

La création dans son moment contemporain: temps et récit

« Habiter la technique contemporaine, c'est moins aménager le territoire que la déterritorialisation. »

(Bernard Stiegler, *La Technique et le temps*, T.2, *La Désorientation*)

La création multimédia s'inscrit dans le droit fil des principaux courants de l'art contemporain depuis les années 60, tels que le Land Art, l'Art Conceptuel, le Process Art notamment, qui ont élargi les territoires de l'art en mettant en question la nature et le statut des notions d'auteur et d'œuvre traditionnellement admis, ce que le critique d'art Harold Rosenberg a nommé à la fin des années 70, la « dé-dé finition » de l'œuvre. Deux exemples parmi d'autres modélisent cette rupture.

Le projet de la Fernsehgalerie de Gerry Schum ou galerie télévisée (1969-1973).

Gerry Schum invente en 1969 la galerie télévisée qui est à la fois une œuvre collective (elle réunit plus d'une dizaine d'artistes tels que Dennis Oppenheim, Richard Long, Jan Dibbets notamment) et une œuvre dématérialisée, en vue d'être uniquement télédiffusée. Les différents segments désindividualisés et filmés sont des traces temporelles, conçues en fonction du filmage. En outre, la production et la diffusion — délocalisées— en sont deux moments essentiels, coalescents.

Le projet *Annlee* *(1999)

Annlee est un personnage de manga qui a été acheté sur catalogue, une sorte de banque de données, au Japon. Les gens qui achètent ces personnages les achètent pour en faire des bandes dessinées, des dessins animés ou des publicités. Ils achètent un dessin. «Avec Philippe Parreno, nous avons acheté les droits de ce dessin et nous l'avons animé. Ce personnage, ce produit culturel, n'est maintenant plus destiné à la fiction, nous l'avons dévié de son chemin. Aujourd'hui, notre projet est moins de faire un film de fiction que de produire un film d'imaginaire. Maintenant, ce personnage nous appartient mais il n'a toujours pas d'auteur, c'est un signe vide». La description du projet collectif *Annlee* par Pierre Huyghe synthétise la nature artistique du projet *Annlee* porté par onze artistes, de 1999 à 2002. *Ann Lee* a donné lieu à 11 films court-métrages.

*DAN GRAHAM, *Rock My Religion*, Presses du réel, 1993, p. 281: «Avant les

Shakers, les Puritains constituèrent le groupe religieux dissident le plus important à débarquer en Amérique. Ils établirent une théocratie: ils croyaient qu'un homme conservait une bonne chance d'aller en enfer et que tous les hommes étaient nés mauvais. Seul le dur labeur pouvait éventuellement racheter le péché originel. C'est Ann Lee, la fille du forgeron illettré de Manchester en Angleterre au début de la Révolution Industrielle, qui fonda les Shakers.»

Si les nouvelles technologies de l'information et de la communication ont inventé la notion de réalité augmentée, la création contemporaine elle-même se caractérise par ses espaces-temps partagés et ses territoires augmentés. Installations, jeux vidéos, univers persistants, concerts, performances, font désormais l'horizon familier de la création. Les jeux vidéos et leurs protocoles interactifs représentent des modèles homologues pour les espaces partagés et les temporalités ouvertes des œuvres contemporaines. Les modes de diffusion issus de la culture du jeu vidéo constituent des modes de production. L'espace des fictions interactives, les jeux de rôles, les jeux dérivés des films ou des séries télévisées, génèrent des scénarii autour de la figure du fan et de ses avatars.

Conçue en plusieurs volets successifs par Jean -Max Colard et Claire Moulène, l'exposition *Enlarge your practice** dans l'été 2007 à Marseille a mis en exergue des modes de production ready-made d'œuvres sur YouTube notamment, à la charnière entre œuvre et pratique amateur anonyme, procédant par détournement, montage de données évoquant les rituels sociaux associés aux jeux. Ainsi les Kolkoz ont-ils conçu une compétition de tuning d'ordinateurs, sur le modèle d'un tuning de voiture.

