

# SIMULTANÉITÉ ET COINCIDENCE, UNE PROPOSITION DE RÉFLEXION LIÉE AUX PRATIQUES ARTISTIQUES TRANSVERSALES

*Luc Larmor*

Ecole des Beaux-Arts de Rennes

Université Rennes 2

Groupe d'Expérimentation Plastique du Sonore

contact@artplug.net

## RÉSUMÉ

En situation de création croisée ou de propositions interdisciplinaires, il est parfois difficile, même si chacun sait que toute nouvelle hypothèse ou proposition, sans venir questionner de fond en comble sa propre discipline, peut entraîner pratiquement de profondes et durables remises en question, d'appréhender pleinement l'impact d'un choix ou d'un dispositif sur un projet de création transversal.

Porosité du lieu, comportement du public, modalité de diffusion, complexité des médias, nombreux sont les éléments qui (inter)agissent dans une proposition artistique interdisciplinaire. Cet article se propose d'aborder la complexité propre aux créations ouvertes, contextualisées ou déployant des flux, par le biais d'une notion de co-présence. Co-présence d'éléments qui peuvent se voir, se lire ou s'écouter en eux-mêmes, composantes à part entière, ou qui peuvent se comprendre en regard de ce qu'ils sont susceptibles de s'apporter mutuellement : décalages significatifs, réunions improbables, trajectoires et volumes, vecteurs de destination, d'emplacement, en dehors de toute référence directe à leurs attributs de base.

## 1. INTRODUCTION

La question est de savoir comment, face à des formes assurément fragmentaires, des constructions volontairement ouvertes, aux composantes parfois non-locales ou au sein de processus plus ou moins aléatoires, mettre en évidence des modes de connexion ou de contact peut-être plus spatiaux ou temporels, que discursifs et symboliques, plus cartographiques que syntaxiques.

Comment, en présence d'une réalité artistique complexe et hybride, environnementale et contextuelle, parcourue de protocoles de mise en présence tout azimut, envisager développer un champ artistique propre, qui ne soit pas (simplement) la somme d'éléments empruntés aux différentes disciplines concernées ?

Comment contribuer à l'émergence de zones d'influences mutuelles, permettant d'aborder ce qui se passe de façon spécifique ? Complexes, mixtes voire hétérogènes, les dispositifs proposés à la monstration ne réclament-ils pas une approche intégrée, un positionnement s'ouvrant sur une appréhension multisensorielle et corporelle ?



**Figure 1.** Shining field, *Cécile Babiolo* (Rennes 2007)

Il est important de noter que le discours artistique se met en place, dans le domaine qui nous intéresse ici, de manière indirecte et contextuelle. Qu'il a tendance à s'imbriquer dans les interstices de l'espace, rebondir sur un objet, mêler les médias, convoquer une pluralité de savoirs et de pratiques, chez un même artiste, diversement en fonction des propositions ou des projets. « ... Alors que dans *Circulez y'a rien à voir* Cécile Babiolo a cherché à inscrire la notion d'interaction au sein même de l'espace social (lieu de passage ouvert), alors qu'elle a cherché dans *Incessamment* à jouer avec la plasticité de notre environnement (urbain) en manipulant notre perception du temps qui passe, ou dans *Sensors Sonics Sights* (avec Laurent Dailleau et Atau Tanaka) à évacuer de la performance tout recourt à l'improvisation "sans fin", elle a voulu, dans *Shining field*, sortir l'image du cadre de

l'écran pour l'installer en plein dans l'espace de l'installation, matérialisation et détournement du pixel même » [1] . Ce que nous venons d'esquisser au niveau de la démarche de l'artiste ou des artistes, et consistant à déployer un espace-temps capable d'accueillir, comme une niche écologique, la cohabitation de phénomènes indépendants, peut également s'appliquer au processus perceptif mis en place par le public. Jean-Yves Bosseur dans son ouvrage *La musique du XX<sup>e</sup> siècle à la croisée des arts* nous dit à ce sujet :

« Par exemple, l'intrusion d'un phénomène imposant un mode de perception unidirectionnel ou dramatique nuirait inévitablement au caractère ouvert et partiellement imprévisible d'un événement basé sur des principes de discontinuité. L'auditeur-spectateur n'a plus à vouloir retrouver à tout prix la connexion éventuellement prévue par les auteurs, mais se crée des réseaux de relation à travers sa propre perception, qui devient, de ce fait, active et créative » [2] .

La notion de co-présence, dans sa dynamique structurelle, peut contribuer à donner la clé des relations qui s'établissent entre des contenus ou des réalités plastiques, sonores et musicales, chorégraphiques, environnementales, sociales, apparemment sans commune mesure, univers en soi chacun dans son domaine, communiquant en surface, selon les canaux d'une porosité (analogique) parfois trompeuse, qui nécessitent une appréhension active pour être perçus au travers des réseaux de relation que leur discontinuité notamment, contribue à nourrir.

## 2. SIMULTANÉITÉ ET DISPERSION, UN CHAMP RELATIONNEL « CARTOGRAPHIQUE »

Accident ou proposition sonore, le « larsen » réalise la co-présence du couple micro / haut-parleur, se traduisant par la mise en place d'une relation de type feedback à l'origine du son (à partir de rien d'autre, en l'occurrence, que cette proximité, et la capacité des circuits à entrer de manière plus ou moins stable et entretenue en oscillation). Il est remarquable de noter, que le larsen n'est pas particulier au sonore. Il peut apparaître lorsque l'on met en présence une caméra vidéo et une télévision, et s'exprimer alors dans la production d'une masse (monochromatique) plus ou moins instable.

