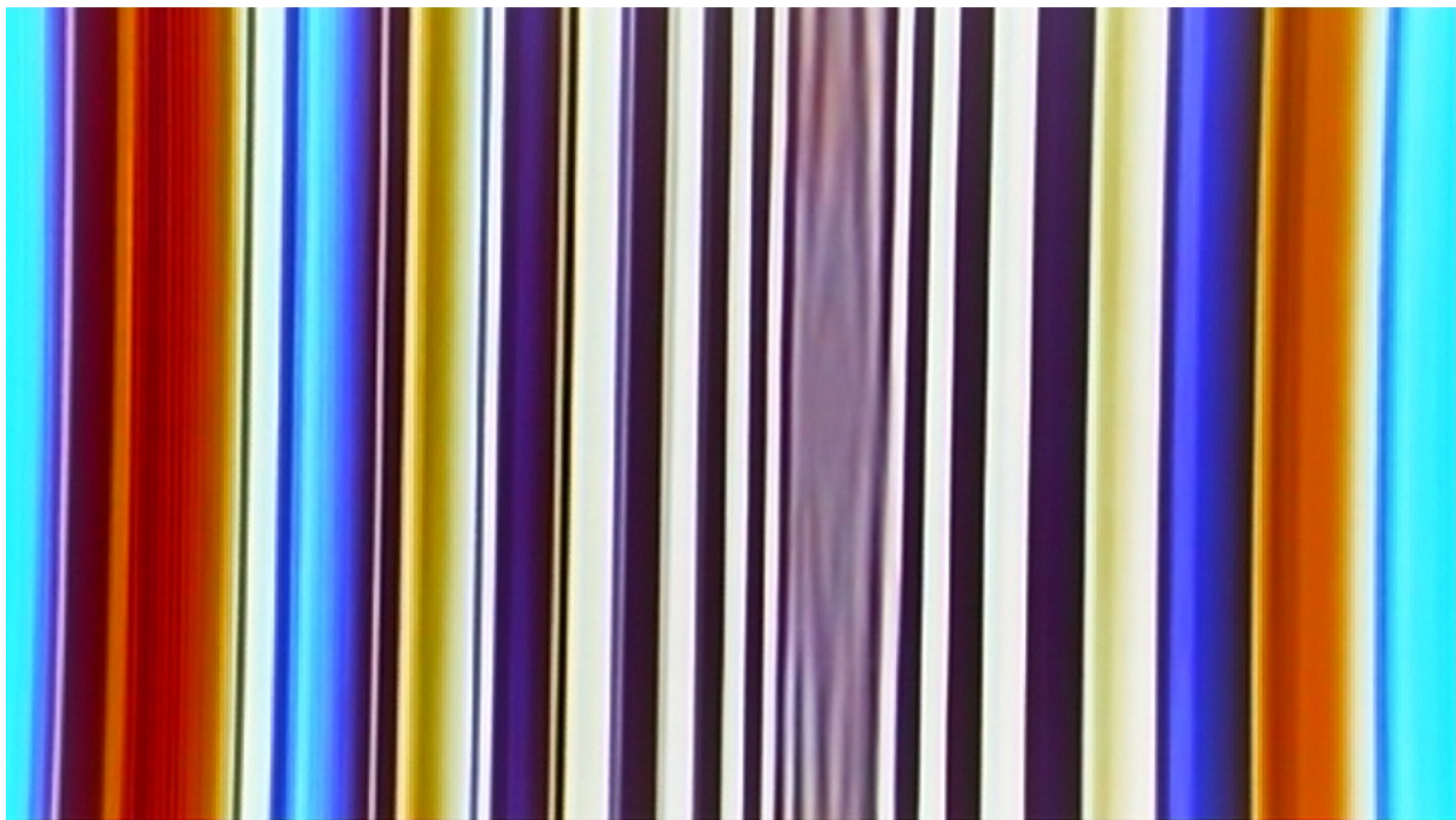


Tableaux électroniques

Joris Guibert

« La vidéo apparaît donc d'emblée comme une nouvelle forme de
peinture, électronique, lumineuse, fluide. »

Françoise de Mèredieu,
Arts et nouvelles technologies – art vidéo, art numérique
éditions Larousse



« Les répliques et migrations des images, les mutations et multiplications des supports, l'évaporation du numérique, obligent à repenser nos expériences de regards.

Interroger le rapport à l'image, la relation aux technologies, la foi dans le visible et dans les techniques de visibilité.

