

Toiles

1. la pensée en colloque
2. le World Wide Web
3. le peintre



Justine Ghinter

Première de couverture : extrait de *Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)* de Bill Viola, 1979, vidéo couleur et son, 28 minutes, MOMA,
New York

Précisions

Le mémoire que vous allez lire n'est pas présenté sur son support normal - à savoir la page internet - aussi comporte-t-il une typographie propre à cette présentation, dont le but est de guider le lecteur dans l'organisation des mots.

Certains sont à retenir et sont annoncés en **gras** ; les mots soulignés indiquent que l'on peut cliquer dessus sur le site mais ici, il faudra se référer à la fin du chapitre pour trouver l'adresse du lien et la rentrer dans la barre de recherche internet. Enfin les termes **entourés de jaune** désignent qu'ils seront définis deux lignes (environ) en dessous.

Le support de la page web a été choisie pour mieux mettre en valeur l'idée qui a porté l'écriture de ce mémoire, c'est-à-dire la réflexion par connexion entre plusieurs concepts, en réseau. Il s'agissait de former une interface de lecture multiple, vous permettant de lire les différents chapitres dans l'ordre qu'il vous siéent. Ici, la lecture sera chronologique car dans un déroulement de pages.

Ces précisions ne figurent pas sur le site internet, elles n'ont pour but que de vous renseigner pour cette lecture-ci, sur papier.

Bonne lecture !

« Ce qui vient au monde pour ne rien troubler ne mérite ni égards, ni patience » 1

Certaines choses surgissent à notre regard et stoppent net la course de notre corps.
Elles nous interpellent au delà de ce qui est déjà vu. Cet arrêt intérieur pose les bases d'une expérience connue et pourtant à chaque fois nouvelle, l'événement de l'intuition.

En ce qui me concerne cet événement n'est pas singulier, et comme le dit si bien Colin Firth en regardant cette chouette s'envoler avant de mourir nu sous son peignoir :

*few times in my life, i've had some moments of absolute clarity
when for few brief seconds the silence drag on the noise
and i can feel, nothing of think
the things seems so sharp
the world seems so fresh
is it just that all is coming to existence*

*i can't never make this moments lost
i climb to them, but like everything they fail*

*i lived my life on this moments
they bought me back to the present
and i realise that everything is exactly the way is might to be 2*

~

*quelques fois dans ma vie, j'ai eu des moments de clarté absolue
quand durant quelques brèves secondes, le silence glisse sur le bruit
et je peux sentir, au lieu de penser
et les choses semblent si nettes
et le monde semble si neuf
comme si tout prenait vie*

*mais ces moments ne durent jamais
je m'y accroche, mais comme le reste ils s'estompent*

*j'ai vécu grâce à ces moments
ils me ramènent au présent
et je réalise que tout est exactement comme il doit être*

Ces expériences « d'absolue clarté » m'ont profondément marquée et, très sincèrement,

ce sont elles qui m'ont portée vers les arts assez jeune pour la simple et bonne raison que je voulais maîtriser ces moments pour les dépeindre aux autres, leur faire partager cette impression que je considère comme grandiose. Il se peut que mon corps sécrète de l'adrénaline dans ces moments là.

C'est en lisant certains mémoires écrits par des élèves d'autres écoles de beaux-arts, et en discutant avec certains professeurs, que j'ai appréhendé l'exercice du mémoire comme un temps de réflexion sur ma façon d'aborder le travail artistique ; une forme de pause pour mieux cerner mes motivations à la création, mes champs d'intérêts, et ce que leur rencontre peut produire.

J'aimerais dessiner les liens qui peuvent se faire entre différentes idées, notions, images ; une histoire de réseau, de connections qui font germer des inspirations et donnent le sentiment jouissif d'aperception. J'aimerais également mettre en place une autre façon d'énoncer une réflexion, qui sera plus fidèle à ma manière de réfléchir, décousue mais sensible à la puissance évocatrice des mots. Aussi ce mémoire s'organisera selon ces termes évocateurs, pêchés dans la masse de recherches abattues, vaste champ ou cloaque à vous de voir. La forme, quand à elle, ne sera jamais exhaustive, le câblage interne n'étant jamais fixe, elle pourra prendre la forme de textes, schémas, d'extraits vidéos, le support lui-même permettra des sens de lecture multiple.

Mon point de départ sera l'oeuvre vidéo de Takeshi Murata, *Untitled (Pink Dot)* (2007) qui illustre bien cette idée de découverte hasardeuse et qui, avec le temps s'immisce en nous pour gagner en puissance. J'ai découvert cette pièce sur internet, lieu principal de mes investigations éparses, sur Youtube très exactement. Je ne me souviens plus de ce que je cherchais avant (si recherche il y avait) et c'était un rapport tout à fait étrange, car finalement, cette vidéo visionnée sur un écran d'ordinateur a surgi des méandres de ma navigation, **sans savoir ni elle ni moi d'où nous arrivions**.

Je l'ai visionnée avec curiosité, pour finalement fermer ma page internet. L'image étant consommée, je pouvais passer à autre chose. Mais, dans les jours qui suivirent, elle me revînt en tête et finit par se faire une petite place dont l'espace était à **meubler**. Comme une pièce à habiter, j'étais portée par l'envie de l'investir.

Idées d'ameublement/aménagement :

carte heuristique Untitled (Pink Dot)

