

# Prolifération des images : une (ré)articulation par la pratique vidéo ?

Depuis une dizaine d'années, avec l'expansion constante du domaine de la technologie numérique, on assiste à la production grandissante des objets audiovisuels de multiples natures (fixe, animé, muet, sonore...) ; les canaux de diffusion qui les transportent se multiplient sans cesse et les types d'espaces sociaux traversés sont toujours plus nombreux. À l'heure actuelle, le canal principal, Internet, irrigue une multitude d'écrans donnant accès quasiment partout et n'importe quand au grand nombre de médias qu'il contient. Dans cette situation, les récepteurs, qui baignent déjà dans les objets audiovisuels, sont confrontés à une pluie incessante de nouveaux éléments.

L'appropriation de ces objets se fait par ailleurs de plus en plus facilement, et on trouve la pratique de la capture et du réemploi dans diverses communautés d'internautes: de l'enregistrement d'une partie de jeu vidéo à la transformation en gif de scènes de film ou de séries pour alimenter des sites humoristiques (*tumblr*) en passant par les *fan films* ou les parodies, la toile est pleine de pratiques de réappropriation amateurs.

Lors de cette journée, nous souhaitons tourner notre réflexion vers le rôle des pratiques audiovisuelles actuelles face à cette prolifération d'images et leurs réappropriations. La notion de réarticulation nous paraît particulièrement pertinente pour qualifier certaines procédures artistiques dans ce domaine.

À ce sujet, plusieurs pistes de réflexions sont envisagées :

## 1) FORME-TRAJET

En reprenant le concept cher à Nicolas Bourriaud de la forme-trajet, on s'intéressera à une forme de (ré)articulation, le trajet, créée à partir d'un ensemble d'éléments audiovisuels disparates qui semble créer du sens, articuler un ensemble de signes et produire un discours nouveau. On peut par exemple observer ce type de procédés dans les productions de Christian Marclay, notamment le récent *The Clock* qui reprend des milliers de plans de machines à donner le temps provenant de films et séries de l'ensemble du XXe siècle pour en faire une réflexion sur le rapport au temps contemporain.

## 2) REMÉDIATISATION ET RESPATIALISATION

On pourra aussi se demander ce qui se produit quand des éléments audiovisuels sont traduits, médiés dans un autre médium, comme l'a fait Douglas Gordon avec *24 Hours Psycho* et, tout récemment, avec *Pretty much every film and video work from about 1992 until now*, où il montre l'ensemble de son travail sur des postes à tubes cathodiques. Thomas Hirschhorn propose également un exemple intéressant avec *Touching Reality* où une main fait défiler des images violentes sur un écran tactile. On pensera encore à Akram Zaoui avec *Refusing Pilot* où il filme la manipulation de différentes images sur une table lumineuse.

De manière connexe, on se demandera ce qu'apporte la (ré)articulation spatiale d'éléments audiovisuels, notamment dans les installations vidéo. On pourra par exemple s'interroger sur ses capacités à exposer un mode de pensée, comme les modes d'agencement implicites de l'époque de la prolifération. Sous cet angle, on pourra penser à *The Fourth Wall* réalisée par Clemens Von Wedemeyer.

## 3) LA RE-ARTICULATION PAR BROUILLAGE

À l'instar des compressions de César dans le domaine sculptural, certains artistes vidéastes se réapproprient des objets audio-visuels auxquels ils font subir des opérations de compression, de superposition, de brouillage. En agissant ainsi, ils proposent des formes réflexives à la fois sur la nature des images montrées et sur celle des appareils de captation et de réception. En tension entre visible et trouble, ils mettent en jeu ce qui dans ces images brouillées, résiste, tout en faisant

remonter une forme de plasticité presque picturale. À titre d'exemple, on citera *King kong addition* de Camille Henrot, l'artiste superpose trois versions emblématiques de King kong à travers les époques révélant ainsi malgré le brouillage engendré, la force de ce mythe contemporain. On peut également évoquer le travail de Jacques Perconte à partir d'un clip de Madonna, *Hung up*, ou de films d'archive sur Gandhi *Satyagraha*, réalisations dans lesquelles l'artiste compresse fortement les données pour en révéler des propriétés invisibles qui font écho aux propos des images (superficialité du clip pour le premier, effet de masse mouvante pour le second).

#### **4) LE REMPLEO PLASTIQUE, LA MIMESIS DE L'AGENCEMENT**

Enfin, une (ré)articulation assez particulière sera abordée : la reprise d'éléments audiovisuels et/ou de leur articulation. Dans ce dernier type de (ré)articulation, les éléments audiovisuels peuvent être produits par l'auteur car c'est la reprise explicite des codes stylistiques visuels et/ou articulatoires qui caractérise ce geste plastique. On peut penser à l'assemblage synchronique d'éléments produits et empruntés proposé par Camille Henrot avec *Grosse Fatigue*, œuvre qui semble rejouer l'organisation proliférante des images actuelles. On peut également convoquer le travail de Ryan Trecartin dont l'ensemble propose des montages frénétiques avec de nombreuses incrustations. Mais on peut aussi se référer à l'emboîtement et à la combinaison d'images de multiples sources et natures de Hito Steyerl, notamment dans *Liquidity Inc.* ou *Factory of the Sun*.