

Images instrumentales, une dynamique du temps réel numérique

Margot Burident et Grzegorz Pawlak



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/lcc/1157>

DOI : 10.4000/lcc.1157

ISSN : 2430-4247

Éditeur

Université Aix-Marseille (AMU)

Référence électronique

Margot Burident et Grzegorz Pawlak, « Images instrumentales, une dynamique du temps réel numérique », *Les chantiers de la création* [En ligne], 8 | 2015, mis en ligne le 05 octobre 2015, consulté le 08 avril 2020. URL : <http://journals.openedition.org/lcc/1157> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/lcc.1157>

Ce document a été généré automatiquement le 8 avril 2020.

Tous droits réservés

Images instrumentales, une dynamique du temps réel numérique

Margot Burident et Grzegorz Pawlak

- 1 Si le terme d'interface numérique peut aujourd'hui désigner une grande partie des dispositifs avec lesquels nous interagissons quotidiennement, c'est dans le champ de la création artistique qu'il rencontre un fort ancrage dans une perspective expérimentale. Les interfaces numériques, en tant qu'outils couplant des solutions matérielles et logicielles, permettent aux créateurs de travailler autour de la plasticité de leurs processus de création et d'inventer de nouvelles formes de partage sensible de leurs œuvres. Le domaine de la performance audiovisuelle, fortement lié à la culture du *sampling* et de la musique contemporaine, constitue un champ de création où la notion d'interface déborde du cadre poétique en étant présente pendant les phases de restitution ou d'interprétation en *live* des œuvres. L'artiste emploie des combinaisons de programmes et de périphériques, dont certains amènent une dimension d'instrumentalité dans l'usage et la métamorphose des images vidéographiques et infographiques. Ainsi les interfaces MIDI¹ permettent un contrôle étendu et direct du numérique par l'entremise de boutons, de potentiomètres, de claviers musicaux, de surfaces tactiles, de capteurs dont la combinatoire vient enrichir les possibilités expressives lors de l'interprétation en termes de dynamique et de rythmique. Nous proposons au travers de cet article d'évoquer cette instrumentalité de l'image par l'entremise des œuvres et des dispositifs que les performeurs audiovisuels ont employé depuis l'apparition des pratiques du projectionnisme, jusqu'aux formes récentes dont la diversification continue d'essaimer autour des interfaces numériques.

1. Naviguer, activer

- 2 Le paradigme d'une lecture séquentielle et linéaire (déclenchée par la pression sur le bouton *Play*) a été avalé et intégré dans les processus des ensembles qui correspondent

aujourd'hui aux paradigmes de l'activation et de la navigation (une navigation évolutive au gré des actualisations et des pressions sur la touche *Enter*, des déplacements du curseur et des clics de la souris). L'expérience individuelle s'approfondit, la personnalisation vient enrichir la standardisation. Le temps du support est désormais un temps relatif dont l'organisation est malléable, entre synchronicité et déplacements. Ces temporalités composites, l'artiste contemporain les active au sein de processus de création et d'actions performatives, et au sein d'œuvres audiovisuelles.

- 3 Nos usages des objets audiovisuels ont suivi l'évolution technologique de leurs supports : la cassette et sa bande magnétique linéaire proposaient des modalités de lecture le long d'un axe vertical matérialisé par la tête de lecture. Le disque vinyle permettait d'enclencher la lecture sur une portion circulaire concentrique, qui combinait le déroulé linéaire avec la lente spirale du sillon parcouru par le porte-cellule : une mécanique à échelle humaine autour d'un bras contrebalancé d'un contrepoids. Les disques compacts, les MiniDiscs et les DVD ont cloîtré le processus de lecture vers l'intérieur des appareils, avec des processus optiques et des vitesses de rotation rendant abstraite toute l'opération de restitution d'une matérialité prise dans la matière : des surfaces lisses de plastique, circulaires, sur lesquelles situer à l'œil nu des plages ou des portions temporelles n'est plus possible.
- 4 De même, la navigation au sein de données numériques, de sons et d'images met en oeuvre des modalités de lectures non hiérarchisées par le *time-code* ou un déroulé linéaire. L'usage de la télécommande d'un lecteur DVD nécessite d'abord de notre part un parcours spatial sur l'écran, parmi des rubriques, une sélection d'options avant de lancer la lecture. On peut ainsi parcourir les chapitres d'un film dans l'ordre souhaité pour tracer une *constellation cinématographique éphémère* : un re-montage de blocs de séquences. Il en va de même pour les sites Web, dont l'organisation arborescente permet des allers et retours au potentiel formel de plus en plus exploité par les designers.
- 5 Nicolas Bourriaud évoque, dans le catalogue de la Biennale de Lyon de 2005, les intrications du temps collectif et des temps individuels, entre lesquels l'individu voit son expérience morcelée et disséminée :