* *Enlarge your practice*, La Friche Belle de Mai, juillet-septembre 2007. Avec: Wilfrid Almendra, Olivier Babin, Bad Beuys Entertainment, Olaf Breuning, Brody Condon, Stéphane Dafflon, Daniel Dewar & Grégory Giquel, Jochen Dehn, Alain Della Negra & Kaori Kinoshita, Olivier Dollinger, Cyprien Gaillard, Fabien Giraud, Pierre Joseph, Kolkoz, Emmanuelle Lainé, Thomas Lélou, Anthony Patti, Julien Prévieux, Maroussia Rebecq/ André a Crews, Lionnel Scoccimaro, Guillaume Ségur, Raphaël Sibony, jim Sku, Laurent Tixador&Abraham Poincheval, Raphaël Zarka.

L'architecture des nouveaux médias «télévisés», la télévision sur le net, ou le net comme télévision, met fin aux dispositifs qui font la définition même à minima de la télévision: la durée, la grille chronologique et linéaire, l'espace de l'émission, au profit d'un flux séquencé, interactif, «à la carte» .

En outre, artistes et cinéastes inventent des modalités autres de diffusion de leurs œuvres, comme autant de nouvelles modalités temporelles de production: les courts-circuits ménagés entre le temps de la production des œuvres et le temps de la diffusion constituent le nouvel état de la création. Les supports de diffusion —le net, les cartes numériques mères, les clés USB, les fichiers Word, les mails, les fichiers MP3, les images JPEG— correspondent à des processus d'encodage, qui se mesurent désormais en terme de poids.

La basse définition des données et la compression des données iconographiques représentent le régime général de la représentation, de la diffusion et de l'échange d'œuvres sur le net: celui d'une pixellisation accrue des représentations. Selon Nicolas Thély, il s'agit «d'un régime de perception du monde. Les médias incitatifs que sont les ordinateurs et les objets seconds (téléphones portables, appareils de photo numériques) concourent à une production exponentielle de données personnelles et de duplication en tout genre de programmes audiovisuels. Une nouvelle culture, trouble et diffuse, s'installe dans la grande toile.»*

* Nicolas Thély, à propos de l'exposition *Bas Def*, 8 septembre-20 octobre 2007, à OUI, Grenoble. Avec: Wilfrid Almendra, John Armleder, Serge Comte, Clôde Couplier, Fabrice Croux, Grégory Cuquel, Patrice Gaillard et Claude avec Daniel Dewar, Camille Laurelli, Elodie lecat, David lefebvre, Pierre Lesclauze, Fanette Muxart, Alice Nikitina, Denis Savary, Tolga Taluy.

Le régime en basse définition des données contribue à créer de nouveaux formats d'œuvres ouvertes en ligne, de jeux de rôles ou de documentaires, qui prennent le relais de formes aux contours et aux segments temporels définis, telles que les «émissions»: les blogs, les webzines, les Gifs animés, les playlists, les albums de photos pour téléphones portables. Cette baisse de régime des images plastiques ou télévisuelles fait écho à des projets de diffusion en partage des œuvres, ainsi qu'à une nouvelle modalité du faire-œuvre ou de constitution des archives.

Tout le travail de Johan Grimonprez prend le domaine des médias comme son sujet

premier: *Where is my Helicopter?*, *D.I.A.L. History*, *Looking For Alfred*, *Double Take*, interrogent des formes de représentation, des récurrences de montage, des structures de traduction de l'Histoire et de l'actualité, à travers le filtre de la télévision et des médias publicitaires. Les films et les installations de Johan Grimont sont autant de relectures d'archives télévisuelles que la constitution d'un nouveau corpus d'archives. Le moment de la production et le moment de la post-production se replient l'un sur l'autre.

Le ciel est peut-être vert et nous daltoniens (2006-2007) est un programme et un film, conçus à partir d'éléments trouvés sur Youtube, des podcasts, de télévisions en ligne, de blogs illustrés de vidéo ou de photos réalisés sur des téléphones mobiles, ou des appareils de photo. En écho à la mise en circulation d'images et de films sur le net depuis le 11 septembre et pendant la guerre d'Irak, le projet constitue une sorte de télévision publique et privée, agencée par l'internaute qui en conçoit le montage final et provisoire à la fois. L'internaute-spectateur devient un opérateur de sa propre «émission», de sa propre lecture de l'actualité.

