



Sophie Blum
étape

© 2006 • Sophie Blum

+33 (0) 6 11 84 01 88

sophblum@free.fr

<http://sophblum.free.fr>

.....



Sophie Blum
étape

Ma démarche artistique a commencé avec la découverte de l'art numérique, art sur le réseau, net art... J'ai observé : artistes, œuvres, notions ; je me suis peu à peu approprié les outils, ai intégré les caractéristiques intrinsèques au multimédia telles que l'interactivité, l'hybridation, l'aléatoire. Comme tout autre outil, son apprentissage est progressif, la découverte génère envies et idées ; bientôt l'esprit "pense" numérique, anticipe, ne construit qu'à travers lui ; il a le réflexe *pomme + Z* (fonction d'annulation) au quotidien, il adopte des syntaxes nouvelles et s'endort le soir sur des logiques mathématiques. Ces outils me sont vite devenus indispensables, évidents à toute production.

Mes préoccupations sont de ce fait intimement liées à l'outil lui-même, à ce qu'il est. Un parallèle entre son essence, ses possibilités et ma sensibilité s'est tissé, les notions propres à l'outil ont croisé leurs "analogues sensibles" : l'aléatoire face aux hasards de la vie, à la fuite des choix, à l'inconscience ou la perte de maîtrise ; la navigation face à mes pérégrinations, mon cheminement, les méandres de ma pensée... L'outil numérique, aussi technologique soit-il, permet à mon sens et paradoxalement de s'approcher au mieux d'objets sensibles, poétiques, tel que l'humain peut les penser.

La chambre claire de Roland Barthes m'a extrêmement touchée ; j'ai eu le sentiment de trouver dans ses préoccupations un parallèle parfait à ma production, les mots qu'ils me manquaient et un prolongement à certaines de mes propres réflexions. La lecture d'*Errance*, de Raymond Depardon m'avait également fortement troublée et donné la même sensation d'être très proche dans mon ressenti de celui du photographe.

« Ce que la Photographie reproduit à l'infini n'a eu lieu qu'une fois : elle répète mécaniquement ce qui ne pourra jamais plus se répéter existentiellement. » (1)
L'outil numérique permet comme la photographie — et par essence — la reproductibilité. L'information numérique, codée, induit une non-altération, une reproductibilité à l'infini et en tout lieu.

L'intégration de paramètres aléatoires dans l'objet numérique désamorçait pourtant cette stabilité ; il peut alors devenir sans cesse changeant, insaisissable, non-reproductible.

Ce facteur bouleverse notre rapport à l'œuvre. Il est alors impossible de figer une image de ce qu'elle est, comme on le fait pour une photographie ou une peinture, tant elle englobe de variantes et d'agencements possibles.

Si l'on peut certainement nommer le *punctum* (2) qui, d'après les termes de Barthes, est cet élément, ce détail qui nous "point" dans une photographie, qu'en est-il d'une œuvre évolutive, mouvante, éphémère ? À la relecture d'une image fixe, ce *punctum* qui nous a touché sera resté le même, que sera-t-il devenu dans l'image altérée, modifiée ?

L'aspect éphémère d'une œuvre ou sa capacité à évoluer dans le temps modifieraient-ils notre émotion ? Si l'on peut garder en mémoire notre premier ressenti, nous ne pourrions par définition pas retrouver à l'identique une œuvre mouvante, "in-fixable".

Pouvons-nous, en connaissance de cause, éprouver pleinement une émotion et nous détacher du fait que le présent de l'œuvre est déjà un autre ? Ce facteur d'instabilité n'induit-il pas avant même la perception une frustration, une nostalgie ou une fascination ?

Où le *punctum* se situe-t-il alors ? Dans la situation de l'œuvre, sa forme, sa proximité, son désir... ?