De tels phénomènes, par delà leurs particularités, ont participé au départ, à la formulation d'une hypothèse plus générale consistant à imaginer comment, à l'intérieur de dispositifs de création mêlant des médiums en apparence « non-communicants » (du fait de nos habitudes de perception et de la disjonction physique qui caractérise leur domaine respectif de manifestation), peut se tisser un réseau de relations susceptible de porter, au coeur de son maillage, la continuité d'un point de vue (quelque soit

par ailleurs l'angle d'attaque exercé) ?

Cet article tentera d'étayer le propos par des exemples directement issus des propositions de recherche, de formation et de création que j'ai pu mettre en place ces dix dernières années dans différentes structures<sup>1</sup>, et qui m'ont permis d'envisager et tester différents fragments d'outils d'ordre pédagogique, méthodologique, expérimental, nourris, souvent avec passion, des réflexions artistiques des étudiants et des artistes invités.

Une approche élargie de la notion de larsen, nous a été proposée par Tom Mays, avec sa création *Feedback*, créée au Centre Culturel Colombier à Rennes en 2003 (une résidence proposée par le GEPS en partenariat avec l'école des Beaux-Arts de Rennes et France Télécom R&D - Studio Créatif). L'idée artistique globale reprend la fabrication d'un dispositif susceptible de générer des éléments visuels à partir de sons, et inversement, puis de ré-injecter ces productions dans le contexte de départ. Une manière de questionner l'environnement dans lequel on évolue, de questionner également les relations que l'on entretient avec l'espace public, et qui consiste à lier de façon originale et en temps réel les informations visuelles et sonores.



**Figure 2.** *Feedback*, Tom Mays (Rennes 2003)

<sup>1</sup> Il s'agit en particulier des Ateliers de Recherche et Création (ARC), développés à l'école des Beaux-Arts de Rennes. Il s'agit également des séminaires thématiques approches disciplinaires réalisés à l'Université de Rennes 2 dans le Département Arts Plastiques, Master Arts et Technologies Numériques (ATN), et des résidences de création mise en place dans le cadre du GEPS (Groupe d'Expérimentation Plastique du Sonore). Celui-ci peut rapidement se définir comme la volonté de développer une synergie entre différentes structures, lieux ou institutions, de manière variable et diversement en fonction des besoins et des projets de création accueillis et développés.

Plus précisément, au sujet de l'articulation de sa proposition, Tom Mays nous dit : « Imaginons un espace public dans lequel sont captés des sons et des images. Ces bribes de contenus sont analysées en temps réel, traitées et diffusées in situ de manière fragmentaire et décalée. Les sons issus des micros sont décomposés en hauteur, intensité, brillance, quantité de bruit, rythme, densité, et vont servir à générer ou traiter les images. Dans l'autre sens, les vidéos captées par les caméras, analysées à leur tour en valeurs d'intensité, couleurs, zones formelles, vont interagir sur les sons comme pourraient le faire un grand nombre d'interrupteurs, de potentiomètres, de filtres revisitant en continu le sonore. Le son va en quelque sorte peindre par touches l'images qui, en retour, va musicaliser le son, offrant du lieu une représentation sensiblement décalée, une ré-interprétation en temps réel dans laquelle tous les éléments qui composent cet espace-temps anonyme et fonctionnel révéleront leurs relations complexes et insoupçonnées » [3]. Ainsi dans l'installation de Tom Mays, le rapport du son et de l'image n'est pas métaphorique. Il se fonde sur une série de filtres logiciels dont le rôle est de dégager au niveau de la captation (sonore et vidéo), des éléments saillants, pour les ré-injecter d'une manière croisée dans la production *in situ* d'images et de sons, attestant ainsi de la possibilité d'un dialogue audio-visuel au sein de l'environnement immédiat. Par delà les effets produits, et puisque le propos ne semble manifestement pas développer une vision « esthétique » du monde qui nous entoure, c'est bien dans l'égalité, mais en tout point diverse ré-interprétation de l'image et du son, que se trouve le lieu de l'émergence d'une distance critique.

Le travail de création dont nous allons parler maintenant, concerne toujours le rapport image/son abordé sous l'angle d'un principe de feedback beaucoup plus direct celui-ci. Il s'agit de l'installation *100 Hz*, une création collective d'un groupe d'étudiants de quatrième et cinquième année de l'école des Beaux-Arts de Rennes, réalisée dans le cadre d'un Atelier de Recherche et de Création qui a eu lieu au printemps 2004. La proposition s'appuie sur l'utilisation d'un principe élémentaire de manipulation du son, basé sur un échange d'énergie et une gestuelle appliquée à la production d'un larsen lumineux provoqué entre une caméra vidéo et une télévision. La masse lumineuse apparaissant à l'écran peut être déplacée et déformée en intercalant et en bougeant les mains dans le faisceau engendré entre les deux appareils. Le dispositif étant physiquement placé au centre d'un groupe de six enceintes acoustiques disposées de manière circulaire, la caméra fixée au plafond et l'écran de télévision lui faisant face à hauteur de table. Une captation temps réel de la taille et de la déformation de la masse lumineuse contrôle l'intensité et le timbre des sons diffusés, tandis que la captation de l'emplacement de cette même masse à la surface de l'écran, pilote la spatialisation et le mouvement des sons dans l'espace de l'installation.