Les films *Redacted* (2007) de Brian de Palma et *Dans la Vallée d'Elah* (2007) de Paul Haggis sont des fictions qui interrogent la fabrication et la circulation des images privées en temps de guerre, ici la guerre en Irak. Le discours de la fiction rejoint ici la réalité d'un nouveau régime de circulation des images qui échappent au contrôle du pouvoir. L'échange des images et leur dissémination étoilée dans le réseau du web reconfigure autrement une architecture des médias, et la communauté sans contours établis des internautes. Le partage d'informations et d'images privées au sein d'un espace public renoue avec la tradition citoyenne américaine d'une contre-information des télévisions communautaires indépendantes par câbles ou satellites. Le réseau virtuel est devenu une véritable autre «scène», pour les candidats à l'élection présidentielle américaine de 2008, un lieu de débat et d'auto-promotion. Les images sont désormais déjà-là, disponibles.

Dans son texte intitulé «Là» consacré à Brian de Palma, dans le numéro 631 des *Cahiers du Cinéma*, Emmanuel Burdeau fait remarquer qu'«on pourrait s'arrêter là, se contenter de célébrer la nouvelle o: Brian de Palma proclame que dorénavant le cinéma ne fabriquera plus d'images en son nom propre, mais qu'il les tirera à sa guise d'un stock dont internet est la réalité et la métaphore —la fiction. L'image réintègre enfin la patrie du vrai. C'est qu'internet est un stock d'un genre spécial: à la

fois mode de production, de diffusion, et de réception. Une vidéo privée sur un blog entrelace tout cela: manière de produire, manière de montrer, manière de voir. En tant que spectateur, nous occupons —virtuellement— ces trois places-là.»

Pour autant, les technologies de l'information et de la communication ne constituent pas un champ transcendantal en tant que tel, pour la création. L'art contemporain partage avec le cinéma, la télévision, la musique, un certain nombre de données communes: le son digital et le montage virtuel, le potentiel et le probable, l'ici et l'ailleurs.

Si dans les *Leçons américaines*, Italo Calvino imaginait les «Mémos pour le prochain millénaire à la manière d'un hypertexte, à travers les notions de légèreté, rapidité, multiplicité, consistance, depuis longtemps déjà les artistes se sont approprié les outils numériques et ont investi l'espace-temps singulier des réseaux pour questionner l'efficacité de la technique et pour en déplacer les enjeux.

La photographie numérique

La photographie numérique, notamment, constitue un enjeu théorique et esthétique, dont se sont emparés les artistes. Ni produite, ni reproduite, elle engendre un type de «représentation» par scanning, synthèse et codage numérique, engendrant un régime temporel paradoxal. Dans les deux volets II et III de *La technique et le temps*, Bernard Stiegler a analysé les natures différentes de la photographie analogique et numérique, rapportées à l'aune des techniques —prothèses générales de la pensée originellement assistée et de l'industrialisation de la mémoire qu'il étudie dans *La technique et le temps*. L'enregistrement du temps par la photographie analogique (le «ça a été» irréversible de Barthes) laisse place au troublant paradoxe de sa reconstruction par le codage digital («Le propre de la technologie électronique serait cependant la déréalisation à l'arrivée supplante le départ: tout arrive sans qu'il soit nécessaire de partir.» *La technique et le temps*, I)

La notion de «temps réel numérique» qu'analyse longuement Stiegler «expose» ces courts-circuit des temps grammaticaux, de la préséance de l'après sur l'avant, qu'engendre l'écriture numérique.

Jean-Luc Moulène

L'œuvre de Jean-Luc Moulène témoigne des passages de l'image, en expose tous les

enjeux politiques, de la photographie analogique à la photographie numérique, à travers les problématiques de «l'apparition», de la «présentation», essentiels pour appréhender cette œuvre singulière.

