000.

A la frontière entre le « *cluster* » visio-sonore et le « *sous-cluster* », nous trouvons des exemples limites. Leur taille s'apparente à celle de ces derniers, dépassant rarement la seconde. Pourtant, à la différence de ceux-ci, ils représentent des unités closes, autosuffisantes, circonscrites par deux pôles temporels distincts. Ils appartiennent par ce fait au premier type d'« objet ». Nombreux les exemples dans le film *Requiem for a Dream*, de Darren Aronofsky. Une histoire de dépendances. Une mère et un fils accros, dopés par des scouts, implexes incessants, répétitif, courts. Les « *clusters* » visio-sonores défilent, comme tant d'impressions stupéfiantes. On ne peut que les subir. Instantanément leurs significations nous traversent, résultant d'une synthèse immédiate entre l'information visuelle et l'information auditive : *chauffage de coke-crépitements* ; *injection-bruit rauque* ; *dilatation de la pupille-bruit continu progressif* ; *vaisseaux sanguins-gémissement extatique*... L'acte est décomposé en plusieurs « monèmes » visio-sonores, qui seront par la suite réitéré, comme tant de ritournelles ou de leitmotivs imago-lumineux.

**Le « *sous-cluster* » visio-sonore** \_ On entame ici la première segmentation effective. Dé-stratifier le *plan* pour en extraire un élément nouveau, particulier. Segmenter, non *circulairement*, en des grands ensembles paradigmatiques : un *plan*, à l'intérieur d'un autre *plan* plus vaste, un *plan-séquence*, et ainsi de suite, « *dans des cercles de plus en plus*

vastes, des disques ou des couronnes de plus en plus larges »<sup>38</sup> (valable dans le cas le « cluster » visio-sonore, chaque disque gardant, en effet, une certaine unité et cohérence indépendamment de l'ensemble du système) ; ni binairement, d'« après de grandes oppositions binaires » : champ/hors-champ, cadre/hors-cadre : mais au contraire, une sergmanarité linéaire, « sur une ligne droite, des lignes droites, où chaque segment représente un épisode ou un « procès. » » Extraire donc, à partir d'ensembles clos tels que le plan classique, ou le « cluster » visio-sonore, des sous-éléments intermédiaires. Appliquer enfin, la règle de la « cloche coupée » que nous évoquions plus haut, au plan audiovisuel, en créant des substrats-formants visio-sonores de ce dernier.

L'intérêt que porte Steve Reich pour les voix enregistrées, depuis la capture sur bande magnétique, dans la Sans Francisco de 1964, d'un sermon sur le déluge prêché par un noir américain, frère Walter<sup>39</sup>, le conduit tout naturellement, dans les années 90, à l'utilisation de fragments visio-sonores(/textuels). Sa collaboration avec l'artiste Beryl Korot, donna naissance à la très belle oeuvre, *The Cave*. Le temps se déploie ici, par la confrontation incessante entre la cadence « machinique » des boucles vidéo-textuelles créées par Korot, et les leitmotifs variationnels de l'orchestre instrumentale-vocale. Les « clusters » visio-sonores de Korot se répètent à intervalles régulières, puis, comme dans les expériences de *Cold-cut* (*Timber*, deuxième version) ou encore Martin Arnold (*Alone. Life Wastes Andy*

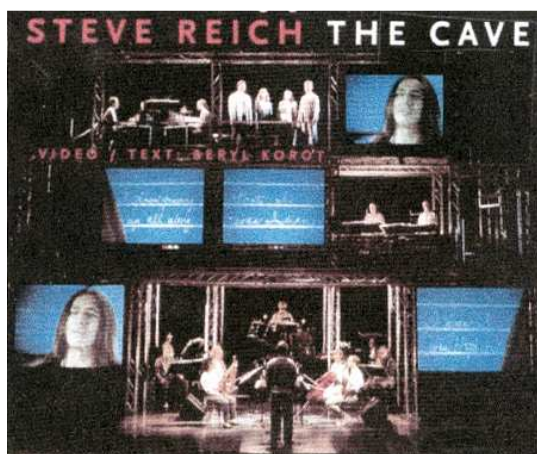
---

<sup>38</sup> Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille plateaux*, op. cit., p. 254 ; nous trouvons opportun de citer le texte lui-même : « Nous sommes segmentarisés binairement, d'après de grandes oppositions duelles : les classes sociales, mais aussi les hommes et les femmes, les adultes et les enfants, etc. Nous sommes segmentarisés circulairement, dans des cercles de plus en plus vastes, des disques ou des couronnes de plus en plus larges, à la manière de la « lettre » de Joyce : mes affaires, celles de mon quartier, de ma ville, de mon pays, du monde... nous sommes segmentarisés linéairement, sur une ligne droite, des lignes droites, où chaque segment représente un épisode ou un « procès » : nous avons juste fini un procès que nous en commençons un autre, procéduriers ou procédures pour toujours, famille, école, armée, métier, et l'école nous dit : « tu n'est plus en famille », et l'armée dit : « tu n'est plus à l'école... » »

<sup>39</sup> Ce sermon donnera lieu à une composition pour bande magnétique intitulée *It's gonna rain*, dont la première partie fut achevée en janvier 1965 ; voir à ce sujet Steve Reich, « Sur quelques compositions 1965-1973 », in *Monter/Sampler. L'échantillonnage Généralisé*, sous la direction de Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours, éditions Centre Georges Pompidou, 2000 ; le texte est extrait de : Steve Reich, *Ecrits et entretiens sur la musique*, traduit de l'anglais par Bérénice Reynaud, éditions Christian Bourgois, coll. « Musique/Passe/présent », dirigée par Pierre Boulez.

*Hardy, Pièce Touchée*), des fractures internes viennent en briser la cohérence temporelle et sémantique. La vidéo-texte devient la source d'innombrables micro-fragments *visio-sonores* : onomatopées-textes dont le sens nous échappe. Le temps diégétique, qui assurait une certaine cohérence de l'événement *visio-sonore*, est fractionné, subdivisé en des sous-particules, qui restent, cependant, dépendantes d'une temporalité plus large, celle du fragment d'origine. Le sens laisse place à un bégayement-scratch imago-sonore, constituant, peut-être, une nouvelle forme signifiante.

Etrangement, le sectionnement parallèle du *strate* sonore et du *strate* visuel, en un temps inachevé, un entre-temps suspendu entre deux pôles dramaturgiques, renforce leur cohésion et leur dépendance réciproque. C'est par leur incertitude partagée en un temps commun qu'ils paraissent unis en une même substance, en un unique organisme. Le traumatisme devenant la condition nécessaire pour la compréhension matérielle de leur organicité, et de leur devenir commun.



Steve Reich, *The Cave*, fragment de la pochette du disque.

**Le son-image, ou « molécule » visio-sonore** \_ Enfin, une dernière étape dans la parcellisation temporelle du phénomène audiovisuel. La congruence *visio-sonore* atteint, à ce stade, son plus haut degré d'instantanéité. Le phénomène *visio-sonore* est ici réduit à son état le plus infime, marquant d'un impacte informatif le « plus court circuit » perceptible entre l'événement sonore et l'événement visuel. Un « degré zéro » de l'information *visio-sonore*. Un état d'indiscernabilité entre ce qui appartient au visuel et ce qui relève de l'auditif. Un instant quasi imperceptible, dans une presque immobilité, semant pourtant le trouble par sa capacité à marquer, pointer le temps par d'innombrables coupures instantanées.

Des temps doubles, bifaces. Non que la singularité des deux termes s'en trouve bannie, mais se voit troublée. Le son et l'image se trouvant dans une situation telle qu'ils se « renvoient l'un à l'autre, se réfléchissent sans qu'on puisse dire lequel est premier, et tendent à la

*limite à se confondre en tombant dans un même point d'indiscernabilité.* »<sup>40</sup> Le *son-image* (sonimage selon Godard) témoigne alors, d'un « temps cristal », tel que le définit Deleuze, un temps *actuel et virtuel* à la fois. Ici, chaque terme du circuit devient tour à tour le facteur actualisant d'une image (optique ou sonore) virtuelle. Le circuit devient, en quelque sorte, autoréférentiel. C'est ainsi que le facteur causal, que nous pouvions encore supposer dans la cas du « *cluster* » *visio-sonore*, se voit définitivement écarté par la cristallisation, en un temps synchrétique, de l'agent actualisant et de son référent virtuel.

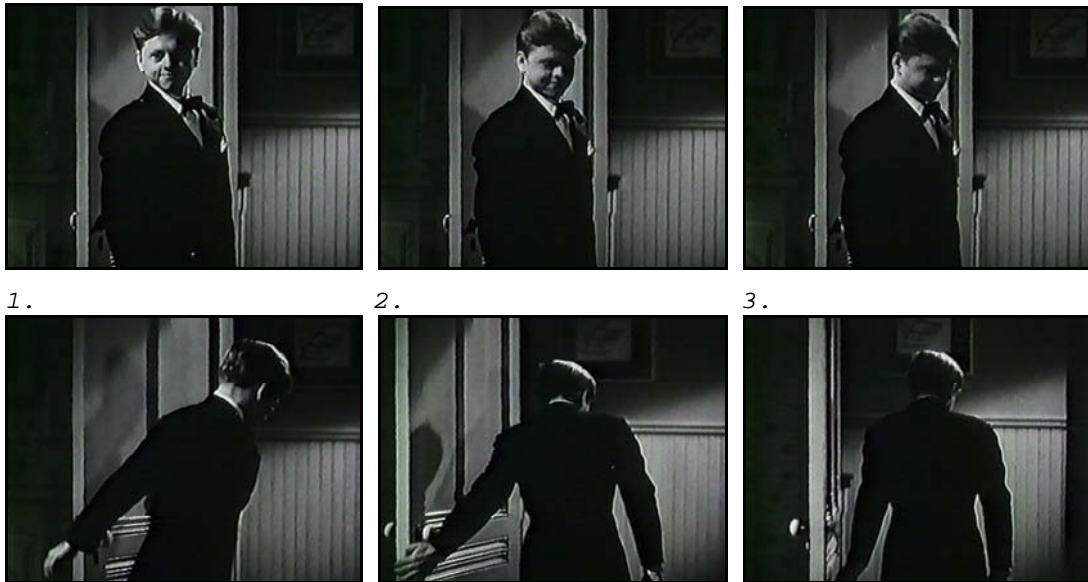
Le procédé de segmentation infligé par Martin Arnold au plan-séquence audiovisuel, témoigne d'une analyse attentive du phénomène temporel inhérent à l'expression *visio-sonore*. On sait à quel point le traitement informatique du matériau images et du matériau sonore, se révéla d'une aide considérable pour la réalisation de ses films expérimentaux, réalisés jadis dans la tradition du cinéma analogique à l'aide, par exemple, d'une « tireuse optique. »<sup>41</sup> Outre la possibilité de réaliser plusieurs essais du montage vérifiables immédiatement, chose impensable avec le médium cinématographique, Martin Arnold fut à même de « *monter la bande-son en défilement inversé au plan prés, ce qui aurait été impossible sur la table de montage.* »<sup>42</sup> Entre 1997 et 1998, il réalise *Alone. Life wastes Andy Hardy*. Comme dans *Passage à l'acte* de 1993, la séquence initiale est étendue, par des aller-retour ininterrompus du flux *visio-sonore*, au delà de sa durée effective. Dans *Alone. Life wastes Andy Hardy*, une nouvelle forme d'avancement dialogique s'ajoute à ce procédé. La séquence perd de sa fluidité, garantie jadis par le va-et-vient continu de la bande, en s'agençant par l'enchaînement d'infime coupures *visio-sonores*. Le tout avançant par de très courtes poussées quasi imperceptibles, qui pointent, cependant, chaque moment de l'action en cour. Le son étant la condition *sine qua non* pour la préhension consciente de ces « micro-événements ».

---

<sup>40</sup> Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, *op. cit.*, p. 64.

<sup>41</sup> Outil permettant la duplication du photogramme cinématographique sur pellicule.

<sup>42</sup> Martin Arnold, « Le cinéma et le corps : un art de luxe », in *Monter/Sampler*, *op. cit.*, p.79 ; le texte est extrait d'une interview de Martin Arnold par Eva Waniek, traduit par Jean-Luc Evard, dans : Yann Beauvais et Jean-Damien Collin (dir.) *Scratch Book, 1983-1998*, Light Cone, 1999, p. 291-292.



1. 2. 3.  
4. 5. 6.  
**Martin Arnold**, *Alone. Life wastes Andy Hardy*, 1997-98.

*World Skin* (1997), oeuvre interactive de Maurice Benayoud<sup>43</sup>, explore de façon originale cet « instant charnière », en le plaçant au seuil entre le sujet « réel » et une scène virtuelle en 3D. Un « safari » photo est proposé au « visiteur-touriste » qui, muni de lunettes stéréoscopiques et d'un appareil photo virtuel, est invité à prendre des « photographies » d'images découpées et fichées dans l'espace [...] où il évolue. »<sup>44</sup> La fluidité du parcours est rythmée par ces « flashes » visio-sonores instantanés. Après avoir cadré le fragment à indexer, le visiteur déclenche le dispositif de saisie virtuel. D'une part, l'événement visio-sonore qu'il produit marque le passage s'effectuant entre les deux milieux, « réel » et « simulé ». De l'autre, il laisse une trace visible dans le décor simulé, la marque d'un passage instantané dans la continuité du parcours : lorsque un fragment du décor est sélectionné et saisi, il est immédiatement remplacé par un rectangle monochrome, à l'intérieur duquel les images ne sont plus présentes que sous forme de silhouettes. Pouvons-nous alors dissocier les deux éléments de cet instant visio-sonore ? Il semble évident qu'ils font partie d'un même temps d'exécution, nécessaire à l'inclusion du visiteur dans cette réalité autre, celle de l'espace simulé. Une « molécule » visio-sonore ponctuelle indispensable à l'« objet-ivation » et la densification

<sup>43</sup> Réalisée avec Jean-Baptiste Barrière, Patrick Bouchaud, Kimi Bishop, David Nahon.