Notre émotion est certainement provoquée par la projection que nous nous faisons de l'œuvre dans le temps. De la savoir éphémère, nous sommes déjà nostalgique, de la comprendre infinie, nous sommes déjà dans une

(1) Barthes Roland, *La Chambre claire, Note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980, p. 15

(2) « Le *punctum* d'une photo c'est ce hasard en elle qui me point (mais aussi me meurtrit, me poigne) » *Ibid.*, p. 49

Il est souvent difficile d'aller, confiant, jusqu'au bout de ses propres choix.
Assumer, valoriser...

C'est un peu comme d'aligner des billes devant soi, sur une ligne de départ. Toutes ne peuvent pas courir en même temps si l'on veut pouvoir franchir à un moment la ligne d'arrivée.

Une vie se disperse, se dissipe, s'enrichit, se décompose...

Si l'on choisit de faire concourir deux billes par exemple, pour au mieux les suivre jusqu'au bout, ne pas trop en laisser s'échapper ; pour ne pas terminer la route frustré de n'avoir fait les choses qu'à moitié...

Il arrive un jour où l'on cherche à faire le point. Alors on se retourne ; et bientôt on ne voit plus bien nos billes qui avancent, ces billes qui en sont et qui avancent pourtant, mais l'on ne focalise plus que sur celles que l'on a laissées derrière.

Et la vie qui a été choisie meurt un peu sous les choses que l'on regrette un jour de ne pas avoir faites.

Billes EnTete, Sophie Blum (2004)

anticipation, une spéculation, à tenter d'englober ses possibles. La compréhension de son concept, le fait de savoir que nous ne pourrions percevoir qu'une partie de ce qu'elle peut être, de son existence, lui infère une grandeur.

Selon Deleuze, on ne désire pas quelque chose ou quelque un mais un ensemble, un agencement de choses, d'états de choses (1). On peut ainsi peut-être parler d'un désir de l'œuvre dans sa construction, son agencement dans un ensemble, autant que de s'attacher à sa forme.

« Le punctum est alors une sorte de hors-champ subtil, comme si l'image lançait le désir au-delà de ce qu'elle donne à voir ». (2)

Le paramètre aléatoire rapproche à mon sens l'objet numérique de notre rapport à la vie et aux événements qui la ponctuent. Nous les vivons une fois, nous les gardons en mémoire en sachant que jamais plus nous ne les ré-éprouverons que par la pensée ; le « ce qui a été une seule fois » de Barthes.

Le médium numérique et le référent semblent se confondre, le médium portant les mêmes caractéristiques d'instabilité que ce dont il parle.

Selon la construction de Barthes, je dirais alors :

« Ce que l'objet multimédia joue à l'infini est nouveau chaque fois : il incarne ce qui ne pourra jamais plus se répéter existentiellement. »

Notre perception des faits change régulièrement selon notre humeur, notre vécu récent et notre environnement proche. Le texte de **Billes EnTete** ne donne pas de définition exacte de la frustration qui y est évoquée. Chacun peut y voir un simple constat, ou la raison d'une meilleure acceptation de soi et de ses choix.

L'animation se base toujours sur la même lecture mais propose trois fins visuelles différentes se déclenchant aléatoirement, laissant ainsi la possibilité au hasard et au spectateur d'y trouver leur version.

Rien dans le travail ne suggère néanmoins au spectateur l'existence d'une fin multiple ; la lecture linéaire, sans interactivité, ne présente habituellement pas ce caractère. Le spectateur qui visionne une seule fois l'animation ne peut donc pas se rendre compte de cette potentialité.

C'est une drôle d'ironie d'imaginer que derrière la frustration générée par des actes manqués, le spectateur échappe lui-même à quelque chose, sans le savoir.