Notre rapport au temps est plus complexe qu'il n'a jamais été : sans illusions sur l'idée du progrès, sceptique quant à la linéarité de l'Histoire, méfiant lorsqu'il s'agit d'un retour vers les traditions passées et pas encore reconverti au temps immobile des sociétés traditionnelles, l'individu postmoderne erre dans les limbes circulaires d'une civilisation horizontalisée par la globalisation économique, à laquelle nul "grand récit" ne vient donner un sens intelligible. L'art de notre époque vient s'emparer de ces lambeaux, pour leur donner une forme pensable. On dénonce son caractère de bricolage, mais c'est la *pensée sauvage* du temps qui le veut tel ; on lui en veut de ne pas porter de "grand projet", mais il en a pourtant un : retrouver des itinéraires parmi les anciennes voies effondrées, tracer des routes de savoir, inventer des bifurcations, dessiner des cartographies à la surface du chaos, bref, *constituer un outil de navigation*. Si les artistes de ces deux dernières décennies ont autant problématisé le temps, c'est parce qu'il représente, au moment où l'espace humain se sature de constructions, un plan sur lequel il est encore possible de tracer des signes. (18)
- 6 De manière paradigmatique, ce sont des temporalités disséminées, couplant la lecture et la navigation, qui constituent le milieu d'interfaces technologiques dans lequel nous évoluons. Nous interagissons avec des bases de données qui accumulent et réorganisent

un magma d'informations, de portions de texte, de son et d'images, qui peuvent nous concerner dans notre intimité, ou bien dans la perspective de notre inscription dans le collectif. Ces éléments fragmentaires sont à cet égard à portée de main, de regard, et peuvent être activés à loisir. Le *big data*, les photos de vacances, les données du *quantified-self*, les archives audiovisuelles, le Top 5 des vidéos de *Lolcats* ou les œuvres de Bill Viola sur *Youtube*, les recettes de bouillabaisse, certaines collections muséales numérisées par Google sont éparpillées sur un même plan : celui qui se déploie derrière le scintillement de nos écrans. Cet archivage contemporain est à certains égards une créature monstrueuse, dont les scripts et les processus automatisés chorégraphient une gestuelle complexe, mais il constitue aussi dans sa richesse une grotte miraculeuse.

- 7 On peut considérer que la temporalité du récit et les structures narratives qu'elle met en action se sont dissoutes dans la quotidienneté, pour y dessiner des courbes de progression, un déroulé linéaire aujourd'hui saccadé que Bourriaud évoque ainsi :

Les structures narratives de la vie quotidienne – travail et progression sociale, couple, mariage, enfants – se voient remplacées par des microscénarios souples et combinatoires, qui font qu'un individu moyen va aujourd'hui vivre dans des cadres moins contraignants et plus mobiles, mais aussi moins sécurisants qu'autrefois. Les idées elles-mêmes sont adaptables, elles ne se coagulent plus en idéologies lourdes : on mixe, on devient le DJ de sa propre vie. (23)

- 8 La figure du disc-jockey à laquelle Bourriaud fait référence peut également faire sens en regard des pratiques artistiques contemporaines. Une grande partie des artistes exploite un matériau déjà existant, l'échantillonne, l'agence pour former de nouvelles combinaisons signifiantes qui sont ensuite interfacées au travers de dispositifs artistiques. La maîtrise de la durée et des protocoles temporels dans les œuvres est devenue par le biais des nouveaux médias un enjeu esthétique important, comme la maîtrise de l'espace l'a été pour les générations d'artistes précédentes.