<sup>44</sup> Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image*, op. cit. p.211 ; remarque : le dispositif utilisé par Benayoun est le système Cave (Automatic Virtual Environment), environnement composé d'écrans de rétroprojection de 3mx3m, différents capteurs permettant au visiteur de contrôler l'affichage de la scène en image de synthèse.

d'un espace sans attaches effectives, sans rétroactions physiques. L'événement *visio-sonore* instantané, représente, comme dans le cas du « clic » de la souris, une réponse rétroactive effective et physiquement acceptable, à la stimulation extérieure produite par le sujet réel. Le « circuit » auquel fait allusion Deleuze, devient double : d'une part nous assistons à la rencontre instantanée, dans un temps d'indiscernabilité, de l'*image optique* et de sa double *image sonore*, et vice-versa ; de l'autre cette expression optico-sonore pure devient la condition nécessaire à la perception d'un *instant* intermédiaire où le *réel* et *virtuel* coïncident en un même moment d'*act-ualité*.



1.



2.



3.



4.



5.

**Maurice Benayoun**, *World Skin*, 1997.

Nous reconnaissons l'incomplétude de cette classification, approximative et encore titubante. L'expression effective de ce que nous nommons l'*objet visio-sonore*, à travers la production artistique contemporaine, est multiple et intègre le plus souvent les trois types d'« objets » à la fois. Elle est nécessaire cependant, pour la compréhension des relations, de plus en plus étroites, qui lient le phénomène *visio-sonore* avec la notion d'*instant*. Par commodité nous pourrions inclure les trois types d'objets sous le terme composite de *son-image*. Dans ce cas bien précis il désignera plus le phénomène résultant de la réduction de l'événement *visio-sonore* à un temps continu en prise

directe avec une certaine forme d'instantanéité, que l'*objet visio-sonore* lui-même. En quelque sorte la « son-imagénéité » du *son-image*, ou ce qui le rend tel.

## **II L'objet visio-sonore : un objet compossible**

## A - Cellules compossibles

« Aujourd'hui, la partition excède sa fonction de fixation de l'écriture musicale, de support visuel de l'encodage sonore. Elle est devenue par extension un mode de lecture et de compréhension de la culture contemporaine prise dans son ensemble, au-delà du seul domaine musical. »<sup>45</sup>

**Avant-propos : une histoire croisée** \_ La numérisation des informations, visuelles, sonores (mais également tactiles et kinesthésiques), leur intégration dans les circuits du programme informatique, puis enfin leur actualisation et amplification au travers des multiples objets de diffusion électroniques, ont modifié de façon considérable, d'une part le montage des séquences visuelles, de l'autre le partitionnement du phénomène sonore. De nouveaux schèmes compositionnels hybrides sont venus supplanter les anciens modèles d'écriture (sonores et visuels), empruntant au cinéma sa propension à séquencer, à « modulariser » les informations temporelles, et au monde musical sa capacité d'harmonisation et de stratification<sup>46</sup> (voir plus bas, les partitions de Morton Feldman et de Karlheinz Stockhausen). L'homogénéisation des interfaces, de leurs codes représentatifs et structures fonctionnelles, résultent donc : avant tout, de l'évolution croisée de l'histoire du phénomène sonore et de celui des arts visuels, caractérisée, comme nous venons de le souligner, par une mobilité croissante des catégories et de leurs outils d'écriture ; puis, de l'obje(c)tivation ainsi que de l'isolement et fracturation parallèle du phénomène sonore d'une part, et du phénomène visuel de l'autre, aboutissant à leur modélisation et réduction à un langage-matériau commun : le code de la matrice numérique.

---

<sup>45</sup> Jean-Max Colard, Franck Mallet, « Petit dictionnaire de la reprise », in *Sonic Process*, op. cit., p. 153.

<sup>46</sup> Antoine Hennion écrit à ce sujet : « Tandis que la musique découvrait qu'elle pouvait être objet, les artistes plasticiens « musicalisaient » leur rapport à l'oeuvre », dans « La musicalisation des arts plastiques », in *Images numériques, l'aventure du regard*, op. cit., p. 147.

C'est à partir d'un tel constat que nous avons avancé, et tenté de décrire, le concept d'*objet visio-sonore* : objet réductible, en effet, à un model numérique biparti, car s'exprimant à la fois visuellement et auditivement. Deux données supplémentaires peuvent désormais nous aider à le définir d'avantage. Avant tout, à l'instar de l'*objet sonore*, *il est variable*, résultant, en effet, « d'une stratification flexible de calculs informatiques. »<sup>47</sup> Il devient sujet à interprétation. Cette dernière se déplaçant de l'utilisateur expérimenté - se réfugiant le plus souvent derrière la mise en place de marges de variabilités à l'intérieur desquelles l'objet pourra être modulé, plissé - à l'explorateur amateur, apprenti herméneute de sa plasticité et « jouabilité ». Deuxièmement, *il est compossible*, intégrable dans une structure compositionnelle globale et complexe : c'est un *formant visio-sonore*.

Le temps est venu désormais de déterminer certaines des problématiques majeures inhérentes aux choix, multiples, effectués par les artistes contemporains dans la mise en place de leurs stratégies compositionnelles. Nous ne pourrions certainement pas considérer chacune d'entre-elles singulièrement. Chaque artiste constituant son propre système, inédit, particulier. Il nous est néanmoins possible d'en envisager, non une typologie, mais plutôt une analyse reposant sur le constat d'une organisation commune dictée par un nombre relevant de procédures techniques partagées, ainsi que de caractères esthétiques identifiables et également communs.

On soulignera ici le lien constant qui lie le dessein, ou projet, à son écriture, à sa réification en une oeuvre sensible, partageable, à travers les limites matérielles et opératoires du médium informatique. Pour avancer enfin l'idée que, plus qu'une tentative de fixation rigoureuse, le montage des *objets visio-sonores*, ainsi que son écriture, au travers des multiples outils informatiques relève d'avantage d'une tentative de modularité des événements *visio-sonores* ainsi que de l'attribution, pour chacun des objets, de marges d'autonomie et de fluctuation plus ou moins importantes : le montage des *objets visio-sonores* comme fixation de bornes variables, modulables.

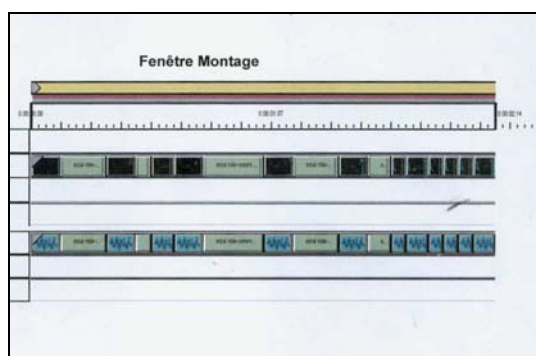
**Le Module : une figure partageable ou une idée figurée du temps** \_ Face à nous un écran, rectangulaire. Circonscrire, l'image d'un banc de montage virtuel. Face à nous, donc, une ou plusieurs lignes de fuites horizontales, attestant d'une

---

<sup>47</sup> Roland Schony, « L'objet sonore dans le langage de la matrice numérique. Le développement des logiciels musicaux », dans *Sonic Process*, op. cit., p. 71.

temporalité à monter, à découper, à organiser. Un temps « vide », ou plus précisément « en puissance », prêt à accueillir une matière compossible, temporalisable selon ses propres lois, selon ses propres exigences. Soit l'information viendra s'agencer sur ce plan linéaire continu sur un niveau de succession horizontal, soit l'on accumulera, sur ce dernier, de nouvelles couches, de nouvelles strates, donnant lieu à un épaissement informatif vertical.

Jusque-là tout semble clair, limpide. On se trouve dans la situation classique d'un sujet quelconque, face à son ordinateur, s'apprêtant à monter, par le biais d'un banal logiciel de montage, une séquence également quelconque. L'utilisateur ira chercher, par un simple « clic », un fichier à importer dans le but d'être monté. En fin de course ce dernier finira sur l'une des strates du banc de montage



Banc de montage virtuel et cellules-formants. Ce symbole, d'une valeur purement référentielle, se présentera sous la forme d'un bloc rectangulaire, d'une « cellule ».

Sommes-nous, pourtant, en mesure de définir clairement à quel type d'information sommes-nous confrontés ? Pouvons-nous trancher sur la nature de l'information traitée au travers de ces objets visuels ? Renvoient-ils à un référent visuel ou à un référent sonore ? Bien sûr, on a omis volontairement quelques indices qui auraient pu nous mettre sur la voie de leur identification : premièrement, *les raccourcis graphiques* (icônes) du fichier importé, visibles lors de son ouverture - un *haut-parleur* pour les fichiers sonores, une *camera* pour les fichiers vidéo - ; deuxièmement, *les extensions* de type *.wave*, *.tiff*, *.avi*, etc., permettant une identification précise du type de fichier qu'on s'apprête à actualiser ; troisièmement, *l'apparence des « cellules »* : dans le cas du traitement d'un fichier audio, nous pourrions distinguer l'image d'une onde sinusoïdale, dans celui du traitement d'un fichier vidéo, nous reconnâtrons celle d'un vidéogramme, ce dernier appartenant à la séquence visuelle convoquée. Dans nombreux logiciels - *Protools*, *Première*, *Cubase* -, on sera dans la possibilité de choisir entre : d'une part, travailler avec l'apport de ces éléments figuratifs (onde sinusoïdale, vidéogrammes), de l'autre, se restreindre à manipuler de simples objets monochromes (cellules simples),

aidés de leurs seules références textuelles, en privilégiant par ce fait les attributs temporels de l'objet (dimension horizontale de la cellule).

En somme, l'objet visuel ou sonore se présente à nous, dans sa forme simplifiée, sous l'apparence de *cellules rectangulaires*. Cette formalisation et symbolisation des informations sonores et visuelles, renvoient à une réalité effective, vérifiable : *chaque module fait référence à un fichier particulier, individualisable, contenu dans le disque dur, renvoyant à son tour à un model algorithmique singulier, possédant ses propres limites structurelles et formelles*. Chacun de ces symboles convoque un état objectif : l'objet comme model délimité, comme « milieu codé », « un milieu vibratoire, c'est-à-dire un bloc d'espace-temps constitué par la répétition périodique de la composante. »<sup>48</sup>

La cellule, ou « bloc », fait alors référence à cette réalité subjacente et en manifeste certains caractères particuliers : elle est, avant tout, une *réalité spatiale*, objective et « matérielle », puisque pouvant être, comme un objet physique réel, déplacée, découpée, contractée, étendue ; puis, elle est événement, durée, *réalité temporelle* : la longueur de la cellule (dimension horizontale), traduisant les données temporelles particulières à l'objet de référence, contenues dans le model algorithmique. Le temps est fonction de sa représentation spatiale. Le model auquel cette « longueur de temps » renvoie, s'occupera, lors de l'actualisation du message, de distribuer, selon un ordre et un rythme défini, la composante biface<sup>49</sup>.

Nous pourrions supposer qu'une telle simplification des models de notation soit le résultat d'une simplification réelle des procédures compositionnelles et d'un appauvrissement, autant esthétique que sémantique, de leurs produits ou oeuvres. Nous la croyons au contraire le fruit d'une nécessité nouvelle : *l'exigence d'une figuration adaptable aux besoins sans cesse changeants des utilisateurs-compositeurs*.

Une telle ubiquité permet à l'ensemble des données qualitatives, ainsi qu'aux particularités « matérielles » (textures, formes) des objets

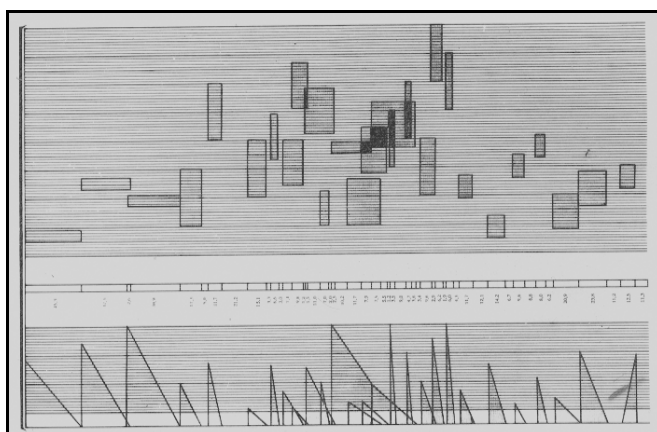
---

<sup>48</sup> Gilles Deleuze, Félix Guattari, « De la ritournelle », in *Mille plateaux*, op. cit., p. 384.