(1) Deleuze Gilles dans *D comme Désir, l'Abécédaire de Gilles Deleuze (avec Claire Parnet)*, DVD, Pierre-André Boutang, Édition Montparnasse, 2004 (2) Barthes R., *Op. cit.*, p. 93

Les réalisations de Thierry Kuntzel « composées des seuls chemins de traverse, hors chronologie, appellent à l'errance. La fragmentation et la distribution des éléments de l'oeuvre permettent de créer un espace de circulation omnidirectionnel, de sauter d'un état, d'une image, d'une série à l'autre, par association. L'oeuvre ne se donne plus comme un tout achevé, elle ne se livre plus seulement à l'interprétation, mais à l'exploration. »

(1)

Parcours regroupe plusieurs modules réalisés sur les évocations de choix, de cheminement. Chaque élément est une mise en abîme, s'interrogeant sur la réflexion même dans la pratique. L'analyse et l'observation de ma propre façon de procéder s'apparente à une introspection, intimement liée à mon parcours personnel. L'écriture prend une place importante dans cette pratique puisqu'elle est à la source de beaucoup d'éléments visuels. Elle est pour moi une énonciation — timbre de la voix, rythme — certes muette, mais omniprésente, lors de la rédaction, elle est aussi un déroulement à

travers les traces et la narration.

De l'ensemble des projets émerge un cheminement, parcours vécu, en cours ou en projection, parcours physique, de vie ou de pensée. La voix apparaît au fil des réalisations comme un élément récurrent et porteur d'intimité.

Ce travail profite des hésitations ; la réflexion mise en abîme et la problématique du choix d'abord obstacles à toute action sont devenus le propos même de ma production. L'utilisation de dispositifs aléatoires, de la narration et de systèmes souvent sonores prend son sens et sa cohérence dans la globalité.

Le projet particulier de **Par(ou)courir** est simple et direct dans l'émotion confuse qu'il procure. Il occupe la place, à travers la globalité des réalisations, d'un compte rendu évident d'une problématique globale sur la traversée, les doutes et hésitations.

L'animation est totalement autonome et sans fin.

Esthétiquement très épuré, un réseau de méandres et de bifurcations se trace à l'écran et le point de vue suit, au fil de la progression, un des chemins, ce dernier apparaissant comme l'itinéraire principal.

Tout le réseau ainsi établi s'affiche et évolue dans une direction et via des embranchements définis aléatoirement. De manière toute aussi indéterminée, de courts sons se déclenchent, ponctuant le parcours de phrases ou mots définissant un état d'esprit incertain, instable ou parfois affirmé, immergeant le spectateur / auditeur dans un parcours nébuleux.

Le titre joue de cette double formule Parcourir / Par où courir ; l'interrogation intervenant au beau milieu de la progression, sectionne la dynamique mais fait apparaître la "course". La mise en abîme de ces constantes incertitudes et craintes sont les éléments du mouvement, d'un mouvement même précipité.

Lier l'interactivité à des paramètres aléatoires revient à limiter l'action de l'utilisateur, à la rendre parfois infime. Le choix et le contrôle étant exclus, rien n'est alors véritablement "maîtrisable", toute anticipation est impossible.

L'intégration d'un système aléatoire dans un dispositif multimédia interactif exclu une partie des choix possibles tant pour l'auteur que pour le spectateur. Les possibilités de fonctionnement et d'esthétique de la création échappent à l'auteur, la part de création intentionnelle offerte au spectateur est réduite.

Le médium utilisé et la notion d'aléatoire apparaissent comme une manière de nier une part de choix, de jouer avec cette perte de contrôle sur l'objet.

L'interactivité attribue une notion performative à l'oeuvre ; Jean-Louis Boissier parle d'une qualité *jouable*. (1)

La culture numérique, étroitement liée à une culture ludique, ne se cantonne pas pour autant au simple amusement. Si la réaction de l'utilisateur devant le dispositif de **Des Generations** est d'abord amusée, le questionnement va plus loin.

Le titre du projet est un premier indice à la manière dont le spectateur va percevoir l'univers et l'interactivité proposés. **Des Generations** mêle les notions de tranches d'âges et de communauté, évoque également l'action d'engendrer, de générer, et enfin l'idée de dégénérescence, d'altération et d'éphémère. Les différentes facettes du titres émergent au fil de la découverte du dispositif.