Le 25 décembre 1986, Jean-Luc Moulène est invité par Patrick Drevet pour le Mini-Journal sur TF1 à réaliser une intervention de son choix, sous la forme d'une séquence d'une dizaine de minutes en direct. L'artiste s'empare de la proposition qui lui est faite pour organiser une leçon interactive de photographie. S'adressant directement au téléspectateur, Jean-Luc Moulène se livre à une leçon pratique du portrait photographique par sténopé, invitant les téléspectateurs à réaliser leur propre photographie sans appareil de photo et à les lui envoyer pour concourir au classement du meilleur portrait. La réflexion en acte porte sur la notion de photographie d'identité, du noir, du silence, de l'éblouissement, de la chambre noire et de ses surfaces sensibles, à travers un montage cinématographique. Jean-Luc Moulène réalise en direct une image photographique qui monte progressivement à la surface de l'écran. Cette séquence montée à la façon d'un petit film didactique et porté par la voix de l'artiste qui règle l'élaboration d'un protocole et prend à témoin les téléspectateurs, détermine une trouée étrange au sein même d'un journal d'actualité, au rythme syncopé et aux sons mêlés.

«Mieux encore, elle n'apparaît pas non plus comme une simple interruption dans le continuum imageant, mais secrète une forme de visibilité alternative» écrit Nathalie Delbart, à propos de l'œuvre photographique de Jean-Luc Moulène. (Nathalie Delbart, Jean Luc Moulène, «Travail de sape», *Parachute*, n°22, p. 57).

La séance de photographie en direct crée une disjonction au sein des autres mini-séquences montées selon la forme temporelle conventionnelle des reportages. En outre, la leçon de photographie met ici en exergue le devenir-apparition de la performance, convoquant les témoins/spectateurs, à la manière dont James Lee Byars ou Joseph Beuys signaient leurs apparitions-performances à la télévision, en scénarisant leurs actions en fonction du cadre de la caméra.

«La gueule de l'emploi» notamment, l'interrogation sur le portrait d'identité était inscrit au cœur même du travail de Jean-Luc Moulène. Par ailleurs, Jean-Luc Moulène a fait de son œuvre une inlassable réflexion sur les images, comme le rappelle Vincent Labaume: «Poète des "apparitions", ennemi des «séparations»: Moulène considère en premier lieu les images comme des moments de passage social, à «l'art est à lui-même sa durée médiatique», (phrase qu'annonçait un spot

télévisé à image fixe, réalisé par l'artiste en 1987 sur TF1) et dont l'ensemble des spectateurs occasionnels compose un public générique, une sculpture sociale (ainsi que Moulène en reprenait alors le mot à Joseph Beuys). Qu'est-ce à dire? A quel concept d'art une telle assertion renvoie-t-elle? Assurément pas à un art séparé, autonomisé et confiné dans un secteur spécifique d'élaboration et de sanction, mais, au contraire, à un art en tension avec la société entière et également en tension interne avec lui-même: entre sa fonction expressive (l'œuvre, le message) et sa fonction instrumentale (les médias, le code). Le temps d'un spot télé, cette formulation médiatique de l'art dit vrai. Son message dénonce son code: c'est le temps médiatique qui remplit et vérifie la durée de l'œuvre.» (Vincent Labaume, «Le Paradis du soupçon», in catalogue Jean-Luc Moulène, *Déposition*, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 25 avril-22 juin 1997).