Internet, vaste océan

La peinture est un jeu de l'esprit

Decay of Media Narratives

Culture de l'indistinction, le marais de Takeshi

La vidéo n'arrête pas le temps, elle le déroule

S'emparer

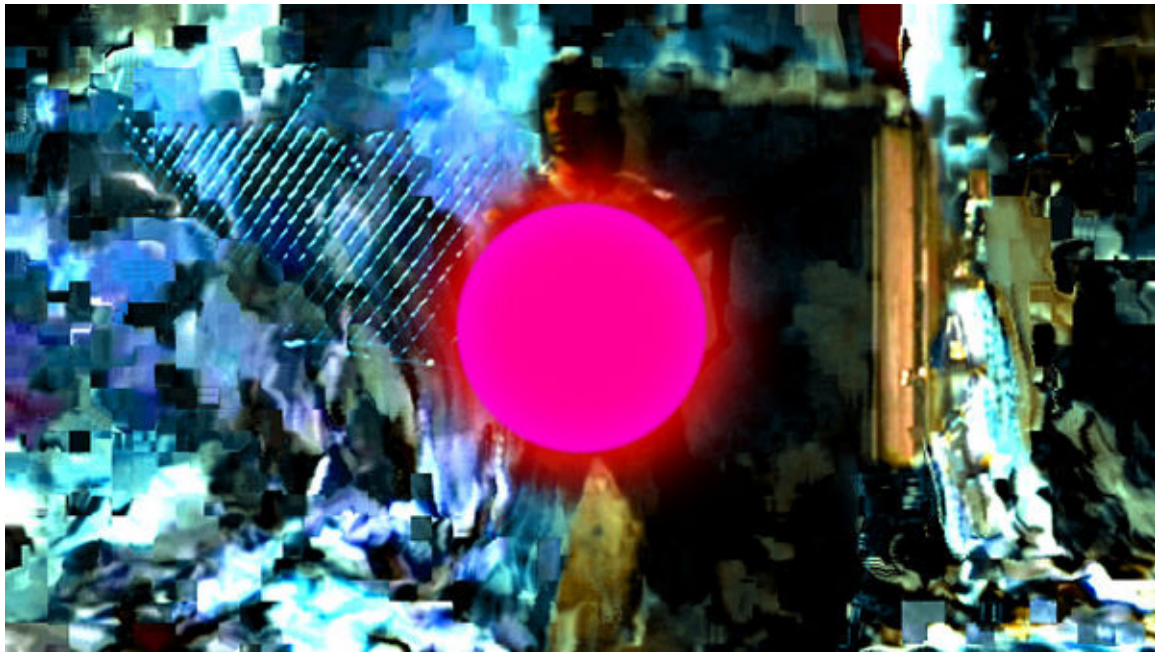
Exorde

1 René Char, *Fureur et Mystères*, Paris, Gallimard, 1948.

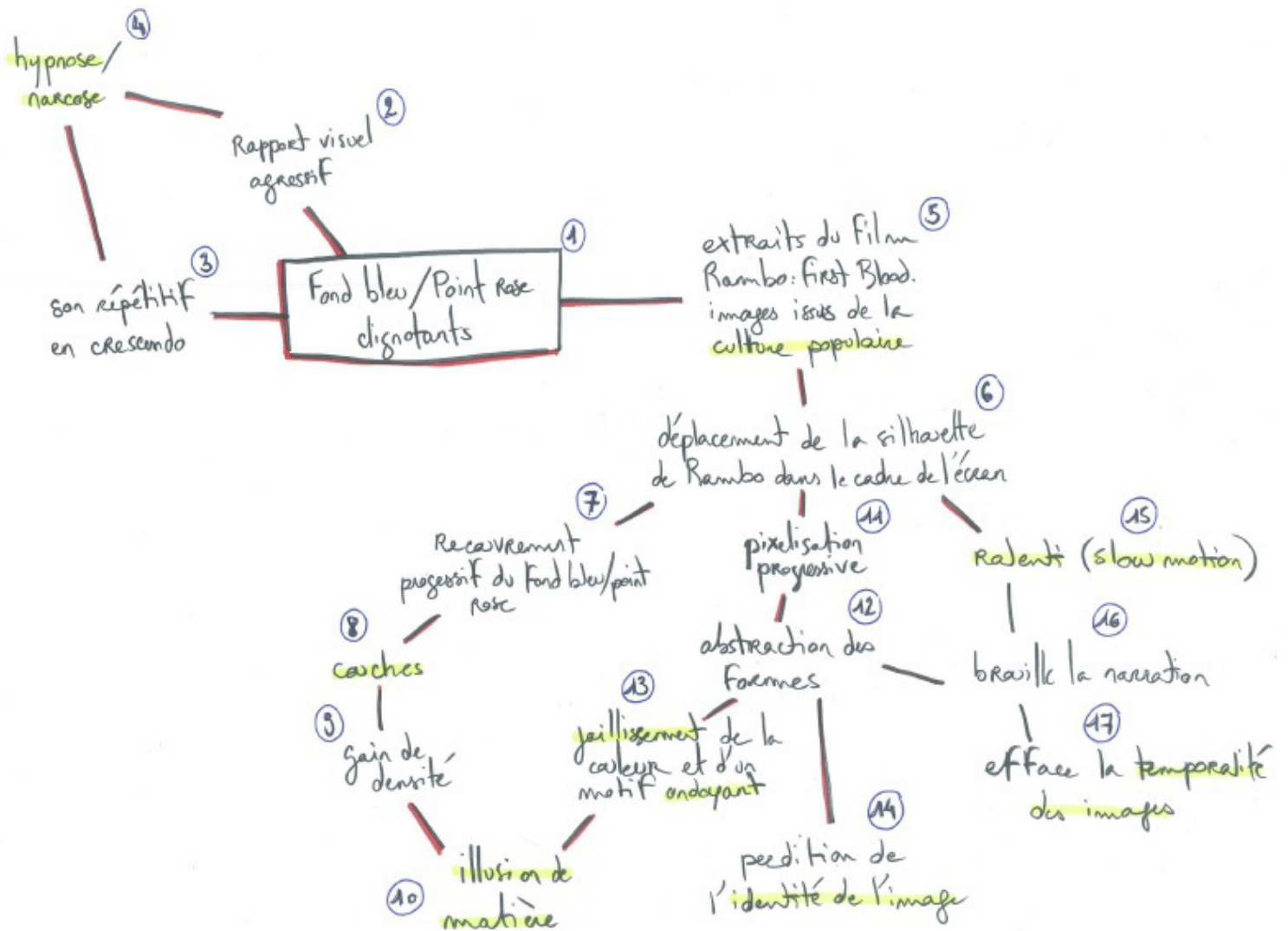
2 *A Single Man*, 2009, Tom Ford.

sensible à la puissance évocatrice des mots -> S'emparer

Carte Heuristique *Untitled (Pink Dot)*



extrait de *Untitled (Pink Dot)* qui est visionnable sur le site *Toiles* : <https://www.youtube.com/watch?v=eZkY->



Je voulais montrer les liens qui peuvent se tracer entre des idées, dessinant une toile aux fils souples et maniables. La carte heuristique* (*mind gap*) se présentait comme la meilleure réponse à cette attente ; me permettant d'établir un plan de compréhension subjectif de Pink Dot, elle est devenu à la fois un outil de travail et un document explicatif.

Untitled (Pink Dot) est une vidéo devant être visionnée sur écran télévisé ; elle dure un peu plus de cinq minutes. Elle a été montrée au Hirschhorn Museum and Sculpture Garden durant l'exposition "Black Box : Takeshi Murata" en 2007 ; l'exposition solo "Takeshi Murata : Mortality" au Museum of Art and Design de New York en 2013 ; et au Showrom de l'Oklahoma Contemporary Center en 2015-2016.