- 9 Lev Manovich évoque pour sa part à plusieurs reprises les modalités de fonctionnement des objets néomédiatiques et des dispositifs permettant leur production dans son ouvrage *Le Langage des nouveaux médias*. Ce qu'il dénomme « logique de la sélection » constitue le pendant typologique général de structures formelles basées sur l'échantillonnage :

Bien que l'ordinateur naturalise le modèle d'autorialité de l'œuvre en l'identifiant à une sélection dans des fonds d'objets prédéfinis, ce modèle était déjà opérant dans les anciens médias, comme en attestent les spectacles de lanterne magique. À leur sujet, l'historien du cinéma Charles Musser fait remarquer que, contrairement au cinéma moderne dans lequel l'autorialité de l'œuvre s'étend de la *pré* à la *postproduction*, mais n'inclut pas la phase de présentation (la présentation « théâtrale » d'un film étant complètement standardisée et ne comportant pas de décisions créatives), la présentation d'un spectacle de lanterne magique était un acte extrêmement créatif. Son projectionniste était en réalité un artiste qui agençait avec beaucoup d'adresse une présentation de diapositives achetées à des distributeurs. On a ici un parfait exemple de l'autorialité d'une œuvre construite par la sélection. Un auteur assemble en un même objet des éléments qu'il n'a pas créés. Son énergie créatrice s'exerce dans la sélection et le séquençage de ces éléments plutôt que dans une création originale. (256)

- 10 La construction néomédiatique a entériné cette logique autour des interfaces et des programmes eux-mêmes, en relation permanente aux bases de données et aux possibilités combinatoires qu'elles offrent. L'instauration de l'œuvre et les étapes de sa formation pourront parfois être modulées au gré des manipulations et interactions avec la machine, devenant un principe actif dans la détermination de sa forme. Les

logiciels permettent un contrôle étendu de l'information, qu'il s'agisse de captations du réel ou d'éléments synthétisés par l'ordinateur. La sélection est alors suivie d'opérations d'activation, appelant des gestes qui vont varier selon les dispositifs employés.

2. De l'instrument visuel à l'image activée

- 11 À cet égard, il est intéressant d'observer que certains dispositifs employés dans la performance audiovisuelle sont issus de la scène musicale et théâtrale. C'est avec les outils numériques des musiciens que les artistes vont interagir avec les images : l'image vidéo est ainsi investie d'une instrumentalité, dans la continuité des expérimentations analogiques conduites par des artistes, des ingénieurs ou des philosophes à partir du XVIII^e siècle.
- 12 L'instrumentalité visuelle a été historiquement initiée avec des dispositifs tels que le clavecin oculaire du père Louis Bertrand Castel (1725), l'orgue à couleur de Rimington (1893), le piano optophonique de Wladimir Baranoff Rossiné (1920), le Clavilux de Thomas Wilfred (1922), l'optophone d'Hausmann (1922), ou le sonoscope de Gerstner (1960). Ces différents exemples produisent des variations chromatiques, parfois associées à des variations sonores, au travers de systèmes optiques jouant sur la réflexion et la projection.
- 13 C'est l'électronique et l'image cathodique vont plus tard être manipulés, dans le sens d'une intervention en direct sur l'image en mouvement, permettant par exemple à Nam June Paik de collaborer avec Shuya Abe pour produire un synthétiseur déformant l'image vidéo, dans la lignée d'un grand nombre d'expérimentations conduites à partir des années 1960 par Lee Harrison, Dan Slater, Lear Siegler et d'autres. Ces dispositifs, qu'ils soient génératifs ou modulateurs, permettent d'aborder la notion de rythme différemment dans le champ de l'image en mouvement, en permettant d'intervenir en temps réel sur celle-ci : la projection ou la restitution incorporent ici une part de processus poétiques au travers de l'instrumentalité de l'image.
- 14 Les lanternes magiques (que l'on pourrait considérer comme les ancêtres des pratiques performatives liées l'image à l'image projetée), mettaient d'avantage en œuvre des processus de combinaison et de sélection qui viennent interroger la notion d'auteur, comme Manovich le rappelle à juste titre. Il est intéressant d'observer que, mis au point au milieu du XVII^e siècle, ce dispositif combine une source lumineuse, des plaques de verre peintes, et un objectif fonctionnant comme un système de projection, et qu'il a connu des transformations technologiques au fil du temps, permettant d'interchanger les images durant la représentation, de superposer et d'animer les éléments représentés. Employée jusqu'à la fin du XIX^e siècle par Emile Reynaud au sein de ses pantomimes lumineuses, la lanterne magique incorpore alors des mécanismes plus complexes, à manivelle ou à obturation, des systèmes de projection multiple combinés, et s'est étoffée d'un catalogue d'images très riche que l'opérateur peut activer selon une logique du séquençage proche de celle que l'on retrouve, de manière plus abstraite, au sein des interfaces numériques.