<sup>49</sup> En 1990 John H. Whitney remarquait à juste titre que rare était l'exploration de « *l'hypothèse logique d'une seule et même harmonie inhérente à des perceptions du temps, à la fois auditives et visuelles* », dans « Peindre l'onde musicale », in *Technologies et imaginaire. Art cinéma. Art vidéo. Art ordinateur*, éditions Dis Voir, 1990, p. 65 ; en ramenant les informations sonores et les informations auditives à leur seule dimension temporelle, objectivée à travers une figure symbolique commune - liée par ailleurs à leur numérisation -, cette hypothèse peut enfin être vérifiée : le temps sert alors de dimension commune.

traités, de ne plus être, la plus part du temps, décelables sur le plan de montage. L'objet présentera les simples indications textuelles référentielles, indéxielles<sup>50</sup>. Dans de nombreux cas, les procédures permettant la modification des objets compossibles, seront affectées à des programmes extérieurs. Ainsi, l'utilisateur du logiciel *Sound Edit*, logiciel de montage et d'édition pour Macintosh, réalisera la plus part des filtrages de l'objet sonore, dans un second logiciel, alloué exclusivement à cette tâche : par exemple, le logiciel *Sound Effect*. Dans des programmes tels que *Cool Edit* pour PC, les deux opérations seront disjointes et attribuées à deux écrans distincts. Des logiciels de montage vidéo tels que *Première*, procèdent selon la même logique : l'application des effets, étant sujette à un temps de calcul considérable, ne peut être visible de suite sur l'intégralité de la séquence traitée ; elle oblige donc l'utilisateur d'en avoir une vision réduite à travers une fenêtre supplémentaire, à l'intérieur de laquelle le résultat du filtre adopté ne pourra être perçu que sur une seule image, fixe.

Bien que différenciable, ce système de partitionnement reste en majeure partie lié aux modes d'écriture traditionnels (story-board pour l'écriture filmique ; partition musicale classique), à cette différence près : une distinction réelle est établie entre, d'une part, ce qui relève de la structuration des ensembles temporels au sein d'un temps global, de l'autre, les qualités propres à chacun des objets.

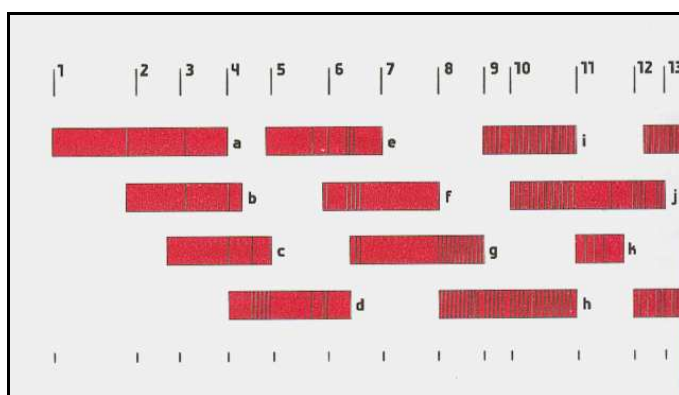


**Karlheinz Stockhausen**, partition de *Elektronische Studie II*, 1952.

<sup>50</sup> Samuel Bianchini, écrit à ce sujet : « l'indexation s'annonce comme une sorte de précomposition », il ajoute à cela : « Les fragments forment une matière première, rendue intelligible et organisable grâce à son mode d'indexation. Leur organisation préalable permettra de trouver une correspondance juste avec le code informatique qui les gouverne. Une fois réuni et organisé, un ensemble considérable de données devient base de données : des données mises à disposition de programmes qui pourront y faire appel pour les traiter, les agencer ou les monter », dans « Une opération partagée, le montage confronté aux technologies de l'interactivité », *Monter/sampler*, op. cit., p.108.

Comme l'indique à juste titre Jean-Yves Bosseur, « la représentation graphique prend le pas sur le caractère symbolique des notations traditionnelles ; une correspondance analogique simple associe horizontalement la durée à l'espace [...]. Ces données, déjà présentes dans le système de notation classique, sont exploités ici de manière beaucoup plus schématique et les éléments de notation apparaissent comme « concentrés » à l'extrême, jusqu'à ne plus traduire que les traits les plus évidents des éléments sonores visés. Éliminant certaines contraintes de lecture, le compositeur semble faire en sorte que la concentration de l'interprète se porte avant tout sur la production du son, et non sur les signes à déchiffrer. »<sup>51</sup>.

L'avènement de l'électronique et son investissement de la production artistique dans son ensemble, est en majeure partie responsables de cette mutation des schèmes compositionnels. Certaines similitudes frappantes peuvent être observées entre certaines partitions appartenant aux recherches effectuées dans le champ de la musique concrète, et quelques partitions de



**Richie Hawtin**, *Deck, EFX and 909*, Minus/Novamute, 1999, pochette intérieure : fragment transcription graphiques des morceaux et quelques partitions de mixés sur le disque.

musique électronique contemporaine. La suppression d'un nombre important de contraintes de lecture - hauteurs des notes, micro-variations rythmiques - fait en sorte que l'action de l'exécutant, réel ou simulé, soit portée principalement sur la production d'un événement sonore, et non plus sur l'exécution d'une note à une hauteur particulière. Bien que les attributs qualitatifs soient toujours présents - dans *Elektronische studie II* de Karlheinz Stockhausen, les registres de hauteurs sont maintenus et figurés sur l'axe vertical -, il restent néanmoins au deuxième plan. Le « compositeur-monteur » n'écrit plus des données temporelles ponctuelles (ex. : notes du système de notation traditionnel), mais des durées, des espaces de temps identifiables et mesurables. Dans la partition suivante (transcription graphique des morceaux mixés par Riche Hawtin dans l'album *Decks*), le montage d'événements disparates, sonores, ne se fondera plus,

<sup>51</sup> Jean-Yves Bosseur, *Le sonore et le visuel. Intersections musique/arts plastiques aujourd'hui*, éditions Dis Voir, 1995, p.11.

par exemple, sur une adéquation harmonique des éléments utilisés, mais d'avantage sur une imbrication élaborée à partir des seules limites temporelles, événementielles, de chacun des objets.

Comme nous l'indiquions plus haut un tel fonctionnement s'applique aujourd'hui aux représentations visuelles du montage vidéo ainsi qu'à celui des événements sonores. L'ambiguïté que nous relevions au sujet de la représentation de l'objet compossible, quant à sa capacité donc de renvoyer à des objets-référents indépendamment de leur nature, sonore ou visuelle, et l'attention portée envers leur seule durée, renforcent cette idée selon laquelle l'objet esthétique, visuel et sonore, ne se reconnaît plus dans sa seule faculté de générer des formes, mais semble pouvoir être défini d'avantage comme générateur de rapports, s'adonnant à la construction et au montage des multiples axes et différents réseaux qui relie les formes entre-elles. C'est sûrement sur de telles bases que le *punch phasing*<sup>52</sup> a pu ainsi être appliqué, grâce aux performances des vidéo-jockey, au monde de la production visuelle, en permettant d'envisager le montage *cut* à partir des seuls rapports rythmiques existant entre chaque plan ou séquence (ex : *Timber* du groupe Cold Cut), et non plus uniquement sur leur seuls attributs sémantiques, connotatifs, voir formels.

Il semble clair enfin que ce type d'uniformisation des codes représentatifs et l'attention accrue portée aux rapports établis entre les différentes durées des divers objets, joue un rôle considérable dans la création de l'objet visio-sonore. Lors de la constitution de ce dernier, nous constatons, en effet, que l'une des conditions de son existence résidait justement dans la synchronisation parfaite entre un événement sonore et un événement visuel, donc de leurs durées<sup>53</sup>. Le partage d'un même code représentatif et la possibilité de manipuler à travers lui l'objet sonore et l'objet visuel simultanément, ont permis de surcroît la fixation d'un temps d'actualisation commun : dans tout logiciel de montage audiovisuel - *Première, Final Cut* - il est en effet possible d'effectuer le montage parallèle de la bande son et de la séquence visuelle ; chaque événement étant figurée par deux cellules sur deux axes horizontaux parallèles, il suffit d'aligner leur points d'entre et de sortie en fonction d'un axe vertical perpendiculaire au banc de montage, pour que, lors de leur lecture, de leur actualisation simultanée, ils soient

---

<sup>52</sup> Punch Phasing : « A partir de deux disques sur deux platines (ce ne sont pas nécessairement les deux mêmes disques), action consistant, lors d'un mix hip-hop, à « balancer » le son d'un beat sélectionné dans l'un des disques sur le beat du morceau à l'écoute sur la seconde platine... », dans « Glossaire », Sonic Process, op. cit., p. 305-306.

<sup>53</sup> Cf. plus haut, chapitre I.

synchrones et identifiables comme un seul et même événement temporel. La figuration symbolique de leur durée à travers un même objet figuratif, la « cellule », paraît alors, comme l'une des conditions majeures pour l'individuation de l'objet visio-sonore.

**Insertion des multiples : composition ou montage d'objets visio-sonores ?** \_ A l'instar du mode de navigation Internet, l'acte compositionnel appliqué aux productions sonores et visuelles contemporaines procède, contrairement aux anciens systèmes compositionnels hiérarchisants et subordonnants, par la consolidation et densification des multiples formants compossibles : les idées de « collage » et de « processus », héritées du modernisme et du post-modernisme, venant supplanter et destituer le concept classique d'Oeuvre.

En 1920, Lev Koulechov écrit : l'« essence du cinéma doit être recherchée non pas dans les limites du fragment filmé mais dans l'enchaînement de ces mêmes fragments. »<sup>54</sup> Cette remarque, que nous étendons volontairement au domaine musical, nous fait entrevoir un type d'organisation particulier aux productions visuelles et sonores contemporaines : l'oeuvre comme processus de densification, de « consolidation des ensembles flous »<sup>55</sup> (dans la cas présent, nous désignons comme « ensemble flou » tout type d'ensemble comportant un nombre plus ou moins important d'événements sonores, visuels et(ou) visio-sonores). Cette perspective nouvelle, particulière, dans laquelle l'oeuvre ne cesse de

---

<sup>54</sup> Lev Koulechov, *La bannière du cinématographe*, 1920, cité par Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours, dans « La propriété c'est le vol », in *Monter/Sampler*, op. cit., p. 28.

<sup>55</sup> Nous faisons explicitement référence à la distinction que Deleuze et Guattari opèrent entre le *plan de composition*, ou *planomène* - que nous identifions au mode compositionnel des productions visuelles et sonores contemporaines -, et le *plan d'organisation* et de *développement* auquel il s'oppose : « L'organisation et la forme concernent forme et substance : à la fois développement de la forme, et formation de substance ou de sujet. Mais le plan de consistance ignore la substance et la forme : les heccéités, qui s'inscrivent sur ce plan, sont précisément des modes d'individuation qui ne procèdent ni par la forme ni par le sujet. Le plan consiste abstraitement, mais réellement, dans les rapports de vitesse et de lenteur entre éléments non formés, et dans les compositions d'affects intensifs correspondants (« longitude » et « latitude » du plan). En un second sens, la consistance réunit concrètement les hétérogènes, les disparates, en tant que tels : elle assure la consolidation des ensembles flous, c'est à dire des multiplicités du type rhizome », in *Mille-Plateaux*, op. cit., p.632.

s'inscrire depuis plus d'un quart de siècle nous oblige à reconsidérer deux notions qui, jusque-là, semblaient être mêlées, confuses : celle de *composition* et celle, beaucoup plus récente, de *montage*<sup>56</sup> (cette dernière rentrant dans le champ artistique avec l'avènement du cinéma).

Une étroite correspondance peut être établie, en effet, entre les deux termes. Comme Deleuze, nous pourrions alors défendre l'affirmation suivante : « *le montage, c'est la composition* »<sup>57</sup>. Elle nous semble, cependant, naître d'une confusion, non de termes, mais de faits. Bien que les deux notions renvoient à des idées similaires - le *montage* étant considéré comme l'action par laquelle différentes parties sont assemblées afin de former un tout, une globalité ; la *composition* quant à elle, étant perçue comme l'acte par lequel on forme, l'on donne naissance à une forme, à travers l'agencement d'éléments divers -, elles ne trouvent pas le même

---

<sup>56</sup> Lev Manovich opère une distinction supplémentaire en différenciant les notions de *montage* et de *composite*. Bien qu'il ne soient pas, selon nous, réellement vérifiables, nous citons tout de même les propos de l'auteur : « *Dans la culture informatique, le montage ne consiste plus l'esthétique dominante comme ce fut le cas au cours du XXème siècle, de l'avant-garde des années vingt au post-modernisme des années quatre-vingt. La création d'images numériques composites, dans lesquelles différents espaces sont combinés pour former un espace virtuel unique sans raccords, est un bon exemple de cette autre esthétique qu'est l'esthétique de la continuité ; toutefois, la création composite en général peut être considérée comme contrepoint de l'esthétique du montage. Le montage cherche à créer une dissonance visuelle, stylistique, sémantique et émotionnelle entre différents éléments. La création composite cherche, au contraire, à les fusionner en un tout sans raccords, en un gestalt unique* », dans *Digital Compositing, montage and anti-montage*, cité par Yann Beavais et Jean-Michel Beauhours, dans « La propriété c'est le vol », in *Monter/Sampler, op. cit.*, p. 30. Nous reconnaissons qu'une distinction doit être faite entre le type de montage hérité du modernisme ainsi que du post-modernisme et le type de montage relevant des productions numériques contemporaines. Nous considérons cependant que le terme même de montage ne doit pas être évincé. Plusieurs points semblent pouvoir appuyer notre propos. Premièrement : l'idée selon laquelle la distinction découlerait d'une combinaison « sans raccords » d'éléments hétéroclites ne constitue pas un argument satisfaisant : les films expérimentaux d'un Jonas Mekas réalisées dans les années 60 et 70 en sont un exemple probant. Deuxièmement : bien que multiples éléments hétéroclites soient introduits dans un espace de traitement commun, l'« espace virtuel » informatique, cela n'enduit pas automatiquement leur totale homogénéisation, les dissonances et multiples confrontations sont toujours discernables. Nous préférons par conséquent ne pas écarter le terme de montage, mais en différencier un type particulier que nous pourrions par extension nommer *montage composite*. Un montage impliquant la participation, aléatoire ou non, du spectateur.