Le processus impose une temporalité. On pourrait ainsi considérer grossièrement deux temps : un premier, interactif, impliquant une dynamique dans laquelle on *joue* à générer des êtres ; un second où l'activité cesse pour laisser place à l'observation du mouvement engendré. L'épuration des silhouettes, fantomatiques, fragiles, conférant au dispositif une esthétique poétique et nostalgique, participe à l'état d'esprit dans lequel l'on constatera la lente métamorphose, altération voire le déclin des personnages.

Malgré la possibilité offerte de générer une foule, chaque personnage reste isolé dans son déplacement. L'activité éphémère de chacune des silhouettes pouvant être compensée par le fait de continuer de générer à l'infini, le sentiment d'inachèvement et de latence reste entier.

Métaphoriquement, l'utilisateur est amené à *désirer* et provoquer des événements dont il peut être spectateur mais qu'il ne peut pas — ou presque — contrôler.

Le programme occupe la part "décisionnelle" de ce que deviennent les éléments.



Des Generations (2004)



**Installation de Par(où)courir, Back Forward
et Passenger (2005)**

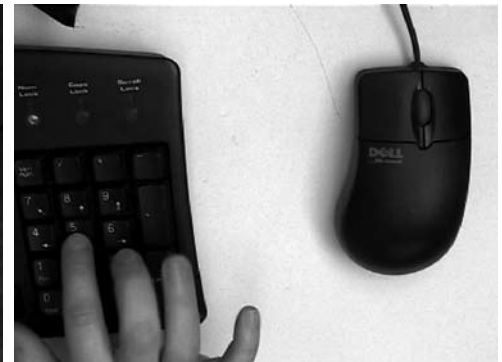
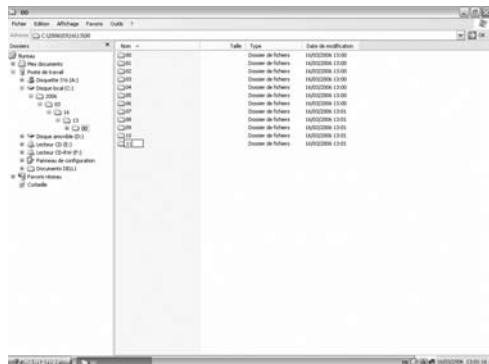




Série 3x (2006)



Une heure de temps (2006)



Spool (2006)



BackForward est une vidéo lisible dans deux sens : à l'endroit ou à l'envers, sans qu'il ne soit dit quel est l'endroit de l'envers, le "back" du "forward" tel un palindrome, sans qu'il n'y ai clairement ni de début ni de fin non plus. L'image, abstraite, n'offre pas de point de repère, ne permet pas de compréhension logique d'un mouvement qui serait reconnu. Le regard du spectateur se laisse ainsi porter par un filet se déplaçant de droite à gauche, de gauche à droite.

Le sens de lecture de la bande est défini par l'emplacement du curseur à l'écran. Chaque sens de lecture est soutenu par un texte lu, relatant indécisions ou prises de conscience. Le spectateur est témoin et joue des aléas de pensées de l'auteur.

Les deux sens de lecture s'opposent et se complètent dans le propos. La possibilité de manier la lecture de la bande permet de constamment renverser le discours et de le basculer d'un état de sérénité à celui d'angoisse et d'accablement. Le propos devient incohérent, sans logique. Malgré un débit constant, la lecture est rompue, non-linéaire.

La comparaison du titre **BackForward** à la sonorité de "fast forward" induit un mouvement rapide, un empressement, une technologie. Cette allusion à une forme de précipitation n'est pas contradictoire au propos, où la fatigue, provoquée par la quête de réponses, engendre une impatience, un agacement de soi, une frénésie décousue de la même manière que la turbulence de

Par(où)courir est engendrée par les buts à suivre.