Questionner ce qui fait apparition et apparence, où l'image s'incarne et qui permet au regard de se former. »

Joris Guibert

Tableaux électroniques

Dispositif de composition :

caméra vidéo - vidéoprojecteur - correcteur de signal - console vidéo

Format : 16/9 - Couleur - Silencieux

Cette série de tableaux est composée avec la technique vidéo du larsen optique. Le larsen (*feedback* en anglais) est un procédé qui met en boucle un signal : ici la caméra filme son propre écran de contrôle, ce qui démultiplie chaque apparition à l'infini et l'amplifie en rétroaction. Le flux lumineux alors généré est manipulable en temps réel ; la création devient littéralement un équivalent électronique du courant pictural *Action painting*, où le geste et l'immédiateté influent sur la composition autant que sur l'inspiration. Ce « *digital action painting* » est donc produit en direct, sans aucune image source, et ne subit pas de montage ni de traitement post-production. Le larsen est une des figures esthétiques *essentiels* qui traversent l'histoire de l'art vidéo. L'image électronique fut à l'origine une technologie de transmission, c'est-à-dire d'instantanéité. Là où le cinéma est enregistrement, discrétisation et montage, l'image vidéo est transmission, modulation et continuité. L'acte vidéo rejoint la maniabilité du geste du peintre, un rapport immédiat à l'image.

L'image est ici composée comme une peinture qui acquiert une temporalité : un motif unique, qui évolue mais ne se transforme pas. L'image n'est pas mouvement mais *mouvant*. Aucune segmentation ni figure de montage (ellipse, raccord, etc.) ne vient rompre ce continuum ; ce motif n'a pas pour finalité de construire un rapport de temps. L'apparition se module, varie et ondule sans pour autant se métamorphoser.

Ces compositions revendiquent une visualité libre et pure ; un au-delà de la représentation que la peinture moderne a exploré, une musicalité des rapports et des articulations, une perception exorcisée telle que le cinéma expérimental l'a recherchée, une malléabilité et une picturalité de la substance électronique que l'art vidéo a révélée dès l'origine. Peinture fluide et fuyante, couleurs erratiques, lignes instables, produisent un acte de regard intensif et insaisissable.



Dispositifs

La plupart des travaux de Joris Guibert sont conçus pour être déclinés selon des modalités et des dispositifs multiples : à la fois film, installation, performance. Les vidéogrammes *Tableaux électroniques* sont ainsi pensés pour être incarnés à travers deux protocoles distincts : objet filmique en projection monobande (vidéoprojection frontale sur un écran classique) ou objet d'exposition (vidéoprojection en boucle sur support construit).

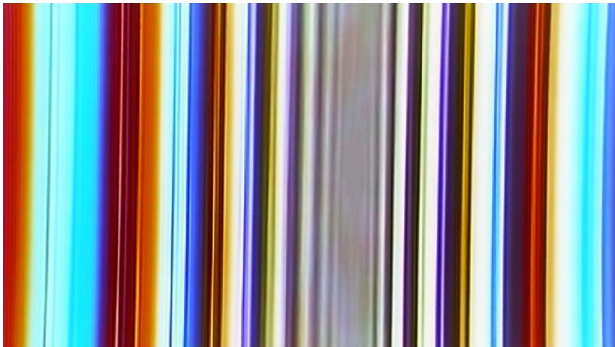
En tant qu'objet filmique, le spectateur recevra l'œuvre dans un espace et un temps imposés – tel un film : frontalement, et sans possibilité de retour. En tant qu'objet d'exposition la réception implique une démarche de regard autonome, dans un espace-temps libre – l'œuvre étant diffusée en boucle et disposée dans l'espace sur un support spécifique.

Cette double possibilité de restitution impose des variations dans la composition des œuvres : des versions différentes.

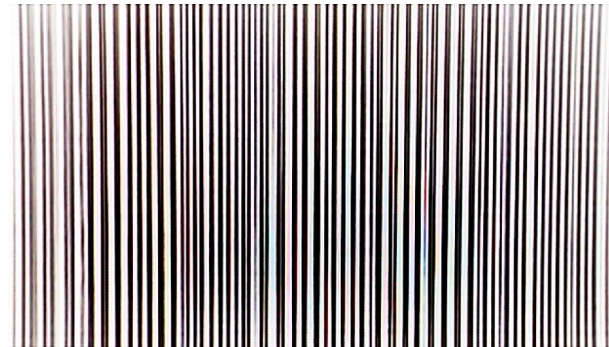
VERSION FILM MONOBANDE

Les *Tableaux électroniques* destinés à être diffusés en projection filmique « classique » ont été composés pour rejouer une temporalité linéaire, non circulaire : le « film » se déroule en évoquant une chronologie, un déploiement du motif qui se développe et se replie ensuite.