<sup>57</sup> Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, Editions de Minuit, 1983, p. 47.

champ d'application, elles ne renvoient donc pas, automatiquement, à des opérations équivalentes.

Alors que l'on *compose* un tout, une forme, une *gestalt* globale, cette dernière étant l'état vers lequel les parties convergent, d'une toute autre manière l'on *monte* des parties entre-elles. On passe d'une conception de l'oeuvre d'art héritée du romantisme, elle même héritant ses préceptes esthétiques du classicisme - importance accordée à la forme et non aux formants et aux éléments compossibles (la conception hégélienne de l'art comme révélation intuitive et sensible de l'Absolu : le Beau comme la vision sensible de l'Idée et de son unité ; conception héritée de la philosophie hellénistique) -, à sa vision moderniste - importance accordée aux rapports entre éléments fragmentaires, moléculaires (les collages d'Hans Richter dans le champ visuel, Cage dans le champ sonore, ainsi que Godard dans celui de l'audio-visuel) -.

Un facteur supplémentaire nous incite à séparer d'avantage les deux termes. Il concerne non leur mode de fonctionnement, mais plutôt les objets à travers lesquels ils procèdent : les formants compossibles. Il nous suffit pour cela de confronter les formants employés au partitionnement musical classique, procédure que l'on qualifie communément de *composition musicale*, à ceux engagés dans le *montage cinématographique* (c'est cette spécificité de termes, *composition* plus spécifique au champ musical, *montage* inhérent au champ cinématographique, qui nous font supposer une telle distinction entre leurs formants respectifs). Lorsque Beethoven compose sa *Sonate pour Piano N°14 en Do dièse mineur*, plus communément appelée « *Clair de lune* », il envisage certes des ensemble complexes, harmoniques, mais c'est à partir d'unités simples - notes, hauteurs, silences - qu'il donne forme à ses vagues arpégées, chacune de ses unités étant, de plus, grâce à la cadence très lente, facilement identifiable lors de l'écoute. L'unité est simple, normée, codifiée, intégrée dans l'agencement d'une forme globale qu'elle sert et à laquelle elle est subordonnée. Différemment, lorsque Darren Aronofsky effectue le montage du film *Requiem for a dream*, c'est à partir d'unités déjà composées qu'il procède<sup>58</sup>. Chacune d'entre-elles comportant déjà une structuration interne et complexe d'unités simples, autonomes.

Si l'on veut réellement trouver un équivalent de l'acte compositionnel dans le monde cinématographique, il nous faut d'avantage diriger notre attention vers les opérations précédant le montage et non plus dans ce dernier. C'est durant l'écriture du story-board, ainsi que lors du tournage, que l'on procède réellement à l'agencements d'unités

---

<sup>58</sup> Cf. plus haut, p. 31.

simples - personnages, objets (Pier Paolo Pasolini parlait de *cinèmes*) - et à la *composition* de comportements, visuels et sonores, spécifiques et complexes (aujourd'hui on trouvera un équivalent dans ce que l'on nomme la « programmation objet »<sup>59</sup>). Le *montage* s'occupera quant à lui d'agencer ces objets, le plus souvent en procédant par leurs confrontations successives.

D'une façon comparable au système dialogique verbal, il agit par la comparaison, l'entrechoc, le collage d'unités signifiantes composées ou composites<sup>60</sup>, ou unités syntagmatiques, en privilégiant d'une façon générale les relations inter-objets, en non comme dans la composition musicale classique l'organisation d'une forme plus ample et globale. Nous n'excluons pas toutefois le croisement des procédures : la composition musicale ne doit pas en effet omettre les inter-relations existant entre notes, hauteurs, unités rythmique ; de la même façon le montage devra tenir compte de la globalité de l'oeuvre cinématographique ; nous insistons seulement sur la façon particulière avec laquelle sont envisagés, à chaque fois, les rapports entretenus entre le formant et le plan de composition.<sup>61</sup> Le cut, l'échantillonnage, aujourd'hui le *sampling*, relèvent de cette organisation particulière : l'oeuvre comme système d'opposition et de confrontation des hétéroclites.

Maurice Lemaitre (*Le film est déjà commencé ?*, 1951), Jonas Mekas (*Lost Lost Lost* 49-63, 1975), plus tard Nam June Paik, ont su donner à notre perception des outils nouveaux pour la préhension du phénomène temporel en nous présentant ce dernier non plus comme une suite logique d'événements s'enchaînant les uns aux autres, mais au contraire comme « une image indirecte », une essence composée. Chaque « paragraphe »

---

<sup>59</sup> Procédé de programmation informatique qui permet d'attribuer des comportements à des unités autonomes.

<sup>60</sup> Nous vous renvoyons à la distinction que Michel Chion fait des deux termes : « Un objet sonore est dit composé s'il est constitué de plusieurs éléments distinctifs et simultanés (*juxtaposés*) ; composite s'il est constitué de plusieurs éléments distinctifs et successifs », in *Guide des objets-sonores*, Pierre Schaeffer et la recherche musicale, éditions Buchet/Chastel, 1983, p.140.

<sup>61</sup> Nous pouvons reprocher à Deleuze de n'avoir différencié les deux catégories, d'avoir donc confondu les deux notions. Ses réflexions antérieures sur ce qu'il appelle, avec Félix Guattari, le *plan de composition* (*Mille Plateaux*), nous semblent plus à même de différencier les deux termes. Il s'exprime(nt) ainsi : « Le plan de consistance ou de composition (*planomène*) s'oppose au plan d'organisation et de développement. L'organisation et le développement concernent forme et substance : à la fois développement de la forme, et formation de substance ou de sujet. Mais le plan de consistance ignore la substance et la forme : les *eccétités*, qui s'inscrivent sur ce plan, sont précisément des modes d'individuation qui ne procèdent ni par la forme ni par le sujet », dans *Mille Plateaux*, op. cit., p. 632.

événementiel, signifiant ou non, étant perçu comme un moment fort particulier et isolé, un objet à monter et à confronter à d'autres parcelles de temps. La succession, le déploiement des événements sur un axe temporel horizontal continu ne sont plus ici relatifs à une linéarité historicisante effective : le temps diégétique particulier au montage ainsi qu'à la modernité et à la post-modernité comme un temps de la « *non histoire discontinue* ». <sup>62</sup> Une large partie des productions audiovisuelles actuelles - nous faisons plus particulièrement référence aux produits à but commerciaux : spots publicitaires, « clips » -, témoignent de cette dialectique. Dans les deux exemples que nous venons de citer - spot publicitaire et vidéo-clip -, la « préhension » du phénomène *visio-sonore* de la part du spectateur, nécessite, de sa part, une réelle faculté de réorganisation, voir de montage, afin de recomposer une continuité plus ou moins cohérente à partir de parcelles *visio-sonores* le plus souvent hétérogènes et discontinues. Des différences majeures nous permettent, cependant, de différencier les deux catégories : alors que le *vidéo-clip* possède un matériau homogénéisant, le matériau musical sur lesquelles les images reposent, où elles viennent s'apposer par des attaches rythmiques plus ou moins importantes (les clips de R n' B multipliant à outrance les points de rencontre entre le rythme sonore et le rythme visuel, ce dernier venant en fournir un écho quasi systématique), le *zapping* se structure quant à lui à partir d'une navigation éclatée des chaînes télévisées de la part du « spectateur ». Dans ce cas précis il en résulte un conglomérat *visio-sonore* étroitement lié à la volonté du zappeur : l'un des premiers états, peut-être, du phénomène interactif appliqué au montage audiovisuel.

Les multiples télescopages, ou web-zapping, qu'on ne cesse d'effectuer aujourd'hui témoignent de cette faculté nouvelle que possède l'utilisateur du médium informatique : la capacité de construire son propre montage *visio-sonore*, bâti sur des rapports de proximités, fait à la fois de directions spécifiques et voulues, et de rencontres fortuites, aléatoires, causales. Un montage « in progress ». Le numérique paraît alors comme « *l'absolu du montage [...], une disponibilité indéfinie et sans cesse réouverte à la combinaison, au mixage, au réordonnement des signes.* » <sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Gérard George Lemaire, « Burroughs », article de l'*Encyclopédie Universalis*.

<sup>63</sup> Pierre Lévy, *L'intelligence collective - Pour une anthropologie du cyberspace*, La découverte, coll. « Sciences et société », 1995, p. 57-58 ; cité par Samuel Bianchini dans « Une opération partagée. Le montage confronté aux technologies de l'interactivité », *Monter/Sampler, op. cit.*, p.108.

## B - Ritournelles : séries et mutations

« *Le sampling n'offre en théorie rien de plus que ce que vous pouviez déjà faire avec une lame de rasoir et un tube de colle. Simplement, vous avez moins de risque de vous couper les doigts, ça prend beaucoup moins de temps, et le processus est réversible.* »<sup>64</sup>

**Avant-propos : le phénomène de *perte* comme donnée possible** \_ La répétition participe, tout au long du vingtième siècle, à la modification radicale des critères esthétiques hérités du romantisme : concepts de *génie* et d'*originalité*. Prophétisé dans son acception moderniste par des penseurs tels que Kierkegaard (*La Répétition* de 1843), ou encore Nietzsche (*Le gai Savoir*, de 1881-1882, où il traite du concept d'*éternel retour*), la conception d'une circularité du temps et de l'événement s'est peu à peu incarné devenant processus, principe organisateur de la modernité et de ses produits. En la rendant multiple, reproductible, la technologie débarrassa l'oeuvre d'art de l'unicité ainsi que de la sacralité qu'on lui attribuait jadis<sup>65</sup>. Le temps de l'oeuvre, outre à devenir une substance à monter - tel est le cas dans le montage cinématographique -, est devenu, par la même occasion, reconductible, réitérable, à travers les objets technologiques de duplication (de la caméra, en passant par le magnétophone, jusqu'au sampleur numérique).

Nous avons énoncé comme projet l'étude de certaines qualités particulières au montage appliqué au traitement numérisé des informations visuelles et sonores. Nous ne pouvons, par conséquence, omettre une telle donnée : le phénomène répétitif se doit d'être reconsidéré à la lumière des « nouvelles » procédures, des nouvelles fonctions technologiques mises aujourd'hui dans les mains du monteur-compositeur (sampling, montage

---

<sup>64</sup> Mixmaster Morris, cité par Simon Frith (dir.), *Music and Copyright*, Edinburg University Press, 1993, p.8, cité par Elie During, « Appropriations, Mort de l'auteur dans les musiques électroniques », dans *Sonic Process*, op. cit., p.97.

<sup>65</sup> Sur le concept d'« aura » voir, Walter Benjamin, « L'oeuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique », 1935, in *Oeuvres III*, Gallimard, 2000.

numérique, programmation). La répétition devenant l'un des choix majeurs opérés par les créateurs contemporains, dans la constitution de leurs oeuvres audiovisuelles : Beryl Korot, Chantal Michel, Matthias Müller et le musicien Dirk Schaeffer, Bruce Nauman, pour n'en citer que quelques-uns.

L'*objet visio-sonore*, dont nous tentions une première approche dans le chapitre précédent, devient, plus particulièrement avec l'avènement de l'informatique, matériau réitérable, événement reconductible, à loisir. Cependant, avant d'avancer dans notre développement, il nous faut insister sur l'une des qualités nécessaires à duplication de cet objet particulier : *elle doit permettre une adéquation parfaite et synchrone entre l'événement sonore et l'événement visuel de chacune des répliques* (sans cet impératif l'on quitterait l'objet de notre recherche et inclurions par ce fait l'ensemble des procédures audiovisuelles).

Le « copier/coller » appliqué aux « cellules » visio-sonores (action minimale réalisable dans tout logiciel de montage : *Première, Final Cut*, ainsi que tous les logiciels de vidéo-jying tel que V-Jamm, mis au point par le groupe Cold Cut) semble pouvoir garantir une telle exigence : le montage numérique permettant, en effet, la duplication parfaite et parallèle des événements sonores et visuels d'une même séquence. Bien que, comme l'indiquent à juste titre Jean-Max Colard et Franck Mallet, le « pomme-C/pomme-v » soit devenu « un logotype de la création contemporaine, un geste emblématique des formes actuelles de reprise »<sup>66</sup>, il nous faut comprendre désormais en quoi il se différencie de ses formes antérieures, et de quelle façon peut-il constituer un outil pertinent et particulier pour l'organisation et le montage des *objets visio-sonores*.

L'un des points de rupture majeurs décelables entre les anciennes formes de duplication analogiques (la tireuse optique, le magnétophone, le magnétoscope) et l'ensemble des procédures de duplication informatisées, réside dans la capacité qu'ont ces dernières à *rendre le phénomène de déperdition, entre l'original et sa(es) copie(s), une donné contingente*. Le « copier-coller » et le « sampling », nous obligent à reconsidérer, par conséquence, les notions de *perte* et d'*appauvrissement*, ces dernières étant aujourd'hui dans la position d'être évincées du processus de duplication. Ainsi la répétition comme procédure constituante d'un système compositionnel et de montage se doit de manifester sa volonté de rendre perceptible ou pas les variations possibles, les plissements<sup>67</sup> entre un objet et sa réitération au sein du plan de composition.