Cette oeuvre fait partie de ses travaux réalisés entre 2005 et 2007 dont l'esthétique rapporte au **glitch art**, comme *Monster Movie* (2005) et *Untitled (Silver)* (2006).

définition : « Le glitch art est l'esthétisation d'erreurs analogiques ou numériques, comme des artefacts ou des bugs, par corruption de code ou de données ou manipulations d'appareils électroniques. » ¹



extraits de *Monster Movie* et *Untitled (Silver)*, ces vidéos sont visionnables sur le site internet

Un fond bleu fourni d'un point rose central clignote rapidement à intervalle régulier. À ce visuel épileptique s'ajoute un son répétitif qui coïncide avec le fb/pr ² et l'ensemble donne un résultat tout à fait hypnotique. Surgit alors la silhouette de Rambo qui par ses déplacements dans le cadre de l'écran recouvre le fond original ; son allure est ralentie et progressivement pixelisée pour devenir un chyme semblant être digéré par les pixels. Son mouvement marque la temporalité de l'extrait vidéo mais provoque également cette pixelisation inconstante et efflorescente qui efface la narration et l'identité de ce qui est regardé. Il y a là une histoire de bête furieuse et vorace, un monde immersif qui engloutit informations et attention.

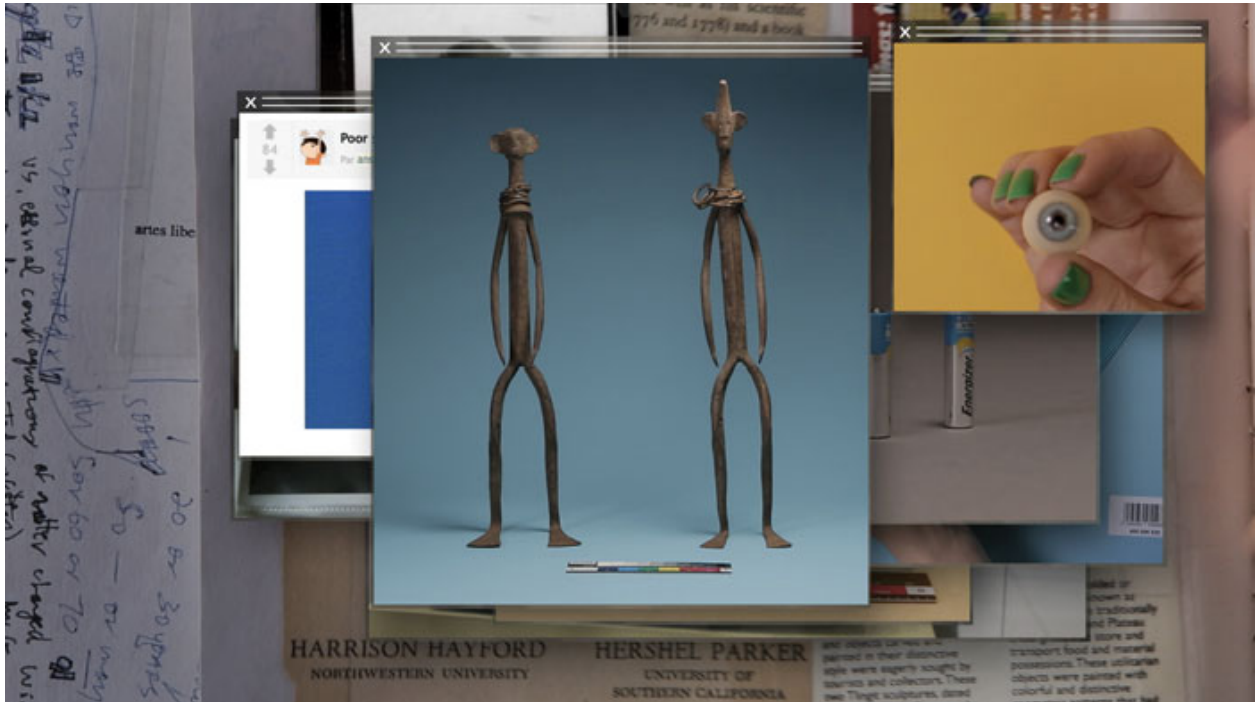
1 définition Wikipédia :

2 fb/pr : flond bleu / point rose

monde immersif -> Internet, vaste océan

Internet, vaste océan

Lorsque l'on regarde *Untitled (Pink Dot)* pour la première fois, on ne peut en cerner les contours. L'œuvre vidéo nous endort tout d'abord par son clignotement compulsif de couleurs flashy et ce son bourdonnant, comme une acouphène qui serait apparue suite à un trop plein d'information, une grosse fatigue comme celle dont parle Camille Henrot dans sa pièce portant le même nom.



extrait de l'interview de Camille Henrot parlant de *Grosse Fatigue* (2013) : <https://vimeo.com/86174818>

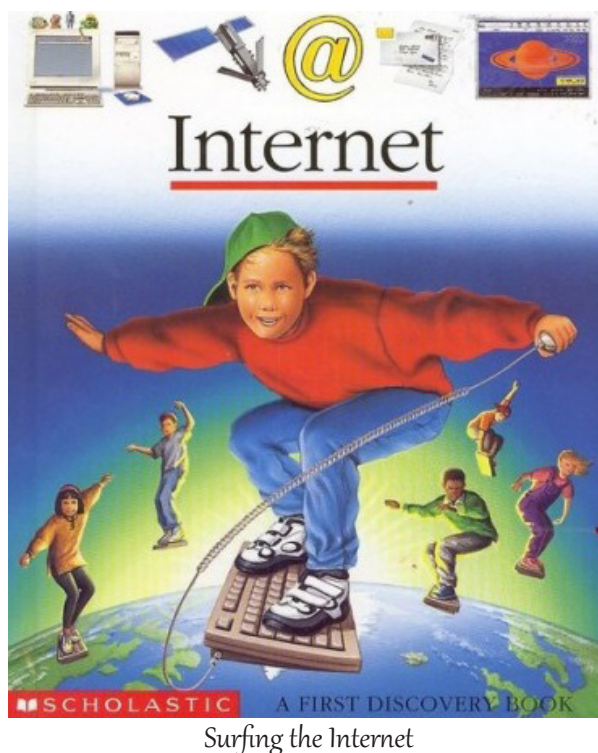
Notre relation à internet et aux médias en règle générale s'est intensifiée en suivant le développement des technologies, c'est à dire de manière exponentielle. En partant de la radio il y a plus d'un siècle, pour arriver aujourd'hui à l'ordinateur capable de prédire nos propres désirs et intentions (AlphaGo 1 dont parlaient cette année au Prix Cube à Issy-Les-Moulineaux, Jean-Gabriel Ganascia, expert en intelligence artificiel, et Ariel Kyrou, journaliste et essayiste), notre manière de consommer les informations que ces machines produisent a considérablement changé.