La temporalité lente, liée à une certaine poésie dans les travaux et à la diction de la voix se confronte alors l'étourdissement que finit par engendrer les questionnements.

La possibilité de naviguer dans un contenu hypertexte ou d'agir sur une rupture de chronologie réactualise le thème du *voyageur immobile* (Jean Giono). « Se donner la possibilité de voyager ainsi dans l'espace-temps, c'est courir le risque de la confusion du déjà vu et de l'à-venir, c'est jouer avec des temps divers, aussi troublants que le futur du passé, celui de l'étrange par excellence, celui de *La Jetée* de Chris Marker. » (1)

(1) Duguet Anne-Marie, *Déjouer l'image*, Nîmes, CNAP/Jacqueline Chambon, 2002, p. 80

J'ai un rayon de soleil qui me titille le visage par la vitre vieille et sale du Corail. Les câbles électriques dansent régulièrement sur fond bleu derrière les motifs des traces brunes de la glace. On trace sur allure de campagne.

Le soleil bon et faible de la soirée apaise avec les souvenirs de soirs d'été.

Tout est horizontal. Marques d'humidité de la fenêtre, rails défilantes, peinture du train qui nous croise, horizon, trottoirs, murets, buissons, étang...

C'est beige, vétuste et familier.

Il y a tant de buée entre les deux glaces de la fenêtre que tout paraît flouté et brumeux comme les visions de rêves et de souvenirs.

Ce qui apaise en fait c'est l'évocation du souvenir, a mémoire qui sécurise et pourtant tout est nouveau. Pourquoi et quoi en particulier est ce que ça ravive ?

Le monsieur devant moi reprend son carnet et renote deux trois choses. Il m'a dit « Vous aussi vous écrivez ? » Allez... finalement après quelques lignes on ne veut plus trop s'arrêter.

Passenger, Sophie Blum, 2004

Passenger évoque un trajet en train : « Ce qui apaise en fait c'est l'évocation du souvenir, la mémoire qui sécurise et pourtant tout est nouveau. Pourquoi et quoi en particulier est ce que ça ravive ? »

Le sentiment éprouvé alors m'apparaît selon les mots de Barthes comme ce paysage de « prédilection » où « tout se passe comme si j'étais sûr d'y avoir été ou de devoir y aller. » (2)

Barthes parle de la Photographie comme subversive quand elle est *pensive* et prend l'exemple d'une photographie de paysage : celle-ci le touche dès lors qu'elle lui paraît *habitable*. « Ce désir d'habitation, si je l'observe bien en moi, n'est « ni onirique [...] ni empirique [...] ; il est fantasmatique, révèle une sorte de voyance qui semble me porter en avant, vers un temps utopique, ou me reporter en arrière, je ne sais où de moi même [...] » (3)

C'est un double mouvement, paradoxal, avant / arrière, aller retour entre un temps-souvenir et un temps-utopique troublant.

Les images photographiques altérées de **Passenger** dévoilent peu à peu — et malgré une lecture très approximative — un paysage.

Le dispositif tient lieu d'invitation au voyage. La voix exhorte, la rumeur accompagne le spectateur dans sa découverte d'un paysage indistinct et fragmenté.

La rythmique vive et régulière de la projection s'accorde au ronflement du mécanisme du train embarquant le spectateur dans ses propres pensées, son propre ressenti de la situation, sa propre histoire.

Bergson représentait le temps comme un cône où le passé s'accumulait en nappe et dont le présent constituait la pointe. Selon cette métaphore, nous voyons constamment fuir notre présent — notre ressenti sur l'instant — du sommet de ce cône vers sa nappe pour laisser place à un “nouveau” présent. Bergson explique : « nous ne percevons pratiquement que le passé, le présent pur étant l'insaisissable progrès du passé rongé l'avenir » (4), ainsi, « nous ne percevons jamais autre chose que notre passé immédiat, si notre conscience du présent est déjà mémoire » (5).