---

<sup>66</sup> Colard Jean-Max, Mallet Frank, « Petit dictionnaire de la reprise », in *Sonic Process, op. cit.*, 149.

<sup>67</sup> Cf. plus bas, p. 54.

Il suffit pour cela de comparer les expériences de Gustav Deutsch, telle que *Cinéma de poche*<sup>68</sup>, appartenant au mode de production cinématographique (il est réalisé en pellicule 8 mm), à des oeuvres plus récentes, exploitant le mode de duplication numérique. Alors que dans l'oeuvre de Deutsch l'on accepte facilement que le phénomène de perte(/mutation), entre les différentes « actualisations » de la séquence mise en boucle soit inévitable, involontaire (altération de la pellicule, de la cadence du système de projection, poussières, etc.), aujourd'hui, ce même phénomène, semble avoir perdu de son fatalisme et être devenu, dans les productions numériques, facteur de choix : les multiples filtrages effectués sur les échantillons numérisés de la part de musiciens contemporains issus des cultures musicales électroniques (David Shea, DJ Spooky, Amon Tobin, etc.), attestent de cette action devenue désormais volontaire, participative. Bien que le sampling s'instaure comme procédure par excellence de duplication (sonore, mais également visuelle) - la copie d'une source numérique remettant en cause de manière radicale, par sa faculté à reproduire parfaitement l'information sélectionnée, la différenciation entre *réplique* et *original* -, l'utilisation de filtres en tous genres s'exacerbe comme pour destituer cette nouvelle fatalité : la copie non plus comme *imitation*, mais comme *identique*, identification parfaite à l'original, privée de toute altération qualitative et(ou) quantitative<sup>69</sup>.

---

<sup>68</sup> Pour une description du dispositif, voir plus bas, note 77.

<sup>69</sup> La réticence envers les cycles trop parfaits, les répétitions trop rigoureuses, est décelable dans l'utilisation, de la part des musiciens contemporains, des rythmes non métriques irréguliers (Aphex Twin, Scanner) ; Elie During écrit à ce sujet : « *La condamnation par le musicien contemporain des effets de boucle et de répétition, sa valorisation des « rythmes intéressants », c'est-à-dire non métriques et non périodiques, ne se réduit pas à une question de forme (variation contre répétition), ni à une injonction éthique (travail contre facilité). Ce qui est en jeu, plus encore que la nature de la « forme de vie musicale », c'est le mode d'insertion de la musique dans la vie, les effets pratiques de son autorité. Stockhausen lance un avertissement : « Dès qu'elle devient un prétexte pour une ambiance, un atmosphère, comme on dit, ou qu'elle est utilisée dans un but très précis, alors la musique devient une putain. » Conseil aux jeunes : écoutez Kontakte, vous comprendrez « l'art de la métamorphose ». Réponse d'Aphex Twin : « Vous pensez qu'il est capable de danser ? » ; de Scanner : « Ce que j'aime avec les répétitions, c'est que l'auditeur est entraîné et plonge dans une ambiance de sécurité factice, mais lorsque cela devient trop abstrait - avec les collages - je trouve que c'est très difficile à digérer sur une longue période » ; de Daniel Pemberton : « C'est [Kontakte] à l'évidence basé sur le son, et toute l'harmonie [de la pièce], pour une oreille non musicale, sonne comme un piano frappé au*

Nous proposons, dans l'espoir d'en expliciter au mieux la logique, deux cas de figure plus particuliers au traitement de la séquence audiovisuelle.

**Premier cas de figure : la *pédale visio-sonore*** \_ Dans son *Traité des objets musicaux*, Pierre Schaeffer nous décrit ce qu'il nomme la « pédale »<sup>70</sup>, en référence explicite au monde musical classique où ce terme désigne la répétitions d'une note ou d'un ensemble de notes arpégés fondées sur une dominante. Il écrit à ce sujet : « *laissons tourner le sillon fermé : nous obtenons cette fois une « pédale » [...], avec la pédale de cellules on obtient un cas général de ce qu'on pourrait appeler un effet sonore Cyclique* ». La « pédale » se caractérise donc par l'itération cyclique et artificielle (mécanique ou électronique) de « cellules » événementielles complexes (même si Schaeffer fait plus particulièrement référence au phénomène sonore).

Nous rappelons les rapprochements que l'on a tenté d'établir, dans le chapitre précédent, entre l'objet visio-sonore et l'un des phénomènes inhérents à la naissance de l'objet sonore dont nous nous inspirions : le phénomène de la « *cloche coupée* »<sup>71</sup>. Nous avons mentionné également, très brièvement, l'existence d'un deuxième procédé fondamental : ce que dans le jargon de la musique concrète l'on nomme le « *sillon fermé* », ce dernier étant obtenu, comme son nom l'indique, par la fermeture forcée de l'un des sillons du disque, produisant par conséquence un phénomène sonore réitératif. Nous tentons désormais un dernier rapprochement inhérent à la confrontation entre l'objet sonore schaefferien et l'objet visio-sonore, et supposons des correspondances réelles entre ce dernier et l'idée de « pédale ». Ainsi nous appliquerons ce terme au phénomène naissant de la répétition invariée d'objets visio-sonores : on obtient ce que l'on désignera sous le terme, assez malaisée il est vrai, de « *pédale visio-sonore* ».

On insiste donc, dans un premier temps, sur l'invariabilité de l'objet employé par l'artiste-monteur. Comme nous l'indiquions plus haut<sup>72</sup>, un nombre important de productions audiovisuelles contemporaines s'appuient sur les rapprochements de type *cut*, opérant par confrontations,

---

*hasard. Ce serai vraiment intéressant de placer des breaks de hip-hop par-dessus* », dans « Appropriations », *Sonic Process*, op. cit., p. 102-103.

<sup>70</sup> Voir le *Traité des objets musicaux*, op. cit., p. 455 ; voir également, Michel Chion, *Guide des objets sonores*, op. cit., p. 136.

<sup>71</sup> Cf. plus haut, p. 27.

<sup>72</sup> Cf. plus haut, p. 47.

rapprochements abrupts de séquences, d'objets visio-sonores sans recourir nécessairement à des lissages transitifs, sans recours donc, à des fondus et enchaînements quels qu'il soient (les oeuvres de Jonas Mekas). Découlant de ce même mode de fonctionnement, procédant donc par la mise côte à côte des objets compossibles, certaines productions audiovisuelles contemporaines, feront de la duplication de l'objet visio-sonore une *procédure de reproduction privée du facteur de variabilité* : l'objet sera reproduit à l'identique sans mutations, menant à sa sérialisation linéaire. Chaque élément de la série, chaque réplique, étant rigoureusement agencé selon un intervalle régulier (nous insistons encore sur l'importance d'une duplication parallèle de l'événement sonore et de l'événement visuel, sans quoi l'objet perdrait de sa cohésion).

Comme l'indique François Bayle, « *les machines forment une nouvelle chaîne causale, capable de reproduire le même effet-image(/son), disponible facilement au gré de l'expérimentateur [...] de sorte que le jeu ainsi tendu sera aussitôt celui de la répétition.* »<sup>73</sup> Un nombre important d'oeuvres réalisées par le groupe Cold Cut use de cette logique. Plus particulièrement l'oeuvre *Gridio*. Réalisée en 2002 lors de l'exposition *Sonic Process* au centre Georges Pompidou de Paris, cette pièce propose un environnement dans lequel le spectateur peut s'adonner, par l'intermédiaire de cellules Grid<sup>74</sup> disposées au sol, au collage de plusieurs boucles visio-sonores projetées sur trois écrans. « *Le visiteur est invité à se déplacer au sein de cet environnement, où il va ainsi composer une performance visuelle polymorphe, en mutation permanente. Les éléments visuels et sonores d'activent simultanément [...].* »<sup>75</sup> L'actionnement de chacune des boucles donne lieu à une mise en série de ses propres données visuelles et sonores, sans qu'aucune variation entre l'« original » et la copie soit perceptible : cela produit le phénomène de « *pédale visio-sonore* ». Il faut remarquer que le procès de duplication ne se situe plus, dans le cas présent, entre boucles successives - c'est pourtant ainsi que nous le percevons au niveau phénoménologique, la séquence A' nous paraissant comme la copie successive de A, A'' comme la copie consécutive de A', et ainsi de suite -, mais est le produit de l'actualisation périodique d'une même matrice, d'un même ensemble informatif. Il n'y a donc pas accumulation effective des données perçues, mais périodisation

---

<sup>73</sup> François Bayle, *Musique acousmatique-propositions... positions*, Buchet-Chastel, 1993, p. 27.

<sup>74</sup> Cellules interactives à pression qui, connectées à une interface midi, peuvent actionner des actions diverses préalablement définies.

<sup>75</sup> Coldcut, « *Gridio* », in *Sonic Process*, op. cit., p. 262.

régulière d'un phénomène biface : l'*apparition/disparition*<sup>76</sup> de la séquence audiovisuelle (la *disparition* produisant un effacement concret de l'événement précédemment actualisé ; condition obligatoire afin d'éviter la saturation de la mémoire informatique). Ainsi, lorsque le spectateur mobilise les boucles audiovisuelles prédéfinies, il ne fait que mettre en œuvre un court circuit menant de la matrice informatique virtuelle à sa réplique sensible. Tel un souvenir se dépliant sous l'écran de la conscience tout en s'effaçant et retournant immédiatement vers ses substrates mnémoniques, la réplique sera elle aussi effacée tout au long de son actualisation, laissant place à une nouvelle copie, invariable,

---

<sup>76</sup> Ces effets ne sont pas sans rappeler les expériences antérieures de Gustav Deutsch. Avec *cinéma de poche*, où l'auteur propose au spectateur une boucle de film 8 mm visible à travers les oeillets de plusieurs petits projecteurs, l'expérience esthétique se concentre sur la répétition invariable d'un même motif, d'une même boucle filmique répétée à l'infini. Pour éclaircir notre propos, nous citons ces quelques mots de Françoise Parfait : « *Chaque film ou boucle montre une action en général corporelle qui se clôt sur elle même et peut ainsi se répéter à l'infini, à la manière des premiers motifs de zootropes ou de phénakistiscope du précinéma. La répétition extrait un motif temporel du réel - la répétition est un lieu commun des activités quotidiennes des hommes et encore davantage des gestes liés au travail à la chaîne tel que l'industrie l'a découpée par souci de rentabilité -, et en fait une forme autonome, c'est à dire sans histoire, sans passé et sans avenir, qui s'apparente à une sculpture temporelle* », Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, op. cit., p. 76. Bien que participants de moments esthétiques différents - recherches sur la spécificité du matériau filmique, d'une part ; travail sur l'échantillonnage appliqué aux nouvelles technologies, de l'autre -, plusieurs correspondances peuvent être établies entre les différentes démarches : *premièrement*, elles appellent toutes deux la participation du spectateur, l'investissement conscient du processus de l'œuvre, soit par son action directe sur le système répétitif - dans l'installation de *Cold Cut*, par exemple, le sujet actionne chacune des boucles intentionnellement, son action corporelle décidant de l'actualisation, donc de la mise en présence sensible, des *objets visio-sonores* -, soit par une participation, toujours volontaire, mais intime, individuelle, au moment esthétique - dans *cinéma de poche*, le spectateur doit regarder à travers un oeillet individuel afin de distinguer, saisir, l'image en mouvement, cette dernière étant cependant déjà « actualisée » par projecteur - ; *deuxièmement*, chacun d'entre-eux utilise des « objets » plastiques clos : Deutsch, sous la forme d'une séquence filmique toujours identique et redistribuée invariablement dans plusieurs projecteurs individuels ; *Cold Cut*, sous la forme de multiples séquences audiovisuelles indépendantes les unes des autres, formant des *unités visio-sonore* closes, distinctes ; enfin, chacun d'entre-eux fait de ces objets des éléments réitérables à loisir, et pouvant être exempts de variations.

toujours identique : la « pédale » comme processus continu de mise en présence/absence de l'objet visio-sonore.

La réitération de l'objet sur son double niveau d'expression - sonore et visuel - permettra, de surcroît, une délimitation réelle de ses propres marges opératoires. Alors que son déploiement visuel sera circonscrit grâce au repérage et à la confrontation des points d'entrée et de sortie de la boucle - chacun des deux points correspondant à un état particulier de la forme visuelle ; états invariables d'une répétition à une autre - ; le déploiement de la forme sonore sera, elle aussi, particularisable par sa répétition périodique d'une part, possédant également des points d'entrée (naissance du phénomène sonore) et de sortie (expiration), et par l'immuabilité des variations intensives internes à chacune de ses réitérations, de l'autre. Lors de la duplication de l'objet, la synchronisation entre le début et la fin de chacun des deux niveaux expressifs, en garantie la cohésion<sup>77</sup>. Elle donne naissance à une troisième forme, synthétique, intermédiaire, s'organisant autour d'un axe continu et variable composé des multiples points de rencontre (ou de synchronisation) s'enchaînant tout au long du déploiement des formes visuelle et sonore. La pédale, obligeant par la répétition à l'imprégnation perceptive de l'objet, permet la confrontation de chacun de ces points, et la vérification ainsi que la délimitation sensible de cette troisième forme globale, synthétique : l'image effective de l'objet visio-sonore.