3. La performance audiovisuelle

- 15 Aujourd'hui la lanterne magique et ses plaques de verre ont laissé place à des pratiques numériques corrélatives, dont certaines peuvent être employées lors de spectacles faisant intervenir des technologies de l'audiovisuel. Le *disc-jockey*, adepte du *sample*², du travail citationnel par le *remix*, a trouvé son équivalent visuel dans les pratiques du performeur audiovisuel, dont l'approche est similaire dans le champ de l'image. La *logique de la sélection* est mise en œuvre dans la temporalité du direct, au travers d'une dynamique d'activation de séquences. Les questions de rythme, de dynamique, de fréquence se voient enveloppées de celles de l'interpolation et du filtrage. Les outils de création du performeur audiovisuel sont aujourd'hui majoritairement issus de l'organisation modulaire de l'ordinateur et de périphériques qui vont permettre la mise en œuvre de nombreuses pistes vidéo, et surtout d'options de transition, de superposition au long de la lecture. De manière générale, l'ordinateur est alors combiné à des amplificateurs, des vidéoprojecteurs et des périphériques de contrôle comme des claviers MIDI, des tables de mixage ou même des joysticks.
- 16 Ce sont plusieurs strates vidéographiques que l'artiste entremêle en temps réel, à partir d'une base de données équivalente à une *playlist* musicale. Ces possibilités ont d'abord mené le VJ vers un rôle d'illustrateur vidéographique dans les milieux underground, puis vers celui d'animateur visuel pour des événements, pour aboutir à des formes performatives plus élaborées. Aujourd'hui, les interfaces employées par les performeurs audiovisuels sont investies par des pratiques de peinture infographique en direct, et par des possibilités qui se sont développées en parallèle de la démocratisation d'ordinateurs aux possibilités étendues.
- 17 Au sein de ce que l'on pourrait catégoriser comme la culture du VJing émerge la pluralité des casquettes qu'endosse l'artiste, englobant la conception, la réalisation et l'exécution, et qui sont dans le monde de l'audiovisuel habituellement réparties selon des rôles très définis. La performance audiovisuelle couvre un champ large où c'est la notion d'intervention en direct, et d'activation en temps réel qui comporte une importance primordiale. Il existe une multitude de pratiques, que l'on pourrait catégoriser selon des critères variables, comme l'utilisation d'écrans uniques ou multiples, la collaboration avec des musiciens, des danseurs, l'inclusion d'éléments interactifs ou de la captation vidéographique du public, l'emploi de techniques comme le *mapping*³ pour intervenir sur l'architecture, ou l'inclusion de dispositifs génératifs pour créer des éléments visuels aléatoires.
- 18 Le performeur audiovisuel répète l'acte d'activation des séquences au travers d'une gestuelle qui s'élabore en lien aux interfaces qu'il emploie, du projecteur de diapositives, aux lecteurs VHS, des machines aux fonctions détournées, et plus généralement de l'ordinateur et des contrôleurs complémentaires qui peuvent venir de l'univers de la musique contemporaine. L'emploi de boucles peut se faire de manière semi-autonome par les logiciels mais appelle toujours un geste déclencheur, une amorce du déploiement du sensible. Ces gestes d'activation se reconnaissent souvent dans leur répétition, que l'artiste soit concentré face à l'écran de l'ordinateur ou bien dans une posture d'interaction directe avec le public et vont du clic discret sur un clavier à la dynamique percussive d'impulsions multiples sur des pads sensibles à la vélocité. Les déclencheurs peuvent également prendre la forme de modules corporels portés par le performeur, ou bien de gestes captés à distance par des systèmes optiques

et télémétriques dont Kinect constitue un exemple répandu. La préparation scénographique investit ainsi plus encore la dimension spectaculaire de l'interprétation *live* telle qu'on la connaît dans le domaine de la musique amplifiée : une dimension chorégraphique apparaît alors, surtout lorsque plusieurs performeurs collaborent sur scène. La diversité des images et des constructions rythmiques employées par ces artistes se traduit notamment par la nature modulaire des interfaces que chaque performeur va adapter à ses besoins.