C'est alors une pensée presque inconcevable, notre propre présent nous échappant, glissant sous nos pieds quand nous restons ébranlé au sommet du cône...

Un présent insaisissable, incontrôlable...

(2) (3) Barthes R., *Op. cit.*, p. 66

(4) Bergson Henri, *Matière et mémoire*, 1896, Chap. III, p. 291 (5) *Ibid.*, p. 292

« À la présence, à l'unité, à la totalité, à l'immobilité, à la consistance, Thierry Kuntzel oppose le blanc, le détail, le pluriel, l'infime, le flux, la "petite voix".
Changer la vitesse de perception, être attentif à la transformation, s'offrir le temps de la contemplation, c'est se donner une chance d'entrevoir l'imperceptible, ce qui sitôt montré n'est déjà plus, est déjà trace. » (1)

Au fur et à mesure, ma recherche s'est de plus en plus précisée sur le passage, la transition, le glissement.
L'état intermédiaire, cet imperceptible, entre, ce presque rien in-quantifiable dans le temps prend des allures de traces intemporelles.
La série de photographies **Série 3x** repose sur la question de l'imprécision, de l'insaisissable. Elle présente trois visages photographiés en plan serrés et apparemment identiques.
Les tirages 40 x 30 cm dépassent l'échelle humaine et installent un face à face inconfortable pour le spectateur. Le regard est insaisissable, comme absent.

Si l'accumulation des visages face au seul spectateur s'impose et dérange, la nuance entre chaque regard est subtile et il est possible de passer à côté d'une autre des causes de malaise. Les visages apparaissent étranges, presque monstrueux et c'est cet indéfinissable du regard qui pèse.

« L'impuissance à nommer est un bon symptôme de trouble. » (2)

Dialogues entre mon ailleurs et moi figure un échange entre l'auteur et son double ou un autre lui-même. Les deux enceintes concrétisent ce dédoublement et le son stéréophonique balance, rebondit de gauche à droite, d'un personnage à l'autre. Le spectateur est placé au centre de l'échange, physiquement dans cet entre-deux, il peut s'imprégner de l'identité dévoilée, devenant lui-même un peu schizophrène.

Le dispositif place l'auditeur dans un rapport intimiste, de murmures se prêtant au questionnement.

Ailleurs, le visage de **So** bouge sans bouger. Au premier regard un doute s'immisce quant à la nature de l'image : est-ce une vidéo — puisqu'elle est diffusée sur moniteur — , une image fixe ? Il faut alors y porter plus d'attention. Transparaît peu à peu quelque chose d'étrange, une anomalie, un léger mouvement...
Le regard semble trop constant pour être tout à fait humain ou naturel. Un face à face entre le spectateur et le moniteur se fige dans une longue interrogation. Bruyante malgré ces instants "muets", insensés, fra-

giles, **But** joue des entres — clignement de paupières, entre-mots —, maintenant le spectateur suspendu aux lèvres qui ne se desserrent pas mais desquelles semblent pourtant sortir des bribes.

Depardon cite dans *Errance* un extrait d'un article d'Alexandre Laumonier : « À l'espace intermédiaire correspond en fait un temps intermédiaire, une temporalité que l'on pourrait qualifier de flottante. Ce temps flottant est le temps du regard sur l'histoire, où l'errant s'interroge sur le passé en même temps qu'il réfléchit sur le futur proche. »

Tout comme devant la **Série 3x**, certains pourraient avoir le sentiment de perdre leur temps devant ces deux vidéos, immuables, sans visible changement ou particularité. Le temps du spectateur, le temps de la lecture, le temps de l'œuvre et le temps visible se confrontent... Sans attention, on manque quelque chose ; l'imperceptible demande du temps pour se faire voir, un maximum de concentration pour percevoir un minimum, un infime qui contient le tout. Ce temps d'observation, de contemplation bascule de ce qui est montré au regardeur. L'ensemble prend forme et sens dans le flottement, l'incertitude.