**Deuxième cas de figure : de la pédale visio-sonore à sa mise en variation** \_ La pédale pourra, dans nombreux cas, être sujet à modification. Une deuxième forme compositionnelle, s'appuie donc, sur la mise en modulation des objets visio-sonores réitérés. Bien que, de même que dans le cas précédent, le plan de composition prenne forme, par l'agencement de cellules visio-sonores réitérés, chaque répétition inclue, dans ce cas précis, un nombre plus au moins important de variations à partir de la matrice initiale.

Nombreux sont les exemples, dans le champs des productions que nous qualifions de visio-sonores, appliquant volontairement le principe de différenciation, de modulation, voir de perte, à des systèmes fondés

---

<sup>77</sup> Dans son texte « De Nietzsche à la techno », Richard Pinhas considère l'événement (ou « période de temps ») en tant que producteur de congrédience. Cette dernière assure l'« arrivée ensemble » des durées singulières, et donne lieu au phénomène de simultanéité. Le synchronisme entre durée du phénomène sonore et durée du phénomène visuel prend acte de manière évidente par la synchronisation des bornes ou « moments frontières » qui délimitent chacun des événements ; in *Les larmes de Nietzsche*, op. cit..

principalement sur la répétition d'un même motif (*Violent Incident* de Bruce Nauman, 1986 ; ou encore *Suspension of Disbelief (for Marine)* de Gary Hill, 1991). A la fois pragmatique et poétique, la démarche d'Antoine Schmitt, semble aborder de manière pertinente cette étrange dialectique (largement théorisée par Deleuze, plus particulièrement dans son ouvrage *Différence et répétition*.)<sup>78</sup> En 2002-2003, l'artiste théoricien mène un ensemble d'expériences pouvant être situées autour des concepts de *phase* (ou plus précisément de *de-phasage*) et de *variation*. Dans *Vingt-deux cubes ensemble*, la question d'une interdépendance organique entre le phénomène sonore et le phénomène visuel de chaque « module » se fait essentielle, et constitue le point à partir duquel le temps de l'oeuvre se bâtit. Cette dernière se compose, comme son nom l'indique, de vingt-deux cubes, répartis en colonnes régulières. Chacun d'entre eux garde, avec son homologue adjacent, une marge lui permettant de bouger verticalement et horizontalement. Cet espace est variable selon la position des cubes limitrophes, qui en augmentent ou en diminuent l'importance. Chaque mouvement visuel est synchrone avec un événement sonore qui en délimite, par la même occasion, la durée. La synchronèse entre les deux informations, nous permettent, dans ce cas précis, de rapprocher, voir confondre, ces cubes(/modules), à la notion d'*objet visio-sonores* que nous traitions dans le précédent chapitre : à un temps visuel correspondant, en effet, un temps sonore de même durée. Nous soulignons, cependant, un point de distinction : alors que dans le chapitre précédent l'objet se rattachait toujours au système audiovisuel classique : chaque objet naissant, la plupart du temps, de la superposition de deux couches informative - une séquence visuelle et une bande sonore -, la séquence obtenue étant par la suite « resserrée » de sorte que les deux temporalités (sonore et visuelle) coïncident parfaitement ; dans le cas présent, au contraire, c'est la programmation qui tisse les liens effectifs entre les informations sonores et les informations visuelles : les mouvements visuels et les phénomènes sonores qui en découlent sont, en quelque sorte, liés génétiquement, dans la substance même des formules programmatiques. En découlent, d'une part, une plus grande organicité des objets visio-sonores, et de l'autre, leur possible multiplication et indépendance au sein de l'écran : pour devant s'adapter constamment aux déplacements des autres modules, chaque objet-acteur reste autonome, assez, en tous cas, pour que son comportement individuel soit identifiable et

---

<sup>78</sup> Sur le concept de *différence* appliqué aux systèmes répétitifs, voir Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, P.U.F., 1969.

différenciable des autres<sup>79</sup>. Comme l'indique l'artiste lui même, « *les fragments d'image sont en quelque sorte des « images-acteurs » : chaque fragment est nommé, et, au-delà, pourra répondre à d'autres attributs, voire des comportements particuliers [...] les fragments sont distingués les uns des autres, identifiés* »<sup>80</sup> ; ce mode de fonctionnement diffère, de manière évidente, avec celui qu'adoptent les oeuvres de Martin Arnold mentionnées au cours de notre développement (*Pièce touchée, Alone. Life Wastes Andy Hardy*), dans lesquelles chaque séquence audiovisuelle est atteinte dans son entier : les sous-éléments de l'image - personnages, objets - évoluant ensemble, à l'unisson, sans indépendances possibles.

---

<sup>79</sup> L'introduction des outils informatiques dans le champ de la production cinématographique classique, a obligé les théoriciens de l'art, ainsi que les artistes, à repenser ce dernier, et à en reformuler les préceptes. Avec le développement de la programmation informatique, le cinéma doit aujourd'hui reconsidérer les notions de *plan* et de *séquences*. Ces dernières ne semblent plus, en effet, nécessaires, du moins dans leur forme traditionnelle, pour l'existence du phénomène cinématographique : dans certains cas, par exemple, la notion de *matrice* pourrait être préférée à la notion de *plan*, ce dernier possédant une variabilité moindre. L'autonomie des éléments de l'image, ainsi que celle des cellules sonores, devient, en effet, l'une des préoccupations majeures des oeuvres électronique actuelles. Anne-Marie Duguet parlera de « montage intérieur » : « *Le trucage électronique autorise ainsi un type de montage qui ne joue plus sur la seule succession des plans mais se fonde sur la juxtaposition de scènes. Le fait remarquable est qu'elles conservent chacune leur indépendance. Cette désolidarisation d'espaces qui coexistent permet de passer de la mise en page à ce qu'on pourrait appeler un « montage intérieur », confrontant des espaces et des actions autonomes, où peuvent s'associer encore plusieurs motifs ou scènes* », dans *Déjouer l'image*, op. cit., p.107. Voir, au sujet du « montage intérieur », Annexes plastiques II : « Des plis multiples : la collision d'« acteurs » visio-sonores autonomes et variables.

<sup>80</sup> Samuel Bianchini, « Une opération partagée, le montage confronté aux technologies de l'interactivité », in *Monter/sampler*, op. cit., p.106.

La « stratégie » compositionnelle adoptée par Schmitt, élargit considérablement la définition que nous tentions d'avancer de l'objet visio-sonore, et nous fait reconsidérer le rôle que ce dernier est à même de jouer au sein d'un système compositionnel. En fournissant à l'objet sonore et visuel une marge



variable se traduisant par **Antoine Schmitt**, projection de l'oeuvre 22 une modification cubes ensemble (Batofar Novembre 2001).

continuelle du temps d'exécution de l'événement visio-sonore (chaque objet effectue un mouvement redondant dont la durée dépend de l'espace environnant : plus l'espace est réduit, plus les va-et-vient seront rapides et de courte durée), le programme fait de l'objet réitérable un formant évolutif, en développement<sup>81</sup>. De manière surprenante, les modifications opérés sur l'objet, n'affectent ici, ni leur forme, ni leur qualités extérieures - la forme visuelle et la texture du son restant invariés -, mais seulement le temps de déploiement du mouvement visio-sonore. La qualité expressive de chaque cellule visio-sonore dépendant du temps d'expression qui lui est

---

<sup>81</sup> Nous rejoignons ici la notion de « pathétique » avancée par Eisenstein dans le chapitre intitulé « L'organique et le pathétique », dans *La non-différente Nature*, I, 10-18, et repris par Gilles Deleuze dans *L'Image-mouvement*, op. cit.. Dans ce dernier le philosophe distingue cette notion de celle d'« organique », et écrit à ce sujet : « Ce qu'Eisenstein reproche à Griffith, c'est de s'être fait de l'organisme une conception toute empirique, sans loi ni de croissance ; c'est d'en avoir conçu l'unité d'une manière tout extrinsèque, comme unité de rassemblement, assemblage de parties juxtaposées, et non pas unité de production, cellule qui produit ses propres parties par division, différenciation. [...] L'organique est bien une spirale, mais la spirale doit être conçue « scientifiquement », et non empiriquement, en fonction d'une loi de genèse, de croissance et de développement. », p. 51 ; dans *Vingt-deux cubes ensemble* l'agencement organique des images-mouvements, tel que pourrait être fournit par un système cinématographique classique, est remplacé par une modulation « pathétique » de chacune motif du plan : le montage ne se fait plus entre plans successifs, mais résulte d'un passage continuels entre plusieurs états d'un même objet réitéré.

accordé. Cette frénétique « ritournelle », octroie à chacun d'entre-eux un milieu dans lequel se déployer et affirmer sa présence. La répétition périodique du mouvement, visuel et sonore à la fois, a comme fonction d'« *organiser un espace limité* »<sup>82</sup>, tracer une limite sensible, visible autant qu'audible, pour chacun des événements *visio-sonores*. Le programme obligeant, enfin, à dépasser la fixité de telles limites, en ajoutant aux notions de *série* et de *répétition*, celles de *comportement* et de *variabilité*.

### C- Le plissement de l'objet visio-sonores

« *L'universel était devenu rapport, variation. Variation continue de la matière et développement continu de la forme.* »<sup>83</sup>

**Métaforme<sup>84</sup> : une image adéquate** \_ Avec l'invention, en 1877, du phonographe (Edison), l'idée d'une « traçabilité » du son, de son indexation visible, fut enfin à même de se réaliser. Environ un siècle plus tard, en 1965, Otto' Kàrolyi illustre de manière pragmatique cette forme particulière de conductibilité qui mène du phénomène acoustique à sa manifestation visible. Il réalise alors l'expérience suivante : une aiguille, à laquelle est soudé un diapason par l'une de ces extrémités, est placée perpendiculairement à

---

<sup>82</sup> C'est la fonction deleuzo-guattarienne de la ritournelle : « *tracer un cercle autour du centre fragile et incertain, organiser un espace limité* », dans « De la ritournelle », *Mille Plateaux, op. cit.*, p.382.

<sup>83</sup> Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille plateaux, op. cit.*, p. 419.

<sup>84</sup> Nous reprenons ici la terminologie de François Bayle. « La métaforme » est considérée comme une « forme de forme », une image convenablement accordée. Le diagramme et le schéma sont alors à même de fournir une représentation correcte et individualisée de chaque phénomène sonore, capable donc de figurer correctement, c'est à dire « *faire une image correcte du contour de l'audible et de sa cohérence perçue selon plusieurs plans instantanément et continuellement comparés entre eux* », dans *Musique acousmatique, op. cit.*, p.95.

un verre noirci ; en faisant vibrer l'objet acoustique le verre est délicatement déplacé. Karolyi nous relate ceci : « *durant la vibration, l'aiguille trace une succession régulière de courbes* »<sup>85</sup>. Par ce résultat Karolyi nous fait les témoins « oculaires » du phénomène sonore. On atteste enfin sa présence, « *on la vérifie, on la contrôle.* »<sup>86</sup>

Les trames synthétisées par les ordinateurs, les courbes sinusoïdales auxquelles l'imagerie musicale nous a habitués (oscillogrammes), la modélisation enfin du phénomène sonore, ont été à même d'en particulariser et individualiser les caractères formels : chaque son saisi pouvant se doubler d'une représentation spécifique, individualisée, contrairement au système de notation musicale traditionnel où la note symbolisée ne rend réellement compte des qualités particulières au phénomène acoustique. Cette visualisation indéxiable du phénomène sonore, autorise une plus profonde imbrication des données acoustiques et visuelles : chaque information sonore s'exprimant de façon particulière et inédite dans l'image qui lui correspond : pour chaque *objet* une *structure* singulière<sup>87</sup>.

Dans le cas du traitement numérique, la saisie et l'enregistrement du phénomène sonore donne lieu à une matrice informationnelle comportant un ensemble particulier de données qui lui sont propres. A ce stade, cette forme en puissance, en devenir, peut être actualisable soit en tant que message auditif, soit en une image schématique adéquate : à une « image » virtuelle correspondant par conséquence plusieurs possibles, plusieurs types d'actualisations ; les mêmes données digitales pouvant être traduites, commutées, en différentes formes sensibles. Celles-ci pourront être, soit différées, l'image diagrammatique du son dans sa globalité sera ici présente avant que l'événement acoustique soit enclenché (situation courante lorsque l'on manipule un logiciel de montage sonore : l'ouverture d'un fichier audio conduisant à l'apparition, sur le banc de montage, d'une image schématique, model du son à traiter ; l'utilisateur décidant ensuite s'il souhaite ou pas donner lieu à l'audition du phénomène sonore) -, soit déployées dans un temps cohérent et synchrone donnant lieu à des objets comportementaux variables<sup>88</sup> sur les deux plans, visuel et sonore, simultanément : la manifestation sonore sera alors retraduite de façon

---

<sup>85</sup> Cité par Gianfranco Maraniello dans « Notes et répétitions », *Sonic Process*, op. cit., p.122.

<sup>86</sup> Gianfranco Maraniello, *ibid.*, p. 123.

<sup>87</sup> Sur les relations objet-structure, voir Pierre Schaeffer, « 15,8. Le couple objet-structure », in *Traité des objets musicaux*, op. cit..

<sup>88</sup> Cf. plus bas, p. 65.

immédiate en une forme visuelle appropriée. Le phénomène sera, dans ce cas, semblable à l'image produite par l'oscillation irrégulière et variable d'un électrocardiogramme aux prises avec un coeur en pleine fibrillation.