Chez Jean-Luc Moulène, la photographie régule des passages, selon quelques unités de temps ainsi qu'en quelques figures. Ou bien la photographie «expose» des durées qui ne passent pas. En avril 1987, Jean-Luc Moulène présente *En voie de disparition* à la Galerie Donguy: l'œuvre —une unique photographie— s'inspire d'un fait divers découvert quelques mois auparavant dans la presse, relatant le suicide du trésorier de l'Etat de Pennsylvanie devant les caméras de télévision venues l'interviewer. A la manière du film de Zapruder sur l'assassinat du Président Kennedy en 1963, le plan-séquence du suicide en direct est devenue instantanément une boucle ininterrompue dans les médias, soumise à un découpage morbide, photogramme par photogramme, pour extraire la vérité du plan: l'inscription du passage de la vie à la mort, à travers le laps de temps qui sépare le geste d'introduire le canon de l'arme à feu dans la bouche et l'effondrement du corps. L'artiste a réalisé une seule image au temps —concentré— de pose égal au défilement de la séquence centrée sur l'instant qui n'en finit pas d'arriver. *Déposition* met également en exergue «la notion de densité: la déposition d'informations constitue une sorte de rédaction de 52 images-événements d'une journée traversée et racontée par les médias comme filtres.» Si la photographie analogique consiste en un mouvement, un jeu de bascule d'avant en arrière de la surface sensible, la photographie numérique instaure un jeu «des possibles programmées de l'appareil» . Jean-Luc Moulène analyse parfaitement la nature de l'image numérique lorsqu'il déclare: «Moi qui ai toujours travaillé à partir de conventions pour être lu, je me suis retrouvé confronté à un appareil qui intègre la convention comme programme et qui produit seul ces variations. De

même, avec le temps numérique, il y a cette restitution immédiate qui le rend presque transparent, une sorte de TV news fixe.»

Les artistes contemporains, tels que Martin Le Chevallier, Nicolas Moulin, David Claerbout, Serge Comte, Els Opsomer, Rachel Kreupke, mais on pourrait citer également Marylène Négro, Stéphane Pichard tout aussi bien, ont fait des problématiques des images critiques, entre image en mouvement et image fixe, leur objet principal de recherche et d'expérimentation, dans la perspective de défaire l'image et suspendre le temps. Chez ces artistes, la confrontation entre la vidéo, le cinéma, la photographie s'effectue en soulignant les ambiguïtés de lecture, de perception, d'images dotées d'indices temporels très ténus.

Martin le Chevallier

Martin Le Chevallier a d'abord exercé comme graphiste. A partir de 1996, il entreprend des recherches personnelles qui l'amènent progressivement à abandonner le domaine du graphisme et réalise des projets d'affichage éphémères dans l'espace public, pour explorer ensuite ce qui constituait aux alentours des années 96-97 l'archéologie du cédérom. A partir du cédérom *Gageure 1.04*, Martin Le Chevallier explore sous la forme du jeu, les notions de banalité, de conflits, de vie sociale sur un mode ironique. C'était l'objet même de son projet *Gageure*, qui interrogeait la rhétorique du monde de l'entreprise à l'œuvre dans les textes accompagnant les enquêtes d'opinion.

Très inspiré par l'univers du jeu Sims City, qui a inspiré son précédent jeu *Vigilance* exposé à la dernière Biennale de Lyon (2007), il invente des pactes ludiques pour le navigateur-joueur, qui reposent sur des récits montés comme des petits films. (*Flirt*) Le projet *Oblomov*, est une sorte de réservoir à actions ordinaires et banales. Il relate le quotidien sans qualité d'un personnage qui ressemble comme deux gouttes d'eau au personnage d'Oblomov, caractérisé par l'oisiveté qui le constitue. Le spectateur néanmoins est convié à l'inciter à agir. Si la navigation du spectateur s'interrompt, la vie continue dans le plan, malgré la déconnection du personnage principal. Celui-ci est simplement sommé de «faire quelque chose». *Félicité* est un documentaire interactif sur une «société utopique» qui se lit comme un film dont on tourne les pages: le spectateur-navigateur est invité à choisir ou à renoncer à un scénario de bonheur et de liberté. Le projet est servi par un ensemble de textes portant sur le

thème de la liberté et du lien démocratique, extraits de textes choisis aussi bien dans la littérature antique que la philosophie des 18^e et 19^e siècles. Une minute de silence met en scène cette thématique sociale, sous la forme d'une chorégraphie des personnages. Le spectateur peut également, à la manière des projets précédents, organiser la succession des événements, redresser autrement une même figure. La minute de silence est étirée à l'infini selon l'humeur, la curiosité et la patience du spectateur: celui-ci navigue littéralement entre les différents monologues intérieurs qui mobilisent chaque personnage. Les différents moments de la déambulation, la répétition, la reprise organisent une boucle qui fait narration.