- 19 Certains performeurs peuvent toutefois employer des dispositifs ingénieux minimisant le besoin technologique pour élaborer des approches sensibles à partir d'éléments mobiles et d'objets filmés puis projetés sur écran. Le duo d'artistes Usaginingen a créé en 2011 une machine visuelle composée d'une caméra, d'une table d'animation constituée de plaques de verres, d'un tambour rotatif, de miroirs et de prismes qu'ils emploient au sein de leur performance⁴. Une autre machine combine des percussions et des instruments acoustiques à un contrôleur MIDI, afin de générer les éléments sonores lors de performances. En regard des dispositifs conséquents déployés par certains collectifs, ces deux machines peuvent presque faire état de ressources minimalistes dans le champ de la performance audiovisuelle⁵.
- 20 Cette approche peut faire écho à l'idéal de l'artiste-ingénieur tel que l'on peut le trouver dans le constructivisme russe, où l'inventivité visuelle rejoint l'ingéniosité de la conception d'outils uniques adaptés à l'univers visuel de l'artiste. Les images et les sonorités créées par Usaginingen donnent à voir leur instauration sur l'espace scénique, en synchronie avec les actions effectuées par les deux performeurs devant le public, ce qui donne une impression de réalité et une profondeur supplémentaires aux microrécits qu'ils élaborent : deux régimes de représentation qui se superposent.
- 21 L'incorporation d'outils conçus par les artistes peut aussi prendre la forme du développement de modules logiciels spécialisés. D'ailleurs, les premières interfaces logicielles entièrement dédiées au VJing ont été développées par des performeurs pour répondre à leurs propres besoins, pour être ensuite diffusés à plus grande échelle. L'artiste Jacques Perconte explore depuis plusieurs années l'esthétique du *glitch*⁶ et de la dégradation de l'image numérique au moyen de programmes qu'il crée pour justement générer des *bugs*, des anomalies et des artefacts dans l'encodage des séquences qu'il emploie. Il expérimente également ce type de processus en temps réel, au moyen de performances accompagnées par des musiciens sur scène⁷. Qualifié d'impressionniste de l'art vidéo, Perconte affectionne les paysages et la captation de vues issues de ses voyages qu'il retravaille ensuite comme des textures dynamiques.
- 22 C'est dans une certaine épaisseur de l'image numérique que les outils de Perconte pénètrent, déclenchant des processus de métamorphose calculés par l'ordinateur, mais complètement imprévisibles pour l'utilisateur ou le spectateur. L'image filmée entre en friction avec des strates de défauts potentiels, des portions de données concomitantes qui viennent éclore à l'écran comme des fleurs fluorescentes.
- 23 Les artefacts qui émergent dans les objets médiatiques ont aujourd'hui intégré la palette d'effets et de signes à détourner par l'artiste ; ils ont de plus une dimension ironique, car ils sont un produit artificiel généré par un objet numérique en cours de gestation artificielle lui aussi. L'éventuel emploi de ces artefacts repose pour le moment sur une part aléatoire et expérimentale, mettant en jeu la compréhension de l'abstraction relative du langage informatique et le détournement de ses failles, pour amplifier leur portée esthétique. C'est un processus qui lie une combinatoire relevant

par moments du bricolage à l'intérieur même de l'outil de création, à une recherche formelle passant par la reconfiguration structurelle du support numérique, un matiérisme de l'erreur et de l'imprévisible répondant aux lois des combinaisons électroniques.

24 Pour conclure, il nous faut évoquer un point important quand à l'inscription de la performance audiovisuelle dans le champ des pratiques artistiques. Un des motifs essentiels lié à la prise d'autonomie du VJing et de la performance audiovisuelle sur les scènes artistiques réside dans les propriétés de recyclage et de ré-injection de sens propres à la culture du *sampling*, décodant la culture, ainsi que la stimulation audiovisuelle consumériste et globalisée du monde moderne.