Entre 1976 et 1990, Claude Cadoz, Annie Luciani et Jean-Loup Florens, mènent, dans le cadre du programme Acroe de Grenoble, des recherches autour de la modélisation d'instruments virtuels<sup>89</sup>. De nombreux dispositifs sont mis au point convoquant les principaux centres perceptifs : visuel, acoustique, tactile, kinesthésique. La commutation des données et leurs différentes formes d'actualisation, crée un univers hybride, multisensoriel, où pourtant chaque variation dans un plan du système, conduit à une adaptation des autres niveaux. Comme l'indique Jean-Baptiste Barrière, « *le modèle physique de description de la production du son peut être visualisé en même temps que le son est produit* »<sup>90</sup>. En percutant une corde virtuelle par le biais d'un clavier modulaire rétroactif semblable à une touche de piano, l'opérateur peut « voir » cette dernière vibrer à travers son modèle graphique. « *L'image et le son se correspondent et prolongent le geste.* »<sup>91</sup> La réduction du temps de transmission du message, la quasi abolition du temps de latence entre sa saisie et son amplification<sup>92</sup>, enfin la multiplication et synchronisation des réactions manifestes, font de l'objet interactif stimulé un organisme

---

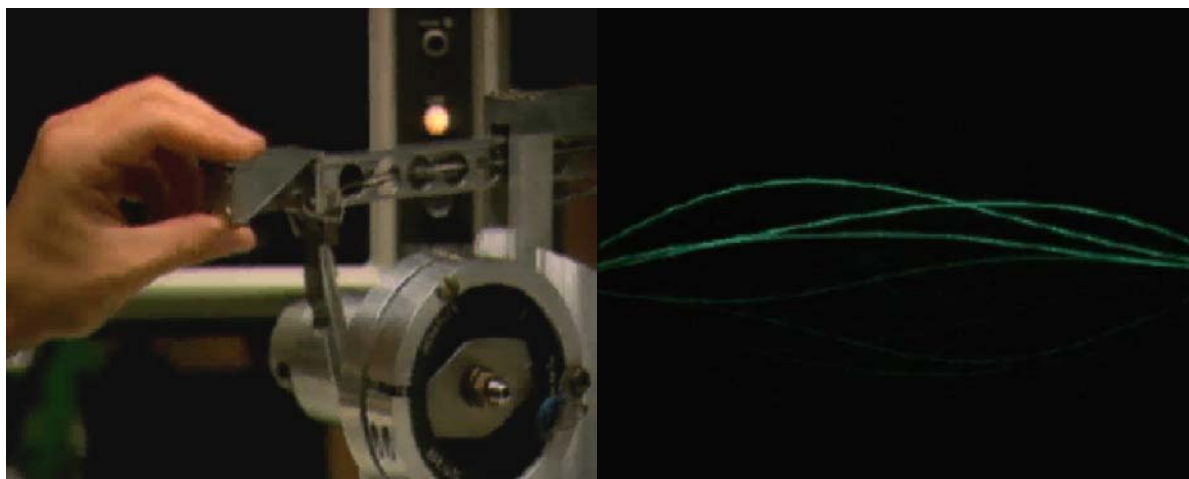
<sup>89</sup> Nous mentionnons également les recherches effectuées par l'Ircam, plus précisément le programme Mosaïc, développé Jean-Marie Adrien et Joseph Morrison. Il se concentre plus particulièrement sur la synthèse par modèles physiques des instruments musicaux. L'ensemble des composantes acoustiques sont simulés : l'archet, son bois, son crin, ainsi que l'environnement dans lequel le son est censé se déployer (salle). Les différents paramètres physiques étant contrôlés par des grandeurs numériques, ils peuvent être modifiés. Un compositeur pourra alors simuler le son que produirait un archet de cent mètres frotté sur une corde en verre. Voir à ce sujet, Jean-Baptiste Barrière, « Le programme Mosaïc de synthèse sonore », dans *Actualité du virtuel*, op. cit., index Mosaïc.

<sup>90</sup> Jean-Baptiste Barrière, « Acroe : Rétroaction et visualisation du son », dans *Actualité du virtuel*, op. cit., index Acroe.

<sup>91</sup> *Ibid.*

<sup>92</sup> On se réfère à la triade avancée par Jean-Louis Boissier : « saisie, transmission, amplification » ; dans les systèmes interactifs, qui s'appuient sur cette dernière, le deuxième terme a subi une accélération telle que l'on a pu enfin avancer l'idée d'un temps réel, qui se différencierait du temps différée des anciens systèmes de calcul électronique. Il écrit à ce sujet : « *le temps réel est une condition de l'interactivité, de la capacité de la machine, des images, de l'oeuvre, à rester dans l'actualité de l'observateur* », « Machines à communiquer faites oeuvres », in *La communication*, sous la direction de Lucien Sfez, PUF, 1991, p. 229.

complexe pouvant s'exprimer sur plusieurs niveaux simultanément comme pourrait le faire un objet physique traditionnel. Dans cette perspective une stimulation percussive de l'objet synthétique donnera lieu à des réactions visuelles et sonores fondées sur les modèles comportementaux des objets non-simulés. Le modèle visuel sera alors perçu comme une forme seconde, mais intimement imbriquée, matériellement (les données contenues dans le disque dur) et temporellement (un même temps, homogène et synchrone d'actualisation), de l'événement sonore, et vice-versa<sup>93</sup>. La modification graphique de l'objet modélisé, sera à même d'influer sur l'événement sonore, établissant un rapport « physique » avec ce dernier. Un état particulier qui fait de l'objet visio-sonore un matériau variable globalement, dans tous ses niveaux d'expression.



**Programme ACROE**, exemple transducteur gestuel rétroactif, recherches effectuées entre 1976 et 1990 : à gauche l'interface rétroactive ; à droite l'effet visuel produit sur la corde virtuelle.

**Acteurs visio-sonores : des cristaux autonomes et variables** \_ Il y a dans *Echolalia* (1980) de Thierry Kuntzel un insolite enivrement des formes sonores et visuelles. Étrangement Raymond Bellour, dans son article « Thierry Kuntzel

---

<sup>93</sup> En 1993 le collectif autrichien Knowbowtic Research présente, au Ars Electronika Center, une installation intitulée SMDK, procédant selon une logique similaire à celle du programme Acroe. Cette installation propose une exploration spatiale du son à travers différents modèles visuels. On propose au Net Surfeur d'exposer des échantillons sonores faisant référence à leur appartenance ethnique. Chaque échantillon peut être visualisé à travers une forme réalisée en volume 3D. Grâce à un stylet l'intéreacteur est en mesure de moduler la tonalité et le temps de chacun des objets sonores. Sa déambulation dans l'espace de l'installation permet la structuration en temps réel d'un ensemble musical aléatoire.

et le retour de l'écriture »<sup>94</sup>, ne fait aucunement allusion au rôle capital joué par le son dans l'appréciation des différents passages et variations de l'image, et concentre toute son analyse sur la seule forme visible. On se laisse pourtant surprendre par le son : une note à peine tremblante continue, synthétique, qui laisse de temps à autres place à une quinte, harmonieuse, pour aboutir enfin à un accord construit sur la dominante initiale. Parallèlement le corps se compose/décompose par de continuelles variations d'intensités. Les deux figures (Bellour parle de « corps-miroir » : un même corps dédoublé, coupant l'écran en deux parties symétriques), décrivent un va-et-vient répétitif, puis, après s'être rapprochées l'une de l'autre, s'unissent pour former une image circulaire abstraite : « le cercle miroir qui naît de leur dépli »<sup>95</sup>. Le son (la musique est de Jean-Yves Bosseur) accompagne et rythme les variations intensives et gestuelles de l'image, semblant parfois en déterminer l'évolution. Le continuum sonore lié à la couleur, à ses mutations graduelles, à ses plissements, semble porter la forme globale à une certaine consistance et autonomie. En nous écartant quelque peu du concept Deleuzien de « personnages rythmiques »<sup>96</sup>, nous avançons l'idée d'« acteurs visio-sonores », car c'est sur ces deux niveaux, visuel et sonore, que nous concentrons notre analyse.



Thierry Kuntzel, *Echolalia* (1980).

Le concept d'« image-acteur » avancée par Samuel Bianchini inhérent à la synthétisation informatique d'objets comportementaux autonomes, nous aide à comprendre certaines de ses spécificités. Le montage numérique, et plus particulièrement la programmation, rend possible la conception d'éléments décontextualisés en vue d'une contéxtualisation singulière. Ce que l'on appelle dans le jargon informatique la « programmation objet »,

<sup>94</sup> Raimond Bellour, *L'Entre-Images*, op. cit..

<sup>95</sup> *Id.*, p. 43.

<sup>96</sup> Cf. : Gilles Deleuze, *Logique de la sensation*, éd. de Minuit, 1981, p. 48.

permet en outre d'attribuer à chaque entité un comportement particulier<sup>97</sup>. Comme nous l'indiquions précédemment, de tels objets sont à même de lier, dans leur structure programmatique, grâce aux formules algorithmiques qui jouent le rôle d'ossature, les informations sonores et visuelles (*Vingt-deux cubes ensemble* d'Antoine Schmitt). Nous ne voulons certes pas faire de l'oeuvre de Kuntzel une oeuvre relevant de ces procédures, mais nous ne pouvons nous empêcher de percevoir un lien effectif entre certains de ses caractères formels et ceux des productions visio-sonores purement numérique : *individuation* d'une « forme » visio-sonore homogène ; *synthétisation* (quasi complète dans l'oeuvre de Kuntzel) des formes sonores et visuelles et de leurs devenir respectifs en une forme évolutive dense, compacte. Nous croyons reconnaître dans *Echolalia*, ainsi que dans certaines réalisations vidéo de la même époque ou antérieures (nous faisons particulièrement référence aux « théâtres » vidéographiques de Jean-Christophe Averty), le début d'une individuation, d'une cristallisation croissante d'entités visio-sonores autonomes.

Ce n'est certainement pas le fruit du hasard si, l'année succédant la réalisation d'*Echolalia*, Adriano Abbado réalise l'oeuvre *Dynamics* (1981). Dans cette pièce effectuée avec le concours de l'Ircam, l'artiste met en scène un ensemble d'objets sonores auxquels correspondent des objets visuels. Ici, chacune des unités optiques est modelée sur les sons synthétisés. Cette correspondance entre forme sonore et forme visuelle permet à la musique d'être générée par l'animation des unités graphiques. Chaque élément étant autonome, l'ensemble sonore peut différer d'une exploitation à une autre du système. On quitte enfin le fonctionnement habituel du système audiovisuel classique, auquel l'oeuvre de Thierry Kuntzel semble encore répondre. Dans *Dynamics* l'élément sonore est finalement conçu en amont du processus de création, et non inversement. L'on passe du concept d'*audiovisuel* où l'ensemble converge vers l'appui et la mise en valeur du phénomène optique, à la notion que nous avançons, certes de manière assez empirique, de *phénomène visio-sonore* où les rapports hiérarchiques tendent à s'abolir voire, dans certains cas, à s'inverser. Dans l'oeuvre d'Abbado, l'on peut enfin apprécier chaque entité informative dans sa globalité. L'on tend vers cette organisation complexe d'entités individuées<sup>98</sup> et plurisensorielles développées dans la production de Schmitt.

---

<sup>97</sup> Cf. plus haut, p 50.

<sup>98</sup> Jean-Louis Boissier écrit à ce sujet : « De tels « potentiels-images-objets » appartiennent à la famille des automates, avec des qualités d'autorégulation, d'autonomie de comportement, voire d'autogénération ou d'adaptation à des

Nous tendons à croire que la recherche, artistique autant que scientifique, convergera à l'avenir, grâce à la modélisation accrue des règles physiques qui régissent le vivant et les phénomènes matériels, vers la constitution de vraies et propres architectures organiques simulées, en étroite liaison avec les corps physiques « réels ». Ainsi, dans un système figuratif le bruit d'un mouvement corporel, ne sera plus, par exemple, la conséquence d'un rajout arbitraire (bruit de pas, d'un choc d'un membre contre un objet liquide, solide), mais pourra correspondre à la « réalité physique » de l'objet visuel en confrontation permanente avec son milieu environnant (virtuel), voir en déterminer les réactions. La compréhension des phénomènes physiques qui régissent les mouvements corporels, a largement aidé à la véracité de ses représentations simulées (modélisation du mouvement exploité aujourd'hui dans toute réalisation en 3D), ainsi les recherches sur la modélisation du phénomène sonore, comme celles, par exemple, dont il était question plus haut (programme Acroe de Grenoble)<sup>99</sup>, pourront de plus en plus leur être imbriquées : le bruit du pas sera alors fonction du poids du corps déplacé, de sa vitesse, ainsi que de la nature du sol sur lequel son action s'exercera, mais devra également tenir compte de la taille réelle de la pièce (contenance) ainsi que de son peuplement, etc.. Bien sûr, il sera extrêmement difficile de synthétiser l'ensemble des données, il faudrait tenir compte d'informations aussi diverses et complexes que le poids de chaque ossement du corps simulé, ou encore du matériau dont la semelle posée sur le sol serait composée. Cela nous renseigne cependant sur un point : l'objet ne sera plus, nous croyons, *objet-composite*, mais *objet-complexe*, un *objet-cristal* où chaque élément sera inscrit dans un devenir commun, un projet organique.