L'objet de l'attention de Martin Le Chevallier se porte ici, avec le projet de serveur interactif, sur l'univers du télémarketing et l'avènement des serveurs vocaux. Il s'agit de mettre en jeu, non la position du spectateur, mais celle du consommateur, sa propre névrose. Le programme configure, grâce à un logiciel de type «driver» asservi à une carte vocale, la navigation dans le texte des options proposées par le serveur vocal, ses scénarii multipliés et aléatoires (Vous voulez dépenser votre argent? Pourquoi? Pour passer le temps? Appuyer sur 1. Pour vous défouler?, Appuyer sur 2, Pour soutenir la croissance? Appuyer sur 3, etc.)

L'Effet-Papillon (Dvd vidéo interactif 2004 avec Mathieu Amalric) poursuit les recherches de Martin le Chevallier quant à l'exploitation des usages du dvd interactif et à ses capacités à faire récit. En outre, l'artiste poursuit ici également son exploration des thématiques connexes de l'ennui et du bonheur, du banal et de ses rituels sociaux. Le travail de Martin Le Chevallier consiste à analyser la rhétorique de certaines conduites narratives.

Le spectateur navigateur aura ainsi la possibilité de prolonger, d'accompagner ou d'interrompre les instants de bonheur du personnage, à travers trois choix d'embrayeurs: les sous-titres, la langue, la séquence. Entre l'économiseur d'écran et la vidéo-projection, entre le plan séquence et le tableau vivant, ce film étirable à l'infini, et qui étire à l'infini son scénario, à la manière des petites fictions de Régis Jauffret, inaugure un micro-cinéma en tant que fictions interactives.

Nicolas Moulin

Qu'ils mettent en scène l'humain ou les paysages, les travaux photographiques ou vidéo de Nicolas Moulin s'attachent à mettre en exergue les espaces intermédiaires, des lieux désincarnés, des univers étranges. «Qu'il vide Paris» ou qu'il réalise les

vidéos de la série *A visage humain*, l'artiste s'attache à altérer les identités, à altérer les indices qui construisent la représentation. Nicolas Moulin retravaille les réalités qu'il saisit, tout en faisant disparaître les traces de ses retouches, de ses rectifications. Ses voyages, ses dérives urbaines lui donnent l'occasion de photographier abondamment les lieux urbains ou naturels, en une relecture critique du corpus d'œuvres et de textes des architectes radicaux italiens (Superstudio, Archizoom), en revisitant les notions de science-fiction, d'utopie. Il cherche, par la photographie et la vidéo, à «entrer dans des états limites de la 'réalité'». Ses photographies nous tiennent à distance par leur étrangeté, même si Nicolas Moulin cherche à effacer tout effet, toute artificialité. Il dit de ses images photographiques que «c'est parce qu'elles imposent un processus d'identification au réel, qu'elles rejettent le doute. C'est ce paradoxe qui créera le trouble: c'est de là que le spectateur pourra partir dans la fiction». Les pièces *Métane*, *Visiover*, *Novomond* sont des œuvres qui génèrent des effets hypnotiques. L'artiste écrit: «Je produis une "matière visuelle" mais il n'y a pas le mode d'emploi avec.» En effet, bien souvent ses images sont véritablement sans point de vue, comme captées par un robot. Le son mixé avec les images renforce cette dimension d'images sans qualités.

C'est avec la complicité du compositeur Cédric Pigot que Nicolas Moulin imagine le projet *Ouralgeom* (que l'on peut traduire par Montagnes géométriques). Ce «film de science-fiction» disposé en deux projections placées en vis à vis pour ménager un espace de lecture enveloppant, comporte deux parties: un premier film tourné à partir d'un avion de tourisme en Allemagne et en Islande (où Moulin avait tourné *Métane*) d'un paysage du futur, et un second film tourné à «l'horizontale», à partir du sol, dans différents paysages ou sites industriels. Le travail de montage et de la post-production consiste à déréaliser les plans, à perturber la représentation de l'espace, par l'intervention de logiciels 3D. Comme dans ses précédents travaux, les «effets spéciaux» qui ne sont jamais chez Nicolas Moulin une fin en soi, ne doivent pas rester apparents, mais tendent à s'effacer dans la réalisation finale.