25 Denis Chevalier évoque ainsi le *sampling* dans un texte issu du catalogue *Monter/sampler, l'échantillonnage généralisé* :

Le spectateur n'a pas forcément besoin d'un artiste pour se réapproprié tel dispositif, telle œuvre, ou pour se sentir actif (on souscrita cependant à des dispositifs opérant une mise en relation approfondie et ouverte de différents médias, registres, disciplines, renouvelant et questionnant les usages, les modes de lecture, etc.). Les phénomènes de circulation, de réappropriation existaient avant qu'on les théorise ou les repère. (72)

26 C'est autour d'une solidification progressive de ces phénomènes que s'est formalisée la performance audiovisuelle. Chevalier poursuit ainsi :

Le développement des supports de reproduction a donc favorisé ces glissements et croisements de l'un à l'autre des rôles et des disciplines, puisqu'il a permis l'appropriation concrète. [...] En opérant des choix, le spectateur fait œuvre. Le DJ, le musicien ou le cinéaste qui sample est un spectateur qui concrétise ou formalise, expérimente et développe la culture de récepteur qu'il s'est constituée. [...]

L'auteur, le spectateur, le programmateur fusionnent. La notion d'artiste, assimilée à la notion classique d'auteur, se voit volontiers abandonnée au profit de la notion "d'opérateur", de "passeur", indiquant un nouveau type d'action consistant à se positionner par rapport à un mouvement perpétuel d'informations, à contribuer à une création d'emblée collective. Le phénomène n'est pas nouveau, mais nous assistons à son accélération et à sa concrétisation. (74)

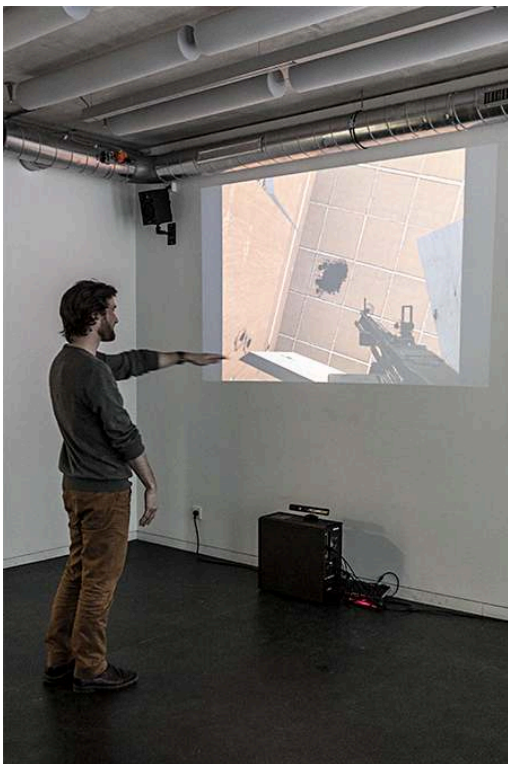
27 La performance audiovisuelle permet à cet égard la mise en œuvre d'un activisme visuel qui dépasse la dimension du spectacle pour aller puiser dans le répertoire de l'allusion, de la confrontation et de l'appropriation. Ainsi ré-activé, l'intelligible nous permet à nouveau de questionner et de nous réapproprier le déploiement exponentiel des interfaces médiatiques tout autour de nous.

28 Note de la rédaction : les auteurs ont également présenté lors de la journée d'étude une installation intitulée *Fragmenter le domestique*, dont voici quelques images. Extraits de la note d'intention :

Cette installation interactive place le spectateur face à la projection d'un environnement modélisé en trois dimensions, l'intérieur d'une maison, où un nombre très limité d'actions est rendu possible par des gestes. Le monde représenté fait appel à une vue à la première personne telle qu'elle est employée dans le jeu vidéo : le spectateur peut orienter l'angle de vue à l'aide de l'inclinaison de son bras mais se trouve dans l'impossibilité de se déplacer. Il ne peut interagir avec son environnement que par l'entremise d'une extension présente à l'image, ressemblant à une arme à feu élaborée dont les tirs viennent briser, fragmenter les murs et les objets, pour laisser apparaître un décor vide et un squelette architectural à mesure que les éléments disparaissent. L'installation est redémarrée chaque jour pour rendre à l'environnement son état initial.