Ce travail de recherche et de création est l'occasion

pour nous de (re)dire, en marge de nos préoccupations présentes, combien, au fil du temps, les manipulations électroacoustiques du sonore ont permis (d'une manière générale) aux sons de se détacher plus ou moins radicalement de toute référence à la réalité de leur source énergétique, et ainsi accéder à la « plasticité » potentiellement nécessaire à une rencontre transversale et inter-médiatique. Nous pouvons d'ailleurs appliquer cette remarque au dispositif sonore et lumineux rapporté ici, dont la manipulation, au travers de l'inertie (analogique) relative de la masse lumineuse (par rapport au sonore), et les phénomènes d'amortissement qui peuvent accompagner ses déformations, contribue à produire un champ de variation sonore bien particulier, d'autant plus particulier que le geste semble non pas commander le son, comme dans l'utilisation d'un potentiomètre par exemple, mais lui offrir une matérialité inédite.



**Figure 3.** *100 Hz, ERBA (Rennes 2004)*

L'utilisation d'éléments aussi différents que la lumière, l'espace, le corps et le son, à l'intérieur d'un système de relations relativement élémentaires, contribuant à l'émergence d'une proposition « d'art hybride » dans laquelle le son peut être considéré comme élément à part entière d'une vision élargie de l'objet plastique ou de la sculpture produisant et habitant l'espace de l'installation.

Pour clore provisoirement cet exposé sur l'appréhension des phénomènes de feedback et de réinjection, sous l'angle d'une notion de co-présence, je voudrais aborder un dispositif consistant, diversement, à prélever, transformer et réintroduire dans l'environnement sonore des bribes de sons, par un double mouvement temporel de bouclage et de réactualisation du flux sonore ambiant. Comme s'il était question de diriger lentement l'écoute vers ce flux, et donc, en l'occurrence, vers elle-même, dans le sens d'une exploration des sensations auditives, de la perception, de notre attention d'écoute et notre situation dans l'espace.

Nous venons ici de faire une description rapide de l'installation *Do not disturb*, création collective, là encore, d'un groupe d'étudiants de l'école des Beaux-Arts de

Rennes (Atelier de recherche et de Création « Pratiques sonores » 2005), en lien étroit avec un workshop dirigé par Yannick Dauby, autour de la fabrication de petits dispositifs sonores simples et multiples (« patches-modules »), en interaction sonore les uns avec les autres. Yannick Dauby est en effet venu à mon invitation, proposer aux étudiants un atelier basé sur la conception, dans l'environnement Max/MSP, de petits dispositifs autonomes aux comportements simples (« insectes numériques ») reliés chacun à un micro et un haut-parleur, et pensés selon un principe d'auto-propositions sonores, de mutuelles influences via une écoute automatique, une captation et des prélèvements plus ou moins aléatoires, et un dialogue robotique. Réagissant de manière sonore les uns avec les autres et réagissant également au bruit ambiant (condition initiale de l'interaction sonore), ces petits dispositifs ont permis d'engendrer finalement un phénomène de *feedback* complexe. Rétroaction logique, inertielle et statistique des éléments sonores les uns sur les autres, en fonction de l'état informatique des automates (enregistrement, traitement et/ou diffusion), entraînant une transformation lente de l'espace sonore, et une mise en abîme fragmentaire, incorporant dans son processus une importante et fondamentale dimension environnementale. La capacité à créer un espace sonore remarquable et à part entière, constitué de résonances, de dispersions, de colorations et d'atténuations, d'accumulations et de déformations, ouvert dans l'instant (et du fait de son inertie) à toutes les rencontres sonores, conscience « augmentée » de ce qui était déjà là.



**Figure 4.** Do not disturb, ERBA (Rennes 2005)

A l'occasion d'une résidence à Taipei Artist Village, Taiwan, été 2004, autour de la thématique *écoute, collecte, intervention*, Yannick Dauby définit son projet de création en des termes qui peuvent également expliciter son intervention à l'école des Beaux-Arts de Rennes : « L'essentiel du projet est d'inviter le visiteur à créer un parcours personnel dans les paysages au travers des formes proposées. La remise en situation d'éléments captés n'est pas d'obliger un point de vue subjectif dans une relation d'artiste-émetteur à un public-récepteur, mais de laisser à disposition quelques indices, provoquer quelques

croisements et inciter à l'attention à nos environnements » [4].

Le phénomène du *feedback*, une fois amorcé, peut également s'appréhender comme quelque chose de l'ordre d'un flux. J'ai pour ma part abordé cet aspect des choses en 2006 par le biais d'une expérience très simple dans l'environnement de programmation Max/MSP/Jitter, et consistant à produire un larsen directement à l'intérieur d'un objet matrice. Au départ, la matrice est vide de toutes données numériques. Ses entrée et sortie sont alors reliées entre elles, via un dispositif permettant d'éviter que la boucle ne déclenche trop rapidement un phénomène de saturation préjudiciable à l'expérience. En créant de la perturbation (introduction d'un décalage, d'une « rotation » dans les données contenues dans la matrice), on obtient des formes remarquables, caractéristiques d'un flux (à ne pas confondre avec des « formes fractales »).

Cette expérience montre à quel point une situation de *feedback*, et plus généralement un flux, peut être sensible aux conditions initiales et à la perturbation. Il en va ainsi des flux de données et d'informations que l'on peut déclencher dans les dispositifs multimédias, qui circulent ou s'échangent, et se transforment dans les machines, et qui peuvent finalement être contraints par une configuration, un contexte, un lieu, un espace ou un mode d'interaction. En se proposant d'exercer méthodiquement sa sensibilité à l'encontre de ces phénomènes de flux, on peut très vite revisiter sa manière de percevoir le sonore. Engager une réflexion à l'endroit des réseaux de forces qui l'anime, en y décelant des principes d'auto-régulation, de résonance, de perturbation, de boucles locales, de symétries, de mouvements rétrogrades et plus encore, se situer différemment par rapport globalement à l'environnement, non plus pour s'étonner des sons inouis qui peuvent le parcourir, mais pour véritablement en réaliser l'étendue et le potentiel formel.