Tout le sens de la démarche de cet artiste en effet consiste à interroger l'état de la représentation à l'ère du numérique, la place des nouvelles technologies de l'information et de la communication dans la sphère artistique, un renouvellement possible de la narration et du récit de science-fiction.

David Claerbout

L'œuvre de David Claerbout consiste à établir des courts-circuits entre image photographique analogique et image photographique numérique, entre image fixe et image en mouvement. Toutes ces œuvres organisent des principe de navigation entre ces types d'images ambiguës. Les œuvres, en forme de boucles temporelles, oscillent entre l'exténuation de leur forme et l'expansion de leur durée. Elles mettent en tension également l'expression du mouvement et la représentation de l'immobilité. Ainsi *Shadow Piece* (2005), mais aussi des oeuvres plus anciennes, telles que *Nocturnal landscapes* (1999), *Geiser* (1999) qui exposent le cheminement d'un effacement progressif. David Claerbout a inventé la notion de «photographie en mouvement» (*a moving still*), dans laquelle il introduit des éléments narratifs, à partir de 2004. Plus récemment, son travail interroge l'architecture urbaine industrielle, l'espace public, le passage du temps avec *Ruurlo Bocurloscheweg 1910* (1998), qui utilise des documents photographiques de réemploi, le «film» met en scène un réel très étrange, un paysage mi- vivant, mi-inerte: seules les feuilles bougent, le reste du paysage est parfaitement réifié.

Les films et les installations des années 2000, jusqu'à aujourd'hui interrogent davantage des modes de récit, à travers la notion de présent continu. *The Bordeaux Piece* (2004) est un film d'une durée de 13h composé de 69 petits courts-métrages presque identiques qui présentent la même action, mais à des moments différents de la journée. L'ensemble se déploie selon le principe d'une narration désynchronisée, non totalement aléatoire.

Serge Comte*

Avec le film *4x4*, qui n'est plus un film vidéo, Serge Comte poursuit son idée de l'immatérialité des images de plus en plus légères, entre rêve et réalité, au plus près d'une idée contemporaine des images. Depuis quelques années déjà avec rigueur et constance, Serge Comte mène une subtile réflexion sur l'impensé des nouvelles technologies, en explorant le devenir-fiction d'un ensemble de protocoles, et d'usages sur le net, tels que chats, en détournant les éléments typographiques des chartes graphiques en ligne, ainsi que certains des éléments du langage informatique apparus avec la culture infographique. Serge Comte a réalisé des écrans de veille et des faux écrans en post-it, sortes de tapisseries repositionnables, en revendiquant la mise en œuvre d'une esthétique low tech et d'une économie de moyens. Avec les

créatures hybrides que constituent les «Super-bastards» et de nombreux avatars, l'artiste dresse le portrait de super-héros, au temps des réseaux. Les portraits déformés, réalisés en morphing, incarnent une race en dégénérescence continue selon les termes de l'artiste, qui représentent des identités de composition propres aux avatars. Philippe Dorain, Loup-Loup, Martial, Bastien, Attak de lux, Elisabeth Parker sont des personnages qui ont été créés lors des diverses discussions de Serge Comte sur le net. Avec les images-icônes des «Bastards» des «délicieuses pucelles», il réalise des icônes imprimées sur rhodoïds, enfermés dans des boîtes de disquette ou de cd. Plus récemment, les portraits des avatars viennent se déposer sur des lits de micros-perles, succédant aux boîtiers mi- mosaïques, mi -vitraux. Les personnages en lego par empilements, agrémentés de petits programmes sonores, correspondent aux compositions de post-it. Ils deviennent des personnages de fiction: Toi et Moi, Popo et le Magicien, La Cerise, Toi et Moi Super Tank. Toutes ces images-fichier aux supports différents constituent un forum bruisant, intime et surpeuplé, qui met en perspective le territoire immatériel de la communication et de l'image contemporaine pixellisée digitale.