Le dispositif mis en œuvre dans cette installation fait appel à une technologie de détection et de captation des mouvements du corps, pour les réduire à une logique binaire : observer, ou bien détruire. La dimension ludique et divertissante que l'on peut trouver dans certaines installations interactives ou au sein du jeu vidéo est ici réduite à un espace d'accumulation et de saturation, une instance de violence contenue qui peut venir interroger le rôle d'interacteur confié au spectateur contemporain.

29





BIBLIOGRAPHIE

Bourriaud Nicolas. « Time specific. Art contemporain, exploration et développement durable », *Expérience de la durée, Biennale de Lyon 2005*. Paris Musées, Paris, 2005.

Chevalier Denis. « Ouverture du champ musical », *Monter-sampler : l'échantillonnage généralisé*. Centre Georges Pompidou, Paris, 2000.

Manovich Lev. *Le langage des nouveaux médias*. Paris : Les presses du réel, 2010.

NOTES

1. L'acronyme MIDI, pour *Musical Instrument Digital Interface*, désigne un protocole de communication et de commande, développé au début des années 1980, et employé avec des instruments de musique électronique et numérique.
2. Le terme de *sample* désigne ici un échantillon sonore extrait à l'aide d'un équipement électronique ou numérique, employé dans une nouvelle composition musicale. Il peut alors être utilisé sous forme de boucle. D'une manière plus générale, le *sampling* (l'échantillonnage) peut être considéré comme un principe de fonctionnement des objets néomédiatiques, comme le souligne Lev Manovich dans son *Langage des nouveaux médias*.
3. Le *mapping* est une technique permettant d'adapter des projections à des surfaces aux formes complexes ou discontinues.
4. Une vidéo de présentation et d'assemblage de ces instruments est visible sur le site des artistes : <http://www.usagingen.com/>

5. On peut imaginer que chez certains artistes, la conception et l'évolution de l'interface globale d'interaction accompagne la définition d'une identité artistique. Un performer fabrique son dispositif et la gestuelle qui lui correspond, tout comme un guitariste travaille à fabriquer son propre *son* en combinant pédales d'effets, amplificateurs à son instrument et à son style de jeu.
 6. Ce terme permet de qualifier des défaillances électroniques ou informatiques, et sera généralement préféré à *bogue* ou *bug*, dès lors qu'une démarche de recherche est engagée pour essayer de recréer ou de faire varier une erreur, afin d'en exploiter les possibilités.
 7. Voir la section *live* du site de l'artiste : <http://www.jacquesperconte.com/#filter=.live>
-

RÉSUMÉS

Les interfaces numériques, en tant qu'outils couplant des solutions matérielles et logicielles, permettent aux créateurs de travailler autour de la plasticité de leurs processus de création et d'inventer de nouvelles formes de partage sensible de leurs œuvres. Le domaine de la performance audiovisuelle, fortement lié à la culture du *sampling* et de la musique contemporaine, constitue un champ de création où l'interface est présente pendant les phases de restitution ou d'interprétation en *live* des œuvres. L'artiste y emploie des combinaisons de programmes et de périphériques, dont certains amènent une dimension d'instrumentalité dans l'usage et la métamorphose des images vidéographiques et infographiques. Nous proposons au travers de cet article d'évoquer l'image comme élément activé par l'entremise des œuvres et des dispositifs employés par les performeurs audiovisuels.

Digital interfaces, emerging from software and hardware combination, allow artists to shape and define the plasticity of their creative processes, and therefore to invent new forms to share their artworks. The visual performance domain is strongly rooted in the sampling culture and in contemporary music practices, and is also a creative field in which interfaces are present during the live performing phases. As artists combine pieces of software and devices, some of those interfaces bring a level of instrumentality, which affects the modifications and metamorphosis undergone by the videographic and infographic images. In this article, we aim to highlight image as an element which is activated by the artworks and the processes the visual performers put in practice.

INDEX

Keywords : Image, digital, activation, instrumentality, performance.

Mots-clés : Image, numérique, activation, instrumentalité, performance.

AUTEUR

MARGOT BURIDENT ET GRZEGORZ PAWLAK

Université de Picardie Jules Vernem.burident@gmail.com grzegorz.pk@gmail.com