En optique, la vitesse de la lumière dans le vide ne dépend pas de sa longueur d'onde, mais dans certains milieux, elle peut en dépendre : c'est le phénomène de la dispersion (à ne pas confondre avec un éclatement suivi d'une dilution, mais à prendre dans le sens de l'apparition de traits distinctifs, source de rapports sensibles et articulés). L'association de deux dioptries plans non parallèles (un prisme), mis en co-présence avec un faisceau lumineux, produit une dispersion colorée de la lumière en ses constituants, champ relationnel et formel potentiel. La co-présence d'une séquence sonore et d'un espace réverbérant peut, dans certaines conditions acoustiques, engendrer une dispersion sonore, avec l'apparition de sons nouveaux, et/ou supplémentaires (spatialisation sonore, déambulation, stratégie d'écoute, centre perceptif). Cette réflexion autour de la notion de simultanéité nous renvoie d'emblée vers des caractérisations « hors temps », sortes de qualités inhérentes à la co-présence des choses (images, sons, objets) susceptible de représenter un répertoire



de formes.

Plastiquement ou musicalement, c'est l'apparition d'une surface, d'un plan, un jeu de contrastes, une variation de milieu, une variation de fréquence, un grain de matière, un accident de forme, de matérialité, une disjonction sonore (...), qui peut, et sans préjuger ni de l'effet, ni de l'ampleur de celui-ci, ni de l'aspect local ou non-local de ses conséquences, ni du médium affecté, ou de la durée et la régularité de la perturbation, contribuer à former un regard, une écoute, une approche. Offrir une continuité à un déplacement, déclencher aussi le processus complexe d'intégration par lequel les impressions visuelles, auditives, tactiles s'associent pour former un point de vue, une présence dans l'espace.

Un phénomène d'incidence perceptive peut sembler relativement évident à ressentir. On peut ainsi éprouver l'impact que peut avoir un son sur les proportions, l'échelle et l'atmosphère d'un lieu ou d'un espace. Mais il est peut-être moins évident d'envisager éprouver avec la même acuité, une qualité perceptive transversale, issue d'un jeu de mutuelles déterminations entre les éléments co-présents. C'est en ce sens que la notion de simultanéité et la réflexion qui lui est associée, peut nous servir, nous permettre, de manière sans doute fragmentaire et souvent éphémère, de dépasser, sans les effacer, la matérialité et le contenu des choses, au profit de leur association. Nous permet de nous affranchir du rapport (même élargi et interchangeable) du fond et de la forme, de considérer différemment la question de la narrativité et celle de la représentation, ainsi que la distance qu'entretient le public avec l'oeuvre. Nous montrant enfin l'existence de champs de tensions, de frictions, de significances ouverts et contextualisés, territoires artistiques habités de propositions et de dispositifs parfois difficiles à conjuguer.

### 3. LA QUESTION DU TEMPS, COINCIDENCE ET DIFFÉRENCE

La simultanéité recouvre des phénomènes « presque physiques » (qui nous renvoie à des propriétés liées aux éléments dans leur co-présence spatiale et peut-être locale). Mais une création multimédia et trans-disciplinaire intègre une dimension temporelle importante. Il y a la temporalité propre aux éléments articulés entre eux, celle des sons et des images, mais aussi celle des phases de transition, de mutation ou encore des phénomènes d'accumulation ou de dégradations. Il y a par ailleurs la temporalité de l'expérience perceptive proprement dite, liée à la durée de l'appréhension de l'espace et des déplacements effectués, allers et retours et manipulations éventuelles. Une autre dimension temporelle, plus proche en l'occurrence de nos préoccupations, peut s'entrevoir en avançant une notion de coïncidence, laquelle se réfère directement à une idée « d'exception temporelle », troublante, qui nous donne à

voir ou à entendre quelque chose différemment, du seul fait de la présence fortuite (pour l'observateur) d'une autre chose. On est toujours quelque part, dans une situation de co-présence, mais celle-ci peut être qualifiée de spontanée, et peut, contrairement à ce qui a été dit au sujet de la simultanéité, s'exercer de manière locale ou non-locale, dans le cas de pratiques artistiques ouvertes aux télescopages temporels (le fait de ne plus l'entendre ne détruit pas le son. celui-ci est toujours présent et peut à tout moment ressurgir. Un savoir sonore intime, finalement contemporain de nos expériences auditives quotidiennes nous a été sans doute transmis de génération en génération, nous mettant fréquemment en résonance, pour peu que l'on prête l'oreille, avec des sensations que l'on pourrait croire à jamais perdues. Il est important, pour retrouver cette chaîne auditive, de prêter l'oreille, car les éléments indicels qui déclencheront cet écho et ce retentissement se trouvent bien, ne nous trompons pas, ici et maintenant dans notre environnement sonore actuel, pour peu que celui-ci ne soit pas simplement là pour masquer le silence).