Jeff Wall aime à penser que ses photos ne *passent* pas comme le décrit Barthes dans *La chambre claire* (3). Il parle d'« un des côtés magiques de la peinture » et voit plutôt sa photographie comme celle-ci, pour laquelle

il lui semblerait que quel que soit le moment où l'on choisit de regarder l'œuvre, elle se produit au moment présent. Serait-ce parce que Jeff Wall re-produit ses scènes ? Les photographies dont parle Barthes, dans lesquelles il cherche l'instantané, le fugitif, le moment véritable, figent le moment présent et le projettent dans un temps révolu. La prise d'image, plus proche de l'instant — ou action spontanée — passerait d'autant plus dans le champ du spectre. Au contraire, les photos de Wall, re-crétant l'instant en différé, ne mettent pas en jeu leur réalité présente, leur temporalité immédiate, et resteraient ainsi “immortelles”.

La hiérarchie des temps — passé / présent / futur, mémoire / vécu / projection — s'écrase sur une logique quasi-inversée.

(1) Duguet A.M., *Op. cit.*, p. 79 (2) Barthes R., *Op. cit.*, p. 84

(3) Libération, *Rencontre, Jeff Wall*, 6 et 7 août 2005

L'expérience de **Une heure de temps**, performance filmée de presque 4 heures consistant à créer une arborescence de dossiers de minutes et de secondes imbriquées dans un dossier d'une heure, valide la réflexion de Grégory Chatonsky « la mémoire parfaite mène à l'oubli ». La radicalisation de la mémoire, le défi d'inscription en un temps record, le plus proche possible du temps universel de la performance — où une heure inscrite serait égale à une heure écoulée — engendre une perte de la conscience de soi. L'action ultra-répétitive ouvre un espace-temps suspendu.

Entre le temps de l'indexation, l'indexation (inscription) du temps, celui-ci se diffère, se dilate. L'inscription en tant qu'événement et l'archivage / mémorisation se confondent. La vision simultanée de plusieurs angles de mémorisation — écran, main, visage — surenchérit l'archivage.

text.alea utilise l'outil blog et profite de son essence en dérogeant à certaines de ses "règles" : il n'est pas connecté à d'autres blogs, il n'affiche pas au premier abord les dates et heures des articles postés.

Il est illisible dans une logique de narration. Les mots amassés aléatoirement ne sont que des éléments que le lecteur peut assembler à son gré ; ils n'apportent que la couleur du vocabulaire et une sensation générale, tel un blog impressionniste et offrant la possibilité de retrouver une narration personnelle.

Le blog, outil parfait pour l'accumulation, est aujourd'hui très répandu en tant que forme de journal personnel, ne signifiant pas pour autant que ce rituel de l'inscription équivaille à une réelle diffusion. Tel que l'expliquait Grégory Chatonsky lors de sa conférence aux beaux-arts de Rennes, aujourd'hui plus on écrit, moins on est sûr d'être diffusé. Nous multiplions les accumulations sans tri puisque les technologies le permettent. De la même manière, les mots sont accumulés sur **text.alea** sans souci — et même dans la volonté contraire — de logique syntaxique.

L'information et le langage s'archivent automatiquement, juxtaposant, aplatisant des couches de mots.

« [...] toute mémoire un peu longue est plus structurée qu'il ne semble. Que des photos prises apparemment par hasard, des cartes postales choisies selon l'humeur du moment, à partir d'une certaine quantité commencent à dessiner un itinéraire, à cartographier le pays imaginaire qui s'étend au dedans de nous. En le parcourant systématiquement, j'étais sûr de découvrir que l'apparent désordre de mon imagerie cachait un plan, comme dans les histoires de pirates » (2)

champs trouvant son sens dans le vécu de chacun, permettant de prolonger leur effet au-delà du temps de leur visualisation.