Serge Comte invente des histoires et des usages, des nouvelles formes de chorégraphies —*The Inkjetprinter-Dance*, danse au rythme asynchrone du son de l'imprimante à jet d'encre— pensées à l'aune d'un univers quotidien, intime, le «Safe home», organisé autour de la télévision et du PC. L'artiste invente la possibilité de faire du cinéma à partir de l'espace d'une carte à puce, de redéfinir le montage avec *4x4* et *Rouge-Neige*. *4x4* est une petite unité centrale qui adresse un éloge de la légèreté: les 123 images sont des fichiers uniques qui se calculent désormais en poids et non plus en métrage, engendrant un autre type de montage, déterminant une autre matière filmique: tantôt en mouvement, tantôt figée, à analyser.

*<http://sergecomte.free.fr/raw/Texts/Francais/>

Els Opsomer, *Imovie/In Between- Shifting* (2004).

L'artiste belge Els Opsomer a donné à son œuvre la forme d'un voyage perpétuel, à travers des grandes métropoles qu'elle parcourt et photographie. Au Brésil, au Sénégal, à Bruxelles, elle photographie des espaces urbains à partir du sommet d'immeubles. Les images obtenues sont transférées en vidéo et retravaillées avec le logiciel ilife de Apple. Les structures urbaines apparaissent alors comme filmées par une étrange caméra, qui ré-interprète la réalité architecturale. Les sous-titres, les

textes qui ponctuent les films d'Els Opsomer dérèalisent davantage les images, soulignent l'ambivalence des représentations.

Rachel Reupke. *Infrastructure* (2002)

Comme David Claerbout, l'œuvre vidéo de Rachel Reupke se situe entre la photographie, la vidéo, le cinéma, la peinture.

Dans ses œuvres vidéo, ses installations, ses projets conçus pour le web, l'artiste anglaise Rachel Reupke invente des paysages panoramiques artificiels, des paysages de synthèse qui ressemblent à d'anodines cartes postales. Ses reconstitutions-manipulation numériques de paysages relèvent davantage de la catégorie des natures mortes de la banalité plutôt que d'une mise en scène d'effets spéciaux. L'artiste mêle des fragments filmés à des séquences numériques, de telle façon à gommer l'artifice pour mettre en exergue un effet d'hyper-réel. Avec *Infrastructure*, œuvre composée de 4 parties, l'artiste met en scène un ensemble de réseau de transport imaginaire le long d'une vallée des Alpes: un aéroport, une voie ferrée, une autoroute, un port, représentés au centre de la scène, alors qu'un flux de trafic ininterrompu traverse l'espace. L'action principale est donnée à lire, à la manière des flux d'actions sur *Sim city*, en même temps qu'un ensemble d'actions secondaires miniaturisées, fugaces et aléatoires, qui retiennent et captivent l'attention du spectateur, invité à se livrer à un véritable scanning continu du cadre, à la recherche des motifs secondaires. «A l'époque d'*Infrastructure*, je m'intéressais aux techniques des effets spéciaux cinématographiques anciens. A commencer par ceux des premiers tournages de films, à l'époque où les fausses batailles navales américaines de la Guerre Civile étaient réalisées en studio à l'aide de réservoirs d'eau et de maquettes. C'est cette tension entre le visible et l'invisible que je voulais privilégier dans *Infrastructure*. En m'inspirant des films d'Hitchcock, notamment, *La Mort aux trousses* et *Les Oiseaux* (des films qui aujourd'hui me rappellent l'œuvre d'un peintre), j'ai construit des images selon les mêmes principes techniques utilisés alors: une combinaison de photographies et de pellicule enregistrée en privilégiant un fini mat. Je me suis servie de ce qui pourrait être employé comme plan d'ensemble au cinéma, avec une durée égale à 3 voire 4 secondes (chaque seconde représentant une part précieuse du budget), et je le diffuse à l'écran pendant 3 ou 4 minutes. Le spectateur peut ainsi réellement examiner et remettre en cause l'image.»

L'absence de son, la fixité des plans, leur durée (3, 4 minutes) transforment le regard du spectateur en regard de scrutateur expérimenté, invité à discerner les ruses nombreuses de l'image.