Il est possible d'exemplifier ce rapport au temps (instantanéité/rencontre), source de différence, avec *Step to step*<sup>1</sup>, une proposition de Thierry Fournier, lequel décrit son installation de la manière suivante : « Dans une salle sont disposés, face à face, un socle blanc et une projection vidéo grandeur nature représentant un coach de fitness qui donne un cours de "step" de vingt minutes, en boucle... . Dès qu'un visiteur pose un pied sur le socle, la vitesse de la vidéo se ralentit proportionnellement à l'emprise de son corps sur le piédestal, jusqu'à se geler presque entièrement. La musique est également ralentie, ainsi que la voix du coach qui demeure toutefois compréhensible, même dans l'extrême lenteur. ... Entre les visiteurs et le coach, à la fois modèle et victime de leurs gestes, s'instaure un bouclage généralisé, double contrainte d'une imitation impossible. L'action se transfère du côté du spectateur, "mise en oeuvre" sur le socle, sculpture vivante en perpétuelle instabilité » [5].

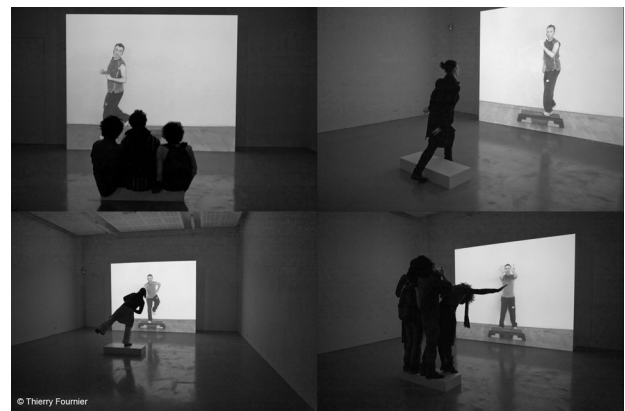


Figure 5. Step to step, Thierry Fournier (ERBA 2008)

<sup>1</sup> *Step to step* est une installation réalisée dans le cadre des résidences de création du GEPS et présentée dans la galerie du Cloître à l'école des Beaux-Arts de Rennes en 2008.

Tout au long de la création de *Step to step*, Thierry Fournier a veillé scrupuleusement à ce qu'une conception ouverte et élargie de l'articulation puisse se mettre en place entre tous les éléments constituant l'installation. J'ai écrit à ce sujet dans la publication consacrée à son travail de création : « Méthodologiquement, Thierry Fournier a abordé son propre projet de création d'une manière véritablement matricielle, nous conviant pratiquement à participer d'une démarche que je qualifierais globalement de "transversale et multiforme". Et ceci dans le sens d'une profonde et solide approche pluridisciplinaire qui nous a finalement plongés, en complète résonance avec l'avancement du projet (et l'apparition des difficultés), au cœur de problématiques aussi diverses et soudaines que la programmation informatique, la diffusion sonore, la diffusion vidéo, la scénographie, la technologie de la captation, la fabrication des différents éléments inhérents à l'installation, et, surtout, moment précieux, l'articulation de tous ces vecteurs expressifs et perceptifs, au sein d'un processus artistique d'une grande rigueur (vision précise de l'interdépendance des éléments constitutifs de l'œuvre, conception dynamique et ouverte de l'articulation globale du dispositif, approche tantôt historique, tantôt analytique des fonctionnalités, des couches structurelles propres à la création et de leurs liens, soucis de la lisibilité et de l'intégration des éléments non essentiels, mise en perspective continue des choix pratiques et de leurs conséquences), afin d'engendrer un dispositif "d'une seule pièce", débarrassé de tout ce qui pourrait créer des tensions superflues voire perturbantes dans le dispositif proposé au public.

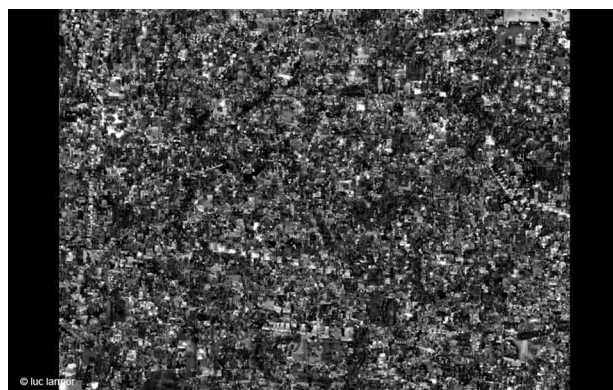
*In situ*, *Step to step* a vu s'exercer une pratique, physique, identifiée comme telle dans la mise en œuvre de gestes se déclinant sur des modes variés et une énergie toujours renouvelée, dépassant et de loin une simple (et commune) phase exploratoire. Installation vidéo et sonore catalysant rencontres, échanges, dialogues, envies de bouger et de participer, collectivement le plus souvent, *Step to step* a été décrite presque unanimement comme une expérience "chorale" dans l'instant vécu, mêlant l'altérité du corps, une communauté de mouvements (plus ou moins imitatifs) et le temps qui passe, alors que seul le geste en qualifie la perception » [6].

Pour des raisons de transversalité et d'échanges interdisciplinaires, ainsi que pour des raisons de pédagogie, de méthodologie de l'expérimentation et finalement de conception technique (et technologique), il nous est apparu utile de mettre en avant et de réfléchir à ces notions de simultanéité et de coïncidence. Elles se sont révélées très vite capables, dans un premier temps, de rendre compte de l'existence de « répertoires » de formes et de relations, non-réductibles à des questions de simple détournement ou de pure combinatoire. Parler de simultanéité source de dispersion (réseaux de relations), nous permet d'entrevoir l'espace des relations artistiques transversales sous le modèle d'une logique modale du « ou », par laquelle la co-présence des éléments fondateurs du dispositif

inter-disciplinaire se comprend en regard d'une subordination tout azimut, multiple, liée aux « conditions initiales » et globalement au point de vue exercé.