---

*conditions extérieures intermédiaires* », dans « Machines à communiquer faites oeuvres », in *La communication, op. cit.*, p.232.

<sup>99</sup> Cf. plus haut, p. 64.

## Conclusions.

Comme l'indique à juste titre Jean-Jacques Aillagon, dans son introduction pour le catalogue d'exposition *Sonic Process*, « *s'il est une dimension à la fois particulièrement séduisante et encore énigmatique, voir ésotérique, de la création contemporaine, c'est bien qu'elle mobilise, autour d'une nouvelle esthétique, d'un nouveau langage, ou de nouveaux messages, l'alliance du son et de l'image par la médiation de l'informatique.* » L'on connaît l'engouement actuel, de la part de théoriciens et artistes de toutes disciplines, pour la création sonore, et l'intérêt que suscite la jonction des arts visuels et des arts musicaux. Il suffit pour cela de remarquer le foisonnement de manifestations et de publications à ce sujet. S'il est relativement aisée d'être dans l'air du temps, l'on finit souvent par constater que cet air n'est plus qu'un résidu, la trace de phénomènes passés que l'on voudrait nouveaux, particuliers, originaux. Ainsi les processus de création mis en oeuvre aujourd'hui se révèlent n'être, le plus souvent, que des remises au jours de pratiques plus anciennes (séquençage, dispositifs et performances multidisciplinaires, etc.). Cependant, si l'utilisation d'outils de production nouveaux ne suffit pas à investir les oeuvres produites de caractères esthétiques eux aussi inédits, il faut reconnaître que des mutations ont eu lieu. Les rapports entretenus avec les formes sonores et visuelles se sont modifiés, jusqu'à provoquer, dans certains cas, l'abolition des distinctions entre leurs procédures de production : le partage d'un même outil de traitement et d'interfaces communes a rendu possible, en effet, de la part du créateur, la manipulation indifférencié, selon les mêmes logiques opératoires, du phénomène sonore et du phénomène visuel.

Cette étude, nous l'aurons constaté, à pris forme à partir d'une intuition, d'un présupposé : la croyance en un objet esthétique particulier aux créations numériques contemporaines, dans lequel les informations sonores et visuelles s'entretiendraient selon de nouveaux rapports, selon de nouveaux schèmes. Nous cherchions un espace d'indétermination qui pourrait enfin rompre les anciens - mais encore usités, hélas - rapports de soumission des produits dits audiovisuels, dans lesquels l'autocratie

visuelle cantonne, le plus souvent, le phénomène sonore au rang de subordonné. Nous avons tenté de circonscrire le phénomène naissant de cette rencontre particulière en le désignant sous l'appellatif : « visio-sonore ». Nous avons supposé par ce fait qu'il serait à même d'exprimer, d'une manière plus adéquate, un rapport particulier entretenu par le sujet « spectateur » confronté à des oeuvres s'exprimant simultanément sur les deux plans, auditif et visuel. Contrairement au phénomène audiovisuel nous envisageâmes l'expérience visio-sonore comme productrice d'une forme synthétique nouvelle, dans laquelle les messages visuel et sonore ne seraient plus perçus comme des informations particularisables, différenciables l'une de l'autre, mais au contraire, s'exprimeraient simultanément dans un état d'indétermination. La concrétion de cette forme fut donnée par ce que nous nommions l'« objet visio-sonore ».

L'un de nos modèles théoriques ayant servi à la conceptualisation de cet objet synthétique, a été fourni par la notion schaefferienne d'« objet sonore ». Certes, nous avons dû nous en écarter ; il présentait, en effet, des caractères relatifs au phénomène sonore qui ne pouvaient être envisagés pour l'analyse de la forme visuelle (les problèmes relatifs à la non-causalité de l'objet sonore), cependant nous nous sommes appropriés de l'un de ses attributs essentiels : l'isolement, par séquençage, d'un événement saisi dans un état de suspension entre les limites de son déploiement. Nous rappelons l'expérience effectuée par Schaeffer : il isola, à partir d'un bruit de cloche enregistré, un fragment sonore situé entre son attaque et son expiration. Le son obtenu ne permettait plus de reconnaître la nature première du son enregistré. Il était désormais privé de sa valeur connotative et devenait appréciables pour ses simples caractéristiques formelles, variationnelles. Le temps était saisi dans un stade d'indétermination, puis par sa répétition (phénomène de « pédale ») il atteignait un état de suspension continu. Ce procédé, que Schaeffer nomme par ailleurs procédé de la « cloche coupée », pouvait-il désormais trouver un équivalent au sein du système audiovisuel classique ? Pouvait-il caractériser l'objet de notre recherche, porter donc à l'isolement et à l'identification de l'objet visio-sonore ?

La première particularisation du phénomène visio-sonore fut remarquée, de façon empirique il est vrai, dans le morcellement méthodique que Martin Arnold fit subir à la séquence audiovisuelle traditionnelle dans

des oeuvres telles que *Passage à l'acte* et *Alone. Life Wastes Andy Hardy*. Procédé dont, par ailleurs, nous nous sommes inspirés lors de l'élaboration des différentes études plastiques. D'une façon comparable au procédé schaefferien de la « cloche coupée », ici l'événement est fragmenté au sein même de son déploiement diégétique. Bien que le fragment obtenu ne soit pas, comme dans le cas de la « cloche coupée », isolé, particularisé, mais participe au contraire à l'actualisation progressive de la scène initiale, il témoigne d'un phénomène particulier : la solidarisation des événements sonore et visuel par la création de micro-séquences audiovisuelles de courte durée. C'est en effet par cette subdivision que nous pouvions trouver finalement le premier point pertinent pour effectuer une distinction réelle entre la séquence audiovisuelle traditionnelle et l'*objet visio-sonore*. La suspension d'un événement audiovisuel à son stade transitoire permettait d'obtenir des objets denses s'exprimant avec la même intensité sur les deux plans sensibles. A la différence de la séquence audiovisuelle traditionnelle où les points de rencontre (ou « points de synchronisation » selon Michel Chion) entre un événement sonore et un événement visuel sont ponctuel (ou du moins sont perçus comme tels), l'*objet visio-sonore* rend leurs durées synchrones. La fracture commune subie lors de leur extraction de la séquence initiale leur conférant leur cohésion et solidarité interne.

La graduation dans le fractionnement de la séquence initiale nous fit également différencier trois sous-objets particuliers : le « *cluster* » *visio-sonore*, le « *sous-cluster* » *visio-sonore*, et le *Son-Image* ou « *molécule* » *visio-sonore*. Nous arrivâmes à la conclusion suivante : grâce à la finesse du montage numérique des séquences visuelles et sonores, qui rend envisageable, d'une part, le montage et la jonction de deux durées synchrones, l'une sonore et l'autre visuelle, avec une précision extrême, de l'autre le possible morcellement parallèle de séquences en des micro-unités événementielle pouvant atteindre la 30e de seconde, la production *visio-sonore* semble être mobilisée, consciemment ou non, vers la la production d'un instant limite, un « moment frontière » (Whitehead) (c'est cela même qui motivait l'élaboration des réalisations plastiques de cette recherche). La congrédience *visio-sonore*, l'« arrivée ensemble » de l'événement sonore et de l'événement visuel mise en oeuvre dans nombre de processus créatifs actuels, constitue la plupart du temps l'une des

conditions pour une actualisation effective et tangible du mécanisme d'informatisation : un impacte visuel-sonore marquant la jonction entre deux réalités temporelles et spatiales en quête constante d'une réunification tangible. La rencontre sensible entre réalité « réelle », ou du moins communément acceptée comme telle, et réalité *virtuelle*, augmentée, métastatique.

Le deuxième point relevant de notre analyse, est la constatation que, dans nombreux cas, la condition d'existence de l'*objet visio-sonore* réside dans sa « jouabilité », son inscription dans des mécanismes de variabilités et d'altérabilité. Nous avons constaté en effet que, par sa relation privilégiée au temps et à ses durées, le phénomène sonore confère à l'image une préhension directe du phénomène temporel. Le son rend à l'image la perception de sa durée. Car, il existe toujours un crépissement, un grésillement dans le plissement d'une image, et c'est ce même crépissement qui confère la perception continuelle de son déploiement. Par la mise en place de systèmes interactifs reposant, d'une part, sur la jonction et la « cristallisation » au niveau programmatique des informations sonores et visuelles, en les rendant en quelque sorte autoréférentielles, de l'autre, sur une possible variabilité, en temps réel, du déploiement temporel, formel, et qualitatif, de l'*objet visio-sonore*, nombre d'oeuvres que nous avons convoqué faisaient de ce dernier un organisme variable sur des niveaux d'expression multiples, simultanément. L'*objet visio-sonore* devenait, « acteur », un *acteur visio-sonore*.

Nous concluons notre propos sur ce point particulier. Car, s'il est un état, une forme, dans lequel le phénomène *visio-sonore* se concrétise et devient enfin particularisable, c'est celui naissant de sa confrontation et collision, en tant qu'élément variable et autonome, avec d'autres *objets visio-sonores*, eux aussi variables et autonomes. Le plan se creuse alors, et devient modulable, variable, altérable, sur plusieurs niveaux simultanément. Le montage, dans une même dynamique, s'intériorise en effectuant la synthèse, en un même espace-temps, des disjonctions temporelles simultanées. L'*objet visio-sonore*, témoin et acteur privilégié de ce nouveau processus de création, en caractérise les modalités de préhension : *l'expérience de l'oeuvre comme saisissement harmonique, coextensif du temps et de ses variations.*

## Bibliographie

### Ouvrages.

**Agamben**, Giorgio, *Image et mémoire*, éditions Hoëbeke, 1998.

**Bayle**, François, *Musique acousmatique-propositions... positions*, Buchet-Chastel, 1993.

**Bellour**, Raymond,

- *L'Entre-Images*, Editions de la Différence, 1999.

- *L'Entre-Images 2, Mots, Images*, POL, 1999.

**Benjamin**, Walter, « L'oeuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique », 1935, in *Oeuvres III*, Gallimard, 2000.

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

**Chion**, Michel,

- *L'art des sons fixés, ou La Musique Concrètement*, éditions Metamkine/Nota-Bene/Sono-Concept, 1991.

- *L'Audio-Vision. Son et image au cinéma*, Nathan, collection Cinéma et Image, 1991.

- *Guide des objets-sonores, Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, éditions Buchet/Chastel, 1983.

**Couchot**, Edmond, *La technologie dans l'art*, éditions Jaqueline Chambon, 1998.

**Deleuze**, Gilles,

- *Capitalisme et schizophrénie. Mille plateaux*, avec Félix Guattari, Editions de Minuit, 1980.
- *Dialogues*, avec Claire Parent, Champs, Flammarion, 1996.
- *Différence et répétition*, P.U.F., 1969.
- *L'image-temps*, éditions de Minuit, 1985.
- *L'image-mouvement*, Editions de Minuit, 1983.
- *Francis Bacon. Logique de la sensation*, La Différence, 1981.

**Duguet**, Anne-Marie, *Déjouer l'image. Créations électronique et numériques*, éditions Jacqueline Chambon, 2001.

**Guattari**, Félix, *Chaosmose*, éditions Galilée, 1992.

**Lemaire**, Gérard George, « Burroughs », article de l'*Encyclopédie Universalis*.

**Metz**, Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, tome I, Klicksiek, 1968.

**Michaux**, Henri, *L'infini turbulent*, Gallimard, 1964.

**Parfait**, Françoise, *La vidéo : un art contemporain*, 2001.

**Pinhas**, Richard, *Les larmes de Nietzsche. Deleuze et la musique*, Flammarion, 2001.

**Schaeffer**, Pierre, *Traité des objets musicaux*, éditions du Seuil, 1966.

### **Ouvrages collectifs, catalogues, revues.**

*Art Press*,

- hors-série, numéro spécial « Techno. Anatomie des cultures électroniques », n° 19, 1998.
- hors-série, numéro spécial « Medium : danse », n°23, 2002.
- n° 285, 2002.

*Actualité du virtuel*, revue virtuelle sur CD-Rom sous la direction de Christine **van Assche**, Jean-Louis **Boissier**, Martine **Moinot**, Centre Georges Pompidou, 1996.

*Artifices 3*, sous la direction de Jean-Louis **Boissier**, Ville de Saint-Denis, 1994.

*Communications numéro 48*, sous la direction de Raimond **Bellour** et Anne-Marie **Duguet**, n° 48 « vidéo », Seuil, 1988.

*Electra, l'électricité et l'électronique dans l'art au XXe siècle*, sous la direction de Franck **Popper**, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, 1983.

*Images numériques. L'aventure du regard*, sous la direction de Odile **Blin** et Jacques **Sauvageot**, Station Arts Electroniques-université Rennes 2, 1997.

*La communication*, sous la direction de Lucien **Sfez**, PUF, 1991.

*Les Cahiers de l'Ircam, Composition et environnement informatique*, Ircam-Centre Georges Pompidou, automne 1992.

*Monter/Sampler. L'échantillonnage généralisé*, sous la direction de Yann **Beauvais** et Jean-Michel **Bouhours**, Scratch/Centre Pompidou, 2000.

*Mouvement n° 12*, « cultures électroniques ? », octobre/décembre 2001.

*Sonic Process. Une nouvelle géographie des sons*, sous la direction de Christine **van Assche**, Centre Georges Pompidou, 2002.

*Technologies et imaginaire. Art cinéma. Art vidéo. Art ordinateur*, éditions Dis Voir, 1990.