Ils ont été composés en quatre parties:



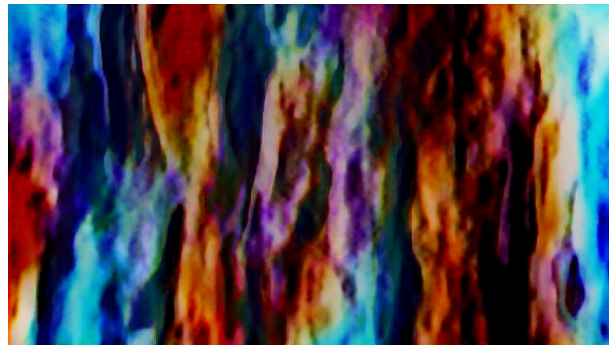
► <https://vimeo.com/153104062>



► <https://vimeo.com/154137762>



► <https://vimeo.com/153615147>

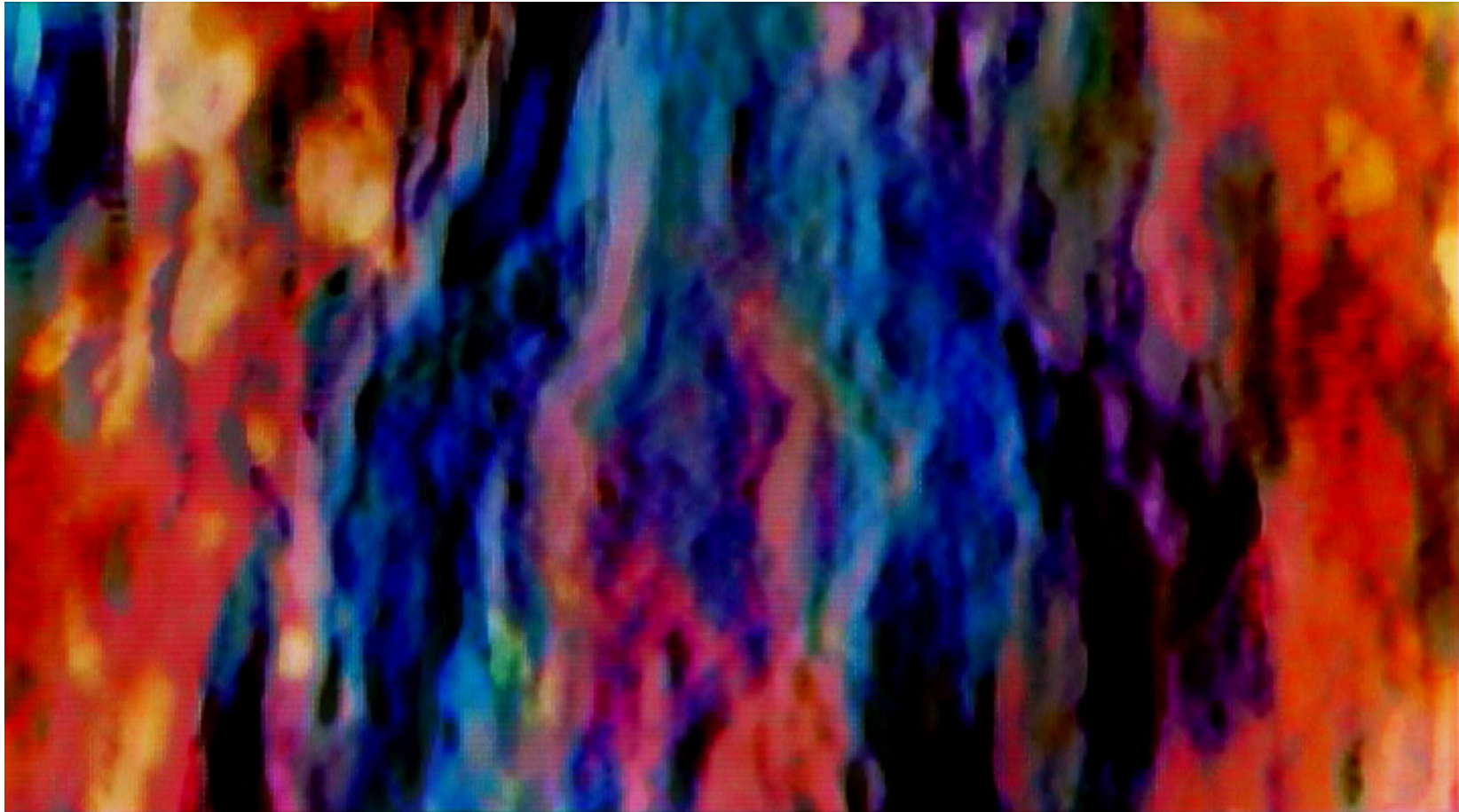


► <https://vimeo.com/151731395>

VERSION INSTALLATION

Lors d'une restitution en dispositif d'exposition, le motif du tableau n'a pas pour finalité de déterminer une chronologie : la diffusion se fait en boucle, que le regardeur peut contempler à loisir exactement comme une peinture – le début et la fin du vidéogramme se confondant en circularité.

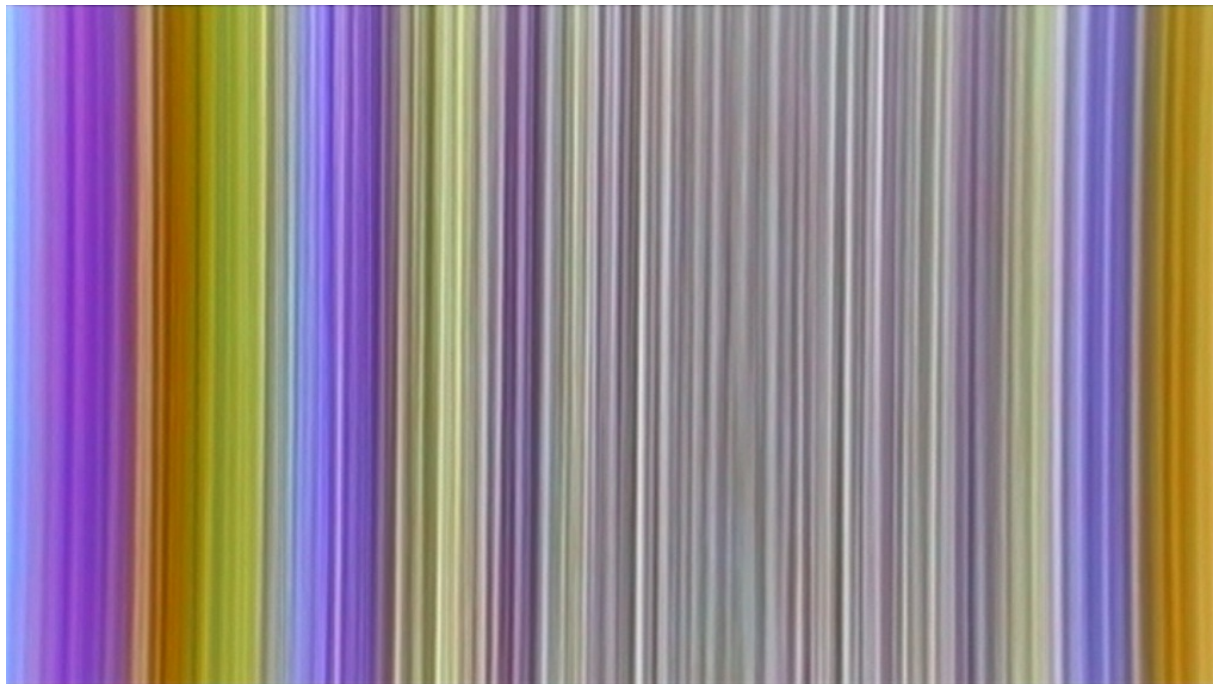
Ces tableaux se matérialisent concrètement par leur restitution dans l'espace grâce au médium qui accueille l'image. Le support d'apparition a autant d'importance que l'image : une plaque de plexiglas accrochée au plafond par des fils invisibles. Le vidéoprojecteur enduit de couleurs la plaque tout en la traversant. Le tableau est donc suspendu dans les airs, apparition flottante visible des deux côtés : l'image et son revers constituent les deux faces de la même œuvre. Le regardeur est alors invité à se déplacer autour. Chaque tableau peut également être exposé en lien avec les autres compositions : la série polyptyque est ainsi disposée *in situ*, en alignement linéaire, ou dispersée dans l'espace pour élaborer un parcours, ou encore en tétraptyque selon un axe croisé au centre duquel le regardeur est invité à entrer.



« La vidéo réinvente le tableau lumineux, le vitrail portatif. »

Françoise de Mèredieu

Le medium-substrat *incarne* ainsi l'image qu'il accueille : avec lui elle acquiert un corps. La technologie vidéo est la continuité de l'art du vitrail, une image qui irradie de lumière (le moniteur vidéo est une machine à production de lumière, qui génère une image rayonnante). La luminescence intense de l'image vidéo n'est donc pas celle de l'écran de cinéma qui reflète le faisceau du projecteur. Ainsi ces tableaux lumineux, véritables peintures éphémères de lumière, sont conçus pour être diffusés sur leurs supports plexiglas pour reconstituer l'*effet irradiant* de l'image électronique.

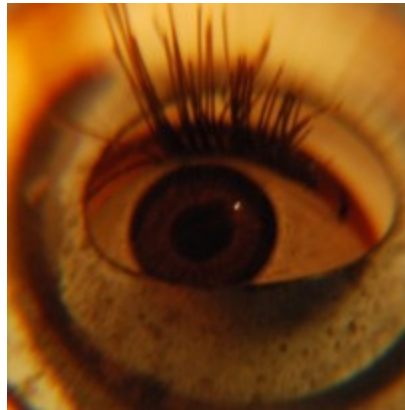


« Il y a dans l'image électronique une virtualité immense qui n'est pas sans analogie avec celle que détient depuis toujours la peinture. »

Raymond Bellour
L'entre-images, La différence

TEXTE ACCOMPAGNANT LES OEUVRES

« Qu' est – ce que je regarde ? »



... pourrait être la question inaudible qui traverse ma pratique.

D'abord parce que cette question s'applique à toute expérience de l'image, dans le sens sympathique de l'interrogation et de l'énigme : que dois-je, qu'est-ce que je choisis de regarder, ou qu'est-ce qui saisit mon regard – dans et par cette image ?

Quel élément, quel motif... ? Par quelle entrée, selon quel trajet ? Quelle interrelation de forme à forme ? Une forme ou bien la structure sous la forme ? Les formes ou les creux, les plis, les vides entre les formes ?

etc.

Cette question se pose pour toute proposition architecturée du regard et ainsi de tout objet filmique, et se superpose à sa réception : figure, raccord, représentation, signification, détail, figural... sont les mots (les reformulations, les traductions et les tentatives de mise en langage) de ce questionnement.

Ensuite cette question se pose comme le doute qui s'immisce, face à l'image qui peut à tout moment se révéler mirage. Question à l'endroit de cette présence qui manifeste l'absence (la représentation), de cette trace qui échappe (l'apparition), de cette apparence qui nie toute description (l'abstraction). Suspicion légitime lorsqu'elle semble vouloir *révéler* quelque chose, découvrir une vérité recouverte, dé-voiler quelque savoir occulté, alors même qu'elle couvre l'objet qu'elle reproduit (tel un masque), et voile (oblique et filtre) le regard. Cette question se pose avec force alors même qu'on veut croire cet objet ambigu, croire à ce qu'il présente et à ce que nous voulons qu'il dise. Croire alors même qu'il ne nous décrit rien, ne nous dit rien, sauf « *je suis une image* », tandis que l'on voudrait y voir une chose, une preuve, un discours.

Enfin cette question se pose depuis peu comme examen, comme mise en question : nécessité inédite face à cet objet ubiqué et multiple qu'est l'image devenue numérique – un objet répliqué. Les images non-numériques c'est-à-dire non issues de synthèse (le cinéma, l'art vidéo, la photographie, la peinture...) ont été transmuées de matière à masse (de chiffres et de lettres), en agrégat d'informations (encodées et compressées, décodées et traduites). La répllication en tant que processus biologique, c'est la re-production d'un gène à partir de sa moitié (séparée puis dupliquée) reconstituant l'original. Autrement dit la reconstruction d'un objet intégral à partir d'un objet partiel.

L'œuvre d'art à l'ère de sa réplique technique : l'objet reproduit non plus à partir de lui-même mais à partir de parties de lui. Est-ce qu'il reste le même en sautant de support en support, en passant de médium en médium, converti de format en format ? Qu'est-ce qui se joue par cette opération de transformation d'objet à processus ? Où se situe son origine et qu'est-ce qui la constitue ? Quelle mutation subit sa chair, et quelle possibilité d'incarnation dans la retranscription ?

La multiplicité est devenue duplicité : la reproductibilité n'est désormais plus garante de conservation substantielle ; ni même (la volatilité des supports et la variabilité des protocoles de décodages n'assurant pas sa relecture) de conservation mémorielle.

« *Qu'est-ce que je regarde ?* », c'est interroger encore et à jamais l'épreuve de l'image, ses modalités d'existence qui seront toujours contingentes, assujetties à ses conditions, suspendues *in fine* au regard.

J.Guibert - mars 2015