Le rythme, le cadre et la valeur de la diffusion des médias poussent à les ingurgiter ; s'immiscant dans notre poche, s'exhibant sur une façade entière d'immeuble, nous sommes bombardés de partout.

De la même manière Pink Dot nous écrase, comme une vague sonore et visuelle on retient sa respiration ou l'on s'en dégage si le coeur commence à balancer. Nous pouvons l'ignorer, mais si nous venons à la croiser au détour d'un clic, elle nous submerge, de la même manière qu'Internet nous noie dans ses flots de liens vers d'autres liens.

Il faut prendre en compte également que la plupart de ces informations sont vues sur un écran numérique, **un déchiffrage tout à fait différent du statique papier.**

«Observons maintenant un écran : tout passe, tout ne fait que passer. À chaque instant la situation se recompose. Le matériau numérique n'est pas mouvant sous l'action d'une force extérieure, mais inhérente de la matière, comme la chaleur pour le feu ou la structure pour un cristal. En nous plongeant là-dedans pour quelques minutes, ou plusieurs heures, **nous nous jetons dans un torrent impétueux et chaque clic est comme un coup de rame pour essayer d'orienter notre barque dans le courant.**"²



Le papier est un objet tangible où les informations sont fixes, ce qui n'exclut pas son potentiel d'**intertextualité**, mais son document ne s'évapore pas à la manière qu'à l'écran d'engloutir son contenu à chaque action de lecture (cliquer / dérouler / taper, à la place d'ouvrir / tourner les pages).

définition : « relation établie par le lecteur ou le critique entre un texte littéraire et d'autres textes, et d'où procède le sens du texte. »³

Ainsi tout défile à l'écran, les fenêtres se superposent, les pages se déroulent de haut en bas et de gauche à droite, on perçoit l'espace numérique se déployant plus loin que les bordures métallisées de la machine. Et pourtant, il ne s'agit pas de cela, mais bien d'une émission, une éruption lumineuse constante dessinant des formes par le biais des pixels.

Le mot pixel provient de l'anglais "picture element" (élément d'image) ramenant à l'idée d'une fragmentation, une cellule faisant partie d'un corpus qui prend son sens assemblé.

À la différence du papier, **le pixel est un support pouvant accueillir des informations changeantes, puisque constituées de lumière.**

Ce rapport confus que nous entretenons avec le numérique, cette difficulté à préciser ses caractéristiques propres, vient du manque de définition existante pour l'expliquer.

Emmanuel Cauvin, ancien développeur chez Apple et IBM, aujourd'hui juriste, propose de formuler de nouveaux termes qui seraient propres à l'univers numérique qu'il dénomme l' « **Étherciel** ».

définition : « tout ce qui est numérique, de TF1 à World of Warcraft, données et programmes, hors ligne et en ligne. [...] L'Éther d'Aristote, circulaire et continu, supérieur et intouchable, et «ciel» comme artificiel, logiciel. » 4

La langue doit s'approprier ce nouveau monde.

Le milieu numérique comporte deux lois fondamentales : le mouvement et la copie, «*émission et réplication dans un lieu sans étendue, où le temps est la mesure de tout.*» 5 En utilisant la figure de Rambo tirée du film *First Blood*, la vidéo Pink Dot convoque ces deux notions de mouvement et de copie, envahissant le cadre de l'écran, l'extrait copié vient perturber le fb/pr 6 initial, mais son propre mouvement dans l'espace virtuel provoque sa désintégration progressive, comme une métaphore de sa durée de vie dans le temps.

C'est cette auto-altération qui a retenu mon attention, au milieu de cette dissolution complète de Rambo, je lisais l'histoire de cette icône du genre dans sa finitude. Lui aussi avait été digéré par Internet.

Nous avons une façon d'utiliser cette interface qu'est le web, jonglant entre différentes pages, attrapant à chaque fois un terme porteur – c'est précisément ce qu'il se passe durant mes recherches sur internet, qui détermine, je crois, ma manière de penser en réseau – cliquant sur des liens, puis vers d'autres liens, sans cesse. C'est un océan agité où le cap d'origine se perd souvent. Happé par les éléments, notre navigation dérive dans une narcose indécélable, un brouillard contracté par la lecture **exogène**.

Définition : « qui provient de l'extérieur, qui a une cause externe. » 7

La lecture exogène au contraire de la lecture endogène qui s'exerce lorsque l'on lit un livre (papier), est un principe qui s'applique au numérique et en particulier au monde d'Internet. Au lieu d'être acteur conscient de notre lecture, nous sommes absorbés par les propositions annexes à notre action première. Comme l'indique le journaliste spécialisé dans les sujets d'Internet et du numérique et rédacteur en chef d'Internetactu.net Hubert Guillaud, ce n'est pas le support du numérique qui change cet état de lecture, mais bien le fait de "*lire connecté, lire en réseau*". 8

Ces "distractions exogènes", perturbe notre ancienne façon de lire, mais propose à mon sens une nouvelle manière de penser et de composer une réflexion, en entrelacements où se font des retours et des ponts, un labyrinthe comme celui d'Angelo Pistoletto, "*une route sinueuse et imprévisible qui nous mène à un espace de révélation, de connaissance*" 9 selon ses mots.

Le son et le visuel hypnotique de Pink Dot nous plonge dans un voyage que pourtant nous effectuons chaque jour, mais qui durant cinq minutes est palpable. Révélant cette **narcose légère** que nous subissons devant l'écran, Takeshi Murata parle de notre rapport direct à celui-ci et aux médias connectés



code QR lambda

Le son et le visuel hypnotique de Pink Dot nous plonge dans un voyage que pourtant nous effectuons chaque jour, mais qui durant cinq minutes est palpable. Révélant cette **narcose légère** que nous subissons devant l'écran, Takeshi Murata parle de notre rapport direct à celui-ci et aux médias connectés.