La vidéo **So**, bouclant à l'infini et sans rupture, s'inscrit dans une temporalité indéfinie, suspendue. Sa durée sera celle que le spectateur lui accordera, celle qui lui semblera nécessaire pour cerner ou non cet indicible, cet étrange. L'entre-deux, le flottement, suspend le regard du spectateur, qui se reflète dans l'absence, l'attente de quelque chose qui ne vient pas. **But** quant à elle, aspire le spectateur par les inspirations des bribes sonores.

Spool immerge le spectateur dans un mélange de temporalités. La projection juxtapose 9 plans serrés sur un visage bouclant sur elles-mêmes dans un quadrillage noir et blanc. Le processus joue sur les temps de captation et de retransmission. Chaque courte vidéo répétée semble presque le même instant rejoué, composant une rythmique visuelle et sonore de découpage. La diffusion des vidéos s'organise aléatoirement et via une interface de trois boutons sur lesquels l'utilisateur est invité à agir. Les séries changent, ralentissent ou accélèrent, murmurent ou s'emballent. La perception du temps s'établit également dans le son, dilaté, inversé, accéléré, rappelant certaines musiques sérielles.

Tout comme **Passenger** et **Land(e)scape**, **Spool** plonge le spectateur / utilisateur dans un état hypnotique,

Comme la fin d'un processus et le début d'un autre, la conception de **Spool** s'est étalée sur un an, ponctuellement et en parallèle à d'autres projets. Il apparaît comme une boucle multiple : rythmique sérielle des vidéos et de l'ensemble, retransmission du processus de travail (visage concentré lors de la création), projet empruntant un peu de chaque réalisations, bouclant sur des préoccupations abordées dans d'autres projets (esthétique simplifiée, micro-histoires, auto-surveillance analytique...)

Mes projets n'ayant très souvent ni de fin ni de durée définie, leur temporalité est d'un ordre contemplatif, d'une latence, d'une attente dilatée.

Land(e)scape ou **Passenger** sont deux animations quasi-hypnotiques fonctionnant par clignotement lumineux régulier. En fermant les yeux ou en détournant le regard l'effet de clignement de la lumière perdure. Il s'agit de déclencher chez le spectateur un état d'égarement, tant par la lumière projetée que par les images elles-mêmes. Les projets parient sur un hors-

(1) Chatonsky Grégory, Conférence aux beaux-arts de Rennes le 14 mars 2006

(2) Marker Chris, en introduction au CD-Rom *Immemory*, 1997

à la recherche de ce qu'il déclenche, dans la saturation d'informations qu'il tente de combiner entre elles. Il est peu à peu amené à se projeter dans l'image à la définition incertaine, sorte d'auto-suggestion réveillant l'aspect d'auto-surveillance des vidéos. Il est nécessaire de fixer une case pour voir la forme, le geste. La lecture de la globalité noie, dissout chaque élément dans un balancement graphique binaire noir / blanc, ying / yang.

L'utilisation du numérique n'implique pas toujours une complexité. De comprendre et de jouer avec certains de ses principes m'a permis de me détacher parfois de la technologie pour aboutir à des objets très simples — montage vidéo en aller-retour, cuts successifs, balance stéréophonique.

Malgré la diversité des médias utilisés et des dispositifs, l'ensemble trouve son homogénéité et son identité dans des concepts récurrents tels que leur aspect "exploratif", un temps de consultation souvent long voire contemplatif, la question de l'inscription du temps, d'une trace, d'un passage, un jeu avec l'imperceptible et le poétique plongeant tour à tour le spectateur dans une incertitude, une divagation, un hors-champ / hors-temps, un flottement.

Cet ensemble constitue une étape ; une étape de prise de conscience du travail dans sa globalité, une étape de vie, un cycle s'ouvrant en spirale sur un à-venir.