Parler dans le même temps de coïncidence source de différence, c'est convoquer une logique sérielle du « et », qui, sans début ni fin, nous permet, quelque soit l'échelle retenue, d'opposer des intérieurs et des extérieurs, d'introduire et de mesurer des présences, de dévoiler des localisations, des étendues géographiques, de coordonner des instants au sein de temporalités utiles à une navigation intégrée au sein de l'œuvre transversale.

Je voudrais, pour montrer un autre aspect de la coïncidence et de son pouvoir de distribution temporel, évoquer rapidement *HK\_sound\_mapping*, une création réalisée en février 2010, dans laquelle on assiste à un processus d'éclatement spatial d'une séquence vidéo sous l'effet du sonore. Chaque image entre dans un court cycle de répétitions, jeux d'échelle et de dispersion à la surface de l'écran. Les densités d'images, les trajectoires et la



**Figure 6.** *HK\_sound\_mapping*, Luc Larmor (2010)

répartition des images à la surface de l'écran, sont elles aussi pilotées, par seuils, par le son. Pour, globalement, une occupation de l'espace qui n'est pas sans rappeler une cartographie urbaine. Au niveau de la structuration de la pièce, nous avons affaire à deux processus (l'un visuel et l'autre sonore), autonomes. Le flux sonore venant, de manière discontinue, perturber et actualiser l'affichage du flux vidéo. Rencontres fortuites de flux, génératrices de différence entre les images, à l'origine aussi de rapports d'échelle en apparence improbables, responsables de la production d'une cartographie sonore qui, dans l'épaisseur de l'accumulation des images et par le jeu de positionnements topographiques « vectoriels », évoque une urbanité en train de se construire [7]. Dans cette création, le dialogue entre les médias n'est pas direct. La relation entre le son et l'image se fait par flux interposés. Une manière de créer un système de relations qui, même s'il finit logiquement (accumulation) par entraîner un phénomène d'inertie, interdit, dans l'expressivité des formes visuelles, et même si l'évocation urbaine est évidente, l'articulation de figures (vites) interchangeables,

sans logique interne propre, entrant avec le sonore dans un rapport de dépendance symbolique, d'objectivation directe, à mi-chemin entre la représentation indicielle (haut/aigu, bas/grave, défilement, fausses couleurs ...), et l'illustration. La mise en rapport « frictionnel » et discontinu de deux flux indépendants, permet de créer des passerelles, des interfaces non tributaires directement du matériau, de son histoire ou de ce qui se raconte au niveau de son contenu. L'éclatement du « vocabulaire » propre à chaque média n'est pas synonyme d'effacement ou de masquage. Bien au contraire, la référence au matériau reste bien présente, sous forme d'ellipses venant localement et obstinément s'opposer au mouvement d'ensemble très certainement quant à lui, générateur de dilution et d'indifférenciation. Une manière décisive de donner à ce qui est en train de se passer une présence, et d'amener la lecture que l'on peut en avoir vers plus de profondeur et de « relativité ».

Pour conclure, du moins le référencement de notre problématique par rapport aux créations et aux oeuvres qui lui ont donnée corps et substance, je voudrais parler de *When durations collide*, un projet de performance que Laurent Dailleau est venu développer et diriger à l'école des Beaux-Arts de Rennes (annexe du Bas Village, un hangar industriel d'environ 350 m<sup>2</sup>) en 2009 à mon invitation.



**Figure 7.** *When durations collide*, Laurent Dailleau (annexe du Bas Village - ERBA 2009)

La proposition initiale de Laurent Dailleau portait sur une notion de flux et d'interpénétration, de transitions floues, de mélanges, d'ambiguïtés perceptives et sensorielles. Afin de guider et d'orienter le groupe d'étudiants qui devaient participer à cette performance, un premier workshop a été organisé autour de propositions de masses plus ou moins diffuses, plus ou moins denses et toujours en mouvement (nuages), même imperceptible. Les phénomènes d'écoulement, d'étirement, d'accumulation, d'élasticité, de fluidité, de contact « aqueux », furent longuement abordés, discutés, expérimentés visuellement, auditivement et matériellement. Les choses devaient s'articuler autour de propriétés telles que la résistance, la transformation, l'échange. Et cela dans le but de trouver un grain, un contact, une matière, une chaleur, une

émotion, une idée ou la rémanence d'un souvenir enfoui, quelque soit le médium sollicité ou interagissant. Exercer ses yeux et ses oreilles, ses doigts et tout son corps à la découverte de phénomènes sans début ni fin, en perpétuelle mutation (interrogation), attentif à l'environnement proche ou lointain et soucieux de conserver une certaine idée de la forme, une cohérence, rémanence, « comme un air de ... » (l'expression est de Laurent Dailleau).



**Figure 8.** *When durations collide*, Laurent Dailleau (annexe du Bas Village - ERBA 2009)

Cette proposition de performance a été en tout point riche d'enseignements au niveau justement de l'articulation d'une création interdisciplinaire<sup>1</sup>. *When durations collide* a permis la confrontation, le contact, entre un performeur et les « manettistes » (quatre musiciens équipés de manettes « Nintendo Wii »), donnant aux gestes de ces derniers une ambiguïté très intéressante, superposant à leurs gestes musiciens un questionnement corporel et spatial ouvert. Différents objets vibrants installés, sensibles diversement au sonore, matérialisaient pour leur part, ponctuellement dans l'espace, des vents de vibration en fonction du déplacement des fréquences, répondant également, au détour de la déambulation, aux vibrations qui parcouraient certaines images vidéos, en incitant le public à se déplacer et varier les angles d'écoute. Notons par ailleurs la présence d'une vidéaste dont le rôle semblait être à première vue de filmer l'événement, mais qui participait en fait dynamiquement à la « chorégraphie » générale en matérialisant physiquement des points de vue, en témoignant par ces déplacements incessants de leur diversité. Sa présence peut exprimer à un autre niveau, un rapport particulier au temps, celui de la mémoire de l'instant, d'un instant saisi parmi d'autres. Un rapport particulier voire subjectif à la conservation d'une trace, en regard de situations artistiques éphémères, impossibles à saisir dans leur globalité, que l'on ne peut finalement que vivre, et dont on se souvient, corporellement.

<sup>1</sup> *When durations collide* fût l'occasion d'une collaboration technique (programmation informatique) avec un groupe d'étudiants de l'IFSIC (Institut de Formation Supérieure en Informatique et Communication) de l'Université de Rennes 1.



Ce détour par les aspects formels et relationnels, intentionnels et imbriqués des pratiques artistiques transversales, et la difficulté d'en rendre compte dans un document d'archive, pose à l'évidence la question de la trace sonore et de sa lecture. Une forme sonore qui prend son « sens » au moment où se produit un son, au moment où s'isole du continuum sonore un élément qui va entrer en relation avec « quelque chose » de son environnement, lorsque mon attention, au détour d'une image, d'un point de vue, sera attirée par ou retiendra une séquence, lorsque celle-ci, pour une raison ou pour une autre deviendra à son tour remarquable, structurante et parviendra à modifier mon rapport à l'espace, au mouvement d'ensemble ou à un objet particulier (dans sa globalité ou pour un détail jusque là ignoré). Des conditions d'apparition et de présence des sons qui limitent grandement la portée d'une description, toujours arbitraire. Attestant en cela de la nécessité d'en parler autrement. Soulignant les contraintes et les limites des « typo-morphologies » partant d'un postulat de différenciation et d'imbrication posé une fois pour toutes, comme si les choses n'avaient qu'une seule manière d'être. D'où la nécessité, à notre avis, d'aborder les questions de contiguïté et de juxtaposition, à la lumière de problématiques faisant appel, par exemple, aux notions de co-présence, de simultanéité et de coïncidence, à l'image de celles que nous venons d'avancer dans cet article.



**Figure 9.** When durations collide, *Laurent Dailleau* (annexe du *Bas Village* - ERBA 2009)

En situation de jeu (performance), il est possible d'ajuster tel ou tel paramètre et influencer plus ou moins radicalement ou profondément le déploiement des processus. Un contrôle qui s'exerce à un niveau d'ensemble, celui des modifications de direction, de densité, de registre, de variabilité ou de dégradation. Un contrôle qui peut conduire à un changement de contexte, d'environnement, de « niche écologique », sans que rien, sinon la volonté de franchir le sérail n'altère dans l'instant la prolifération des formes sensibles. Le sonore, engendré par l'utilisation de flux numériques, est envisagé en compréhension. Il est pensé par rapport à une loi d'ensemble qui ne préjuge en rien de l'extension des éléments effectivement produits et articulés. C'est une qualité que l'on prête aux sons, un comportement. Une

manière de circuler, de s'ouvrir, de se transformer, de se fragmenter, de se fondre, de se disperser, d'inventer (composer spontanément avec le contexte). Des formes sonores qui sont virtuellement maîtrisables, mais qui n'ont pour seul substrat nerveux et réflexif, pour seule certitude au moment de leur actualisation, que la sensation d'être en devenir, purs questionnements.

Comme si la pièce musicale jouée en temps réel, en relation avec un dispositif visuel ou scénographique, déroulement temporel non linéaire, incompressible, théâtre de rencontres, d'interactions, développements, transformations, et disparitions de bribes d'univers sonores, n'existait véritablement que dans la mémoire de chaque auditeur, visiteur, interacteur, affirmant alors comme une expérience personnelle ou une histoire individuelle, directions, affinités, drames et significations...

Expérience individuelle ne veut pour autant pas dire perception forcément isolée dans une altérité profonde, incommunicable. A travers l'exercice d'écoute envisagé ici, il nous faut « naturellement » chercher à sortir de soi-même, et à s'ouvrir à la diversité du sonore et de ses occurrences (d'où l'importance du positionnement spatial du son dans le dispositif de diffusion). Le partage, l'expérience collective, l'échange, se situent sans doute là, dans le croisement des trajectoires de perception. Nous devons accéder à une qualité d'écoute qui en passe certainement par une salutaire vacuité de l'esprit, un loisir. Ne pas être réticent aux formes de dispersion, de délocalisation perceptive. S'ouvrir à des temporalités parallèles, à des mises en perceptives entre des événements actuels et passés, réels, présents ou imaginaires.

Nous évoluons au sein de décalages perpétuels sans même y songer. Nous accueillons le temps dans la succession des instants, c'est-à-dire, régulièrement, en dehors de toute chronologie. Des instants, tour à tour inconséquents, ou lourds de rencontres infiniment présentes, un voyage au coeur du mécanisme de la mémoire, des résonances perceptives, et d'une écoute spatiale qui a besoin d'un corps pour exister, pour se rassembler et tisser des liens et du réel. Cette manière d'être du sonore (en temps réel), place la question de son éventuelle signification non pas dans quelque chose qui se raconte, mais dans notre propre rapport au monde. Jeux très « plastiques » et discrets (au sens des unités discrètes de la linguistique), entre des matières éclatées, déformées, recomposées dans l'instant, hybridées, formant une musique qui n'a intrinsèquement pas de sens, ne délivre aucun message, et se situe de prime abord au coeur du sonore, dans sa spécificité phénoménologique. Et dans la mesure ou le processus trans-disciplinaire s'attache à des comportements, manières d'être au monde, co-présence, « mode d'être » dirait Antoine Schmitt, se pose également, avec une acuité particulière, la question de la « volonté » qui anime ainsi le sonore, le pousse à dialoguer avec son environnement, et pour le moins, nous invite à méditer



sur sa vitale obstination.

#### 4. CONCLUSION

Les notions avancées ici et la problématique qui leurs est associée, peuvent, en situation de recherche et de « confrontation disciplinaire », servir à mettre en place des protocoles d'échanges et de communication favorisant l'appréhension et la compréhension des phénomènes de co-présence artistique. Notre préoccupation est d'entrevoir des zones d'échange à l'intersection des domaines de référence (son, image, objet, espace, numérique ...). Une manière (et sans chercher à établir de comparaisons), de faire également apparaître des distinctions importantes entre disciplines, et de tisser des liens nouveaux ou dynamiques entre elles, en tenant compte des différences qui existent, dans l'approche de la spatialité et celle du temps notamment.

Notre recherche nous a permis en particulier de constater que, malgré (et peut-être en raison) de la transversalité des moyens, les pratiques tendent souvent à se singulariser, en s'attachant de plus en plus finement aux « aspérités médiatiques » susceptibles d'établir des connexions significatives, par exemple. Des tentatives visant à dépasser les particularités des matériaux (considérés dans leur discontinuité) pour autoriser l'émergence de liens et de lieux relationnels qui ne soient plus des lieux de transition mais des lieux d'échange stables et largement partagés.

Les notions mises en avant, peuvent encore contribuer, d'une certaine manière, à « dématérialiser » l'approche que l'on peut avoir de certaines formes artistiques actuelles. Et ceci en contribuant à poser différemment la question de la relation entre l'art et le réel, entre l'art et le domaine social (réseaux sociaux, pratiques nomades, contextuelles, utilisation et détournement d'outils non-dédiés ...). Une manière aussi d'éclairer la démarche consistant parfois à varier les formes d'apparition et de réalisation des propositions artistiques, plastiques et/ou sonores, en fonction des lieux, des occasions (et des budgets). Des projets artistiques et des créations qui peuvent désormais changer rapidement de statut, passer de celui de performance, à celui d'installation, ou de traces vidéo, sonore, on-line (versions capables d'être échangées, connectées, transférées, re-mixées, hybridées). Outils partiels mais utiles également pour parler des oeuvres avec d'autres mots que ceux liés à la représentation (ou à l'abstraction). Pour rendre compte de projets à plusieurs dimensions, intégrant concept et démarche, attitude et positionnement, vécu et éléments environnementaux, co-présence. La possibilité pour nous offerte de tenir compte dans nos propos de la relation étroite qui relie proposition artistique, modélisation (simulation informatique) et processus d'élaboration (lequel, parfois, se donne à voir en lui-même comme œuvre à part entière).

D'une manière plus générale, les conditions de la « monstration » des œuvres plastiques et picturales ont elles aussi, dans leur spécificité, grandement changées. Les artistes sont à l'évidence désormais sensibles à l'environnement dans lequel leurs créations se donnent à voir. Préoccupés par le temps (qui passe), la dégradation (programmée) des œuvres ou du contexte de monstration, ils interrogent aujourd'hui le support même de l'accrochage des œuvres, la fabrication ou l'investissement de l'environnement immédiat de la galerie, sans parler des modalités de la communication autour de leur travail de création et de l'utilisation contextuelle du son. Toutes propositions utiles aujourd'hui pour provoquer une multiplicité de contacts avec la création et les œuvres, qui ne sont semble-t-il pas étrangères à notre champ d'étude.

#### 5. RÉFÉRENCES

- [1] Larmor, L., « Cécile Babiole artiste sonore et visuel », in Cécile Babiole *Shining field*, responsable de la publication Jacques Sauvageot, conception Jérôme Saint-Loubert Bié, Ecole des Beaux-Arts de Rennes, France, février 2008, ISBN : 2-908373-65-3.
- [2] Bosseur, J.-Y., *La musique du XX<sup>e</sup> siècle à la croisée des arts*. Editions Minerve, Paris, 2008.
- [3] Mays, T. *Feedback*, document GEPS, Rennes, France, septembre 2003.
- [4] Dauby, Y. et Tsai W.-S., *Shejingjen*, document en ligne, [http://www.kalene.net/shejingren/shejingren\\_presentation.pdf](http://www.kalene.net/shejingren/shejingren_presentation.pdf), novembre 2004.
- [5] Fournier, T., « Step to step », in Thierry Fournier *Step to step*, responsable de la publication Jacques Sauvageot, conception Jérôme Saint-Loubier Bié, Ecole des Beaux-Arts de Rennes, France, juin 2009, ISBN : 2-908373-77-7.
- [6] Larmor, L., « L'intelligence du geste », in Thierry Fournier *Step to step*, responsable de la publication Jacques Sauvageot, conception Jérôme Saint-Loubier Bié, Ecole des Beaux-Arts de Rennes, France, juin 2009, ISBN : 2-908373-77-7.
- [7] Larmor, L., *HK\_sound\_mapping*, création sonore et visuelle, France, février 2010, extrait visible à l'adresse : [http://www.dailymotion.com/video/xcdg9l\\_hk-sound-mapping\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xcdg9l_hk-sound-mapping_creation)