C'est en ce point que cette oeuvre visionnée sur le web a retenu mon attention entre les flots ; utilisant les caractéristiques de l'Étherciel, elle proposait un regard critique qui, au lieu de m'endormir, m'a captivée par son étrangeté : pourquoi ce fond bleu et ce point rose ? Pourquoi Rambo ? Qu'est-ce qui le fait disparaître ? Je voulais comprendre les choix de l'artiste, et puis, j'y voyais quelque chose de tout à fait pictural qui m'éblouissait. Un espace qui convoque nos sens et notre attention, un outil à notre service qui parfois nous échappe. C'est une mer impétueuse, elle surgit quand nous n'y prêtons pas attention.

1 Alphago : <http://www.tomsguide.fr/actualite/alphago-go-programme,50637.html>

2 (Emmanuel Cauvin, "Comment faire passer la littérature à l'écran ?", <http://www.mediologie.org/articles/comment-faire-passer-la-litterature-a-lecran.html>, 05/07/2013)

3 source : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/intertextualit%C3%A9/43874>

4 (Emmanuel Cauvin, "Quelles lois pour le numérique ?", *Le débat*, Paris, n°163, 01/2011, p.16-28)

5 (Emmanuel Cauvin, "Lois naturelles et lois civiles dans les mondes numériques", <http://etherciel.over-blog.com/article-2-5-72502443.html>, 25/04/2011)

6 fb/pr = fond bleu/point rose

6 source : <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/exog%C3%A8ne>

8 (Hubert Guillaud, "Le papier contre l'électronique (3/4) : Vers de nouvelles manières de lire", <http://www.internetactu.net/2009/03/31/le-papier-contre-l%E2%80%99electronique-34-vers-de-nouvelles-manieres-de-lire/>, 31/03/2009)

9 José-Manuel Goncalvès (dir.), «Michelangelo Pistoletto, Le Labyrinthe (1969-2010)» in *Cent Quatre Aperçu de Saison 2012-2013*, https://issuu.com/le.cent.quatre/docs/104_brochure_saison_2012-2013, p.33

durée de vie -> Decay of Media Narratives

quelque chose de tout à fait pictural -> La peinture est un jeu de l'esprit

La peinture est un jeu de l'esprit



Eva Nielsen, *Silo*, 2011, huile, acrylique et sérigraphie sur toile, 200 x 90 cm et 200 x 60 cm, Collection MACVAL, Vitry-Sur-Seine

« Ce qui m'intéresse chez les peintres hollandais, c'est la notion de trompe l'oeil : il y a toujours un état des lieux de « je donne à voir un morceau de tissu, de marbre, de bois et, on est de connivence avec le regardeur puisqu'on sait précisément que tout ce que l'on donne à voir est à la fois faux mais d'une belle réalité, c'est-à-dire que ***tout d'un coup la peinture donne une autre réalité à ces matériaux.*** [...] Quand petite fille j'allais voir les peintures de Vermeer, j'aimais cette **connivence** entre le peintre et le regardeur, c'est quelque chose qui m'a toujours fascinée » ¹

La connivence, voilà une sensation qui pourrait expliquer notre appétence pour une pièce d'art (qu'elle soit ou non reconnue de la sorte), lorsque l'on sent le langage caché de, ou par l'artiste. Pour ma part, je dresse l'oreille dès que l'on parle de couches, de **strates**, de la relation au lointain, de ce qui est imperceptible. En soi, de ce qui passe sur nous sans que nous puissions le lire correctement, imperméables à son signal ; nous n'émettons que des suppositions dont la seule force se tire de notre intuition.

Lorsqu'Eva Nielsen parle de sa pièce *Silo*, elle amène avant tout l'idée d'un paysage en bégaiement. Aperçu par la vitre d'un train, ce silo ne pouvait être considéré dans son entièreté ; l'artiste l'a plus perçu avec cette impression du paysage, comme

« à travers quelque chose. Et la prégnance de l'objet [...] vient frontalement, comme un masque par rapport à l'horizon »², que je relie personnellement à ce qu'elle disait plus tôt dans l'entretien : « un ailleurs qui se dessine à travers quelque chose d'autre, et cela implique la notion de strate, une réalité qui est altérée, que l'on perçoit à **travers des vitres ou des écrans** ». ³

À tout cela j'ajoute ma traduction, le paysage serait pour moi une allégorie de cette notion de l'imperceptible, de l'« Horizon Fabuleux » de Michel Collot dont parle Eva Nielsen, une incarnation physique de l'inaccessible. La spéculation est la seule mesure possible, car l'horizon recule à mesure que l'on avance vers lui. C'est également cette impossibilité qui le rend si désirable et fécond à la création.

« Le poème est l'amour réalisé du désir demeuré désir »⁴

La silhouette de Rambo jaillit du fb/pr⁵ et de sa monotonie, il perturbe le rythme établi. Se déplaçant dans le cadre de l'écran, il fait apparaître son propre fond (l'espace dans lequel il a été filmé), au détriment du fb/pr qui disparaît sous une couche vidéo. Il y a vraiment ce geste d'ajout et de dualité entre les deux fonds qui provoque cette impression de compacité naissante, une épaisseur inspirant une profondeur.

Untitled (Pink Dot) a convoqué en moi la notion de paysage par cette recherche de fabriquer un lointain dans un espace sans profondeur. On ne peut et ne pourra jamais atteindre cette distance qu'en pensée, qu'en projection intérieure, de la même manière qu'un paysage peint se présente devant nous.

Eva Nielsen cherchait à instaurer une duplicité entre le paysage et l'objet du silo par l'utilisation d'un gesso et de la sérigraphie, mettant en relief l'objet (du silo), il semble jaillir du reste du paysage. La peinture est une question de geste, et à mes yeux Takeshi Murata a véritablement eu ce geste du peintre qui par recouvrements successifs arrache sa toile au monde du plat pour le mettre dans celui du vibrant.



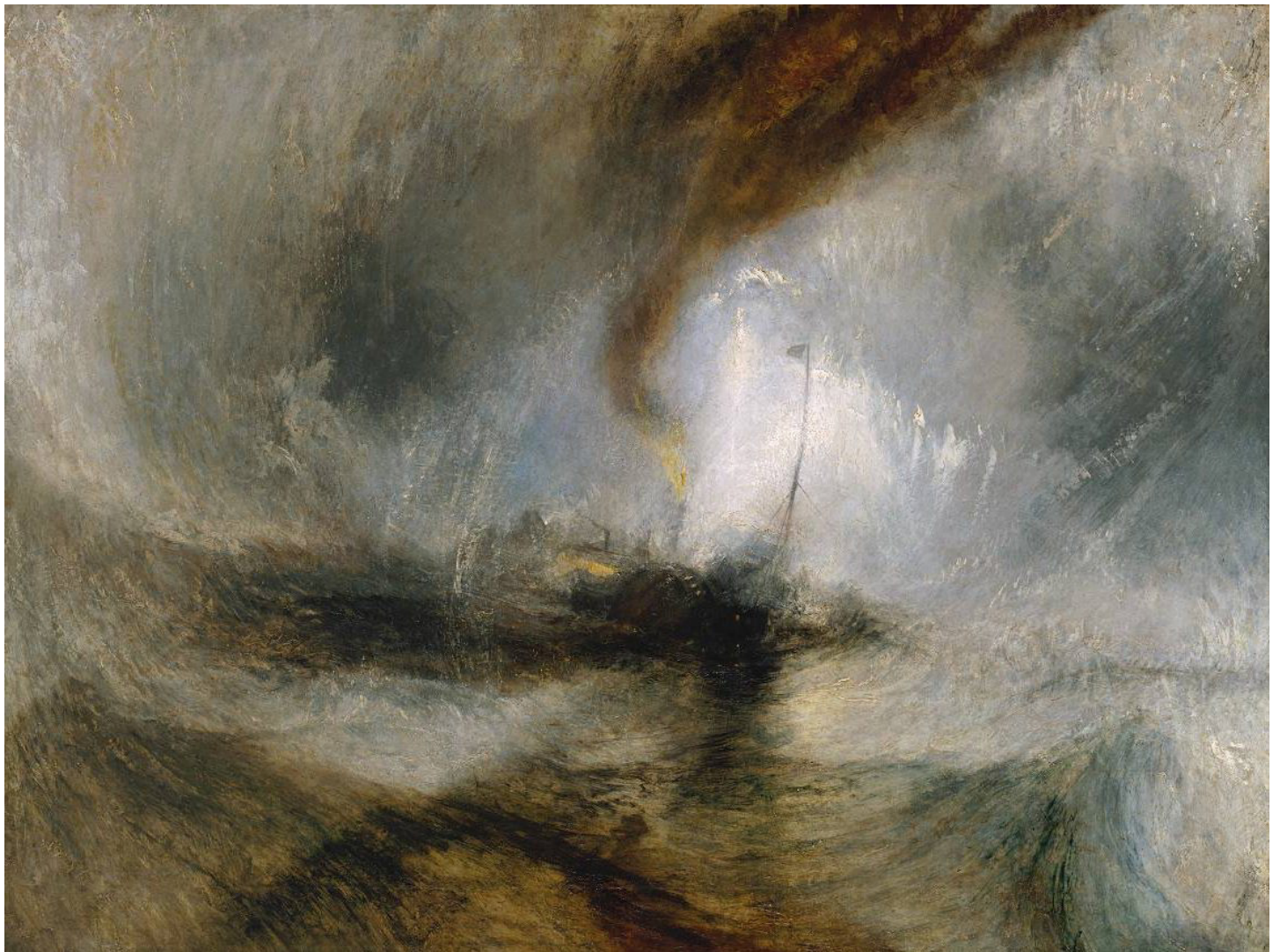
Paul Cézanne - *Montagne Sainte-Victoire avec large pin*, 1886-1888, huile sur toile, 66 x 90 cm, Courtauld Institutes of Art, Londres



Auguste Renoir – *Femme dans un jardin*, 1876, huile sur toile, 54 x 65 cm, collection privée



Caspar David Friedrich – *Femme sous le soleil couchant*, 1818, huile sur toile, 22 x 30 cm, collection Folkwang, Essen



Joseph Mallord William Turner – *Tempête de neige en mer*, 1842, huile sur toile, 91 x 121 cm, collection Tate Britain, Londres

Cette impression de matière est également créée par le motif abstrait de la pixellisation. Les déplacements du personnage de Rambo tiennent un rôle moteur dans l'œuvre car c'est par leur caractère mouvant et envahissant que se produisent le recouvrement du fb/pr et la pixellisation de l'extrait.

Cette pixellisation ramène à l'esthétique particulière du **glitch**.

définition : « Un glitch est une défaillance électronique ou électrique qui correspond à une fluctuation dans les circuits électroniques ou à une coupure de courant

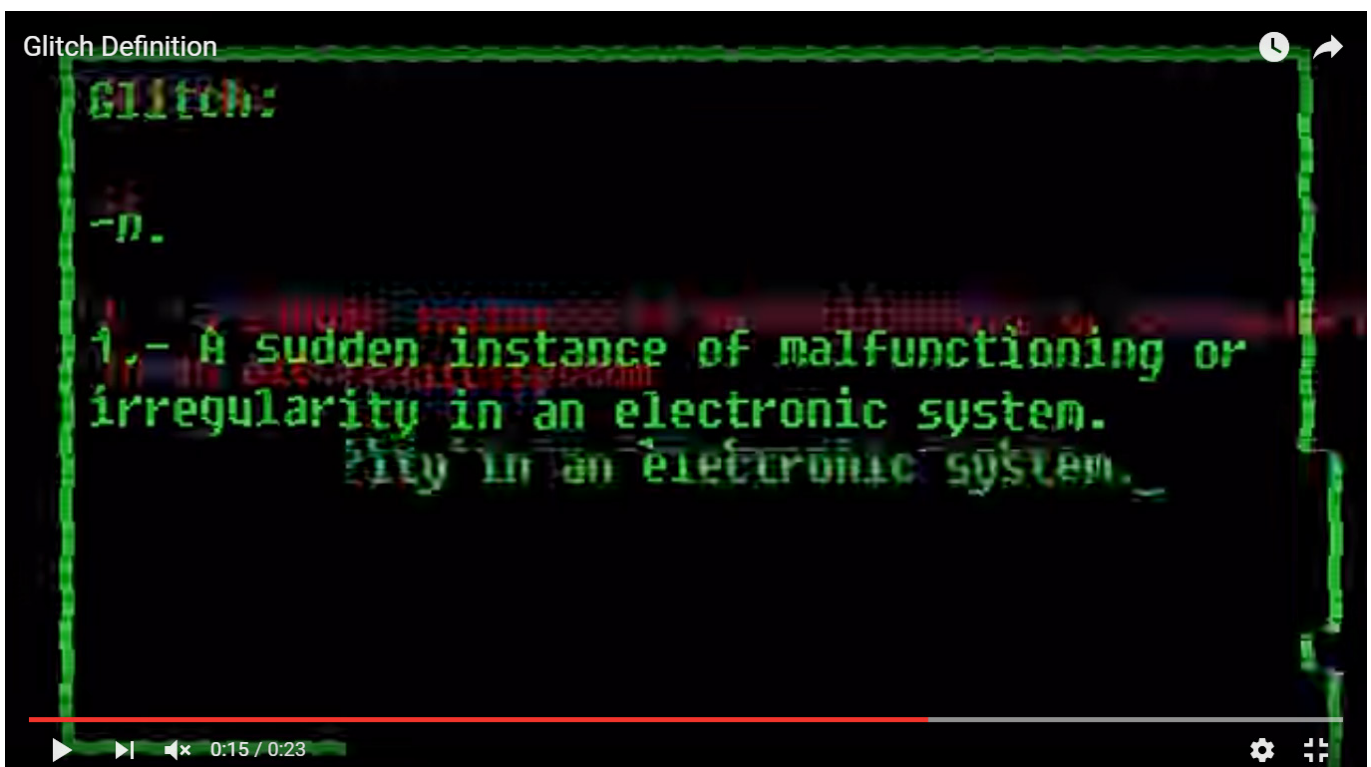
(une interruption dans l'alimentation électrique), ce qui entraîne un dysfonctionnement du matériel informatique et occasionne à son tour des répercussions sur les logiciels. » 6

La silhouette devient à mesure qu'elle se répand sur l'écran une forme bouillonnante et (re)muante ; elle avale tout ce qui se trouve sur sa trajectoire et le digère en une masse colorée d'un motif ondoyant. C'est comme si cette pâte mouvante prenait corps, comme si la lumière des pixels gagnait en matérialité.

Le glitch est le « contemporary Wretched of the Screen » 7 d'Hito Steyerl, artiste et éminente essayiste sur les questions des nouveaux médias et de leur circulation mondialisée, et je comprend le glitch comme une trace, une bavure sur la toile du peintre. Je pourrais pour continuer ma pensée préciser la manière dont je perçois cette expression, une sorte de « smudge on canvas » qui ne serait pas fait de la même matière qu'une gouache ou une huile, mais s'y apparenterait et prendrait position vis-à-vis de son cadre atypique, l'écran.

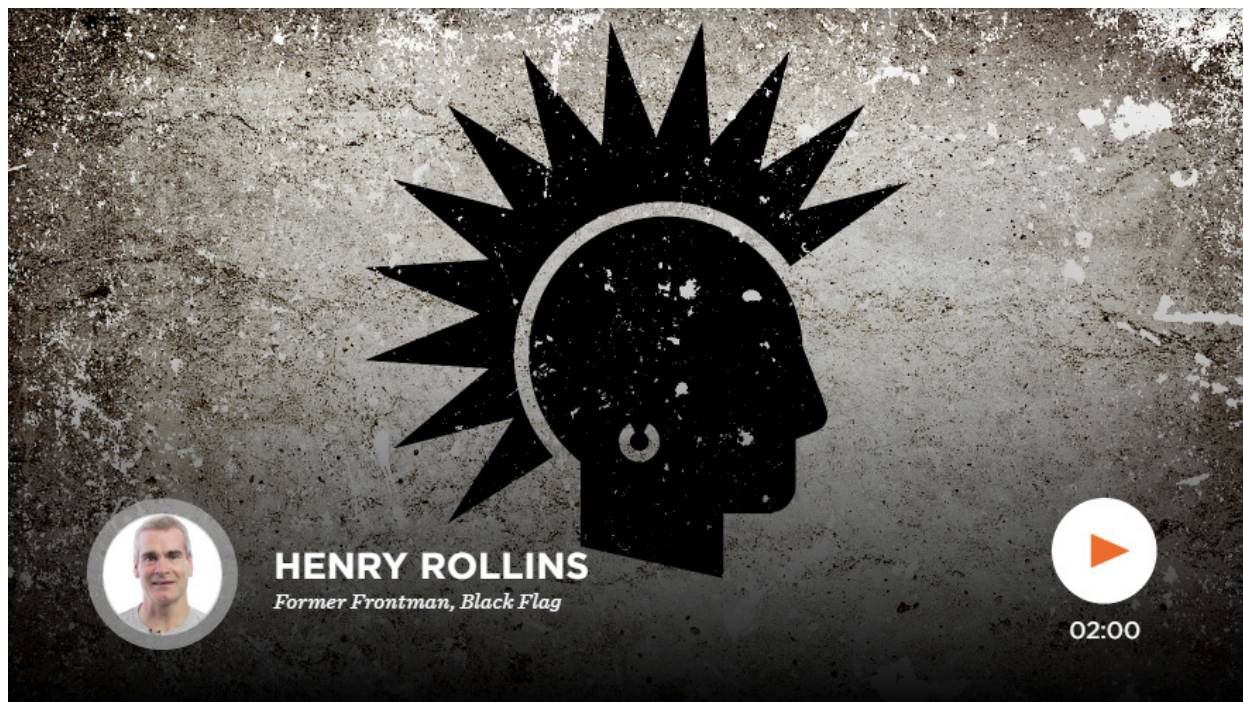
Et bien que cette idée soit l'expression d'une image, une interprétation purement personnelle, le glitch dans sa capacité révélatrice du dysfonctionnement de la machine, prouve matériellement qu'une image numérique est le fruit d'un dispositif composé d'éléments physiques, et non une magie ésotérique. (hic!)

En soi, le glitch ramène l'électronique à son état premier : un objet aux propriétés logiques.



extrait de la vidéo Glitch Definition de Martin Malvestiti qui sera visionnable sur le site : https://www.youtube.com/watch?v=DLz_rBbYKR4

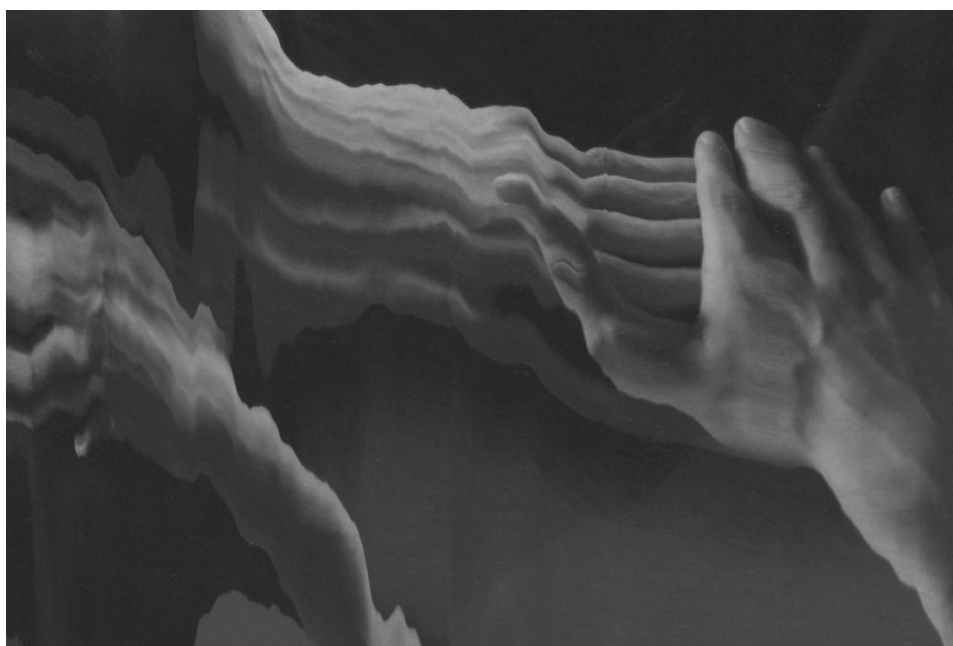
Pour être franche, mon point de départ pour le mémoire est ce terme étrange apparu dans les années soixante, car j'y trouve un attrait profondément ancré dans le monde du physique. Cette erreur brise l'illusion produite par les nouvelles technologies et j'y vois quelque chose de tout à fait punk.



Henry Rollins nous parle de ce qui est punk : <http://bigthink.com/videos/what-is-punk>

«The questioning of authority, pushing back against established structures of authority, of government, of the way it is.» 8

Bien évidemment il y a de tout dans le glitch, il y a le glitch art, le glitché (<http://www.zoglu.net/haddock/index.php> !), et toutes sortes de dérives appropriées par les internautes (Internet vaste océan tout y est permis). Mais il y a également des artistes qui l'ont utilisé dans une démarche structuraliste, c'est-à-dire pour produire des formes dont l'esthétique est induite de leur structure créatrice.



Tom Cabrera utilisant un scanner. Sans titre, date inconnue - Fabrice Laviani imprime en 3D une armoire « glitché », *Good Vibrations*, 2013

Des artistes comme Roberto d'Alessandro, Jacques Perconte, Matthieu St-Pierre, David Szauder ou Tom Cabrera ont manipulé cet artefact de l'ordre de l'accident pour convoquer des notions qui se reliaient les unes aux autres : la nature d'une image, l'horizon, l'abstraction au profit du motif, le support électronique et sa capacité d'ubiquité, la convocation illusoire ou pas des sens.

D'autres même, comme Phillip Stearns ou Fabrice Laviani, l'ont sorti de son cadre originel (numérique) pour l'exécuter dans le monde physique et provoquer sa « tactilité ».

Et certains comme Peter Campus ou Takeshi Murata l'ont employé comme une matière à peindre... . J'ai d'ailleurs longtemps hésité entre *Providence* (2012) et *Untitled (Pink Dot)* comme point de départ pour mes réflexions, et finalement je me suis rendue compte que Pink Dot incarnait mieux mon sujet (le phénomène d'**inception** et sa genèse dans notre tête n.l.d.r.), pour la simple et bonne raison que je l'avais découverte seule au contraire de *Providence*. L'état dans lequel je me trouvais à ces deux moments de découvertes était totalement différent.

définition : « Mot anglais désignant le commencement, "inception" vient du latin "inceptio" (début). Son sens a traversé les siècles jusqu'à nos jours » 8



Peter Campus, still from *Providence*, 2012, vidéo haute définition, dimensions variables, 62 minutes, Collection Cristin Tierney Gallery, New York



Nicolas de Staël, *Étude à la Ciotat*, 1952, huile sur toile, 35 x 46 cm, Collection Tate Gallery, Londres

Enfin, il y a la dimension sonore qui joue un rôle tout aussi déterminant dans la matérialisation du visuel. Le fb/pr reste toujours présent malgré son recouvrement grâce au son répétitif qui lui est affilié, et, lorsque Rambo débarque, un son s'y ajoute. C'est **comme si chaque visuel produisait un bruit, devenant une machine à l'intonation propre**. Ces tonalités amplifient l'idée d'un dialogue entre les deux visuels par cette musique croissante et accroît la physicalité de la vidéo pour la propulser dans une réalité illusoire. Le son est donc un facteur de réalité car il convoque un de nos sens : l'ouïe. En cela, la vidéo apporte quelque chose de tout à fait nouveau au pictural.

Et c'est je crois ce qui m'a arrêtée avant tout, au visionnage de cette vidéo. Les mots qui me vinrent furent : « La nouvelle peinture », et c'est ainsi que je l'ai partagé sur mon facebook, assurément fière de ma découverte. Les premiers élans sont souvent présomptueux, dus à l'engouement du début. Mais **cette rencontre n'aurait pas eu cet impact, si l'espace qu'elle convoquait en moi n'avait pas vu ses fondations se bâtir en silence, quelques mois auparavant**, au détour d'un couloir de métro, à Paris..



extrait d'une vidéo prise à la station de métro du Trocadéro à Paris qui sera visionnable sur le site

J'ai dû rester une bonne demi-heure devant ce panneau publicitaire détraqué. Je n'en connaissais pas la cause, mais son système de lecture était abîmé et ce qui apparaissait sur l'écran était devenu totalement abstrait : des lignes colorées allant du blanc au rouge, très lumineuses, qui traversaient l'écran horizontalement et verticalement, formant un tout étincelant et dynamique.

Cerné par le cadre épais du panneau, j'y ai perçu quelque chose de tout à fait pictural, j'avais l'impression d'être devant une peinture, mais une peinture mouvante. Son image n'était pas fixe, elle vibrait d'une manière différente par rapport à un tableau, elle gagnait quelque chose que je n'avais jamais vu auparavant. Son scénario n'était rien d'autre que la publicité qui devait à l'origine être lue et comprise par les passants, un spot d'environ six secondes, le temps d'un passage devant le panneau ; aussi cette narration abstraite recommençait sans cesse, répétant les mêmes motifs d'un langage électronique corrompu.

L'idée est venue à ce moment là, frontalement, au milieu du vacarme. Ce que Foucault décrit comme des sons que l'on perçoit comme un discours au milieu des autres que l'on perçoit comme du bruit.

Sans le cerner au début, Pink Dot avait ouvert de nouvelles perceptives à une pensée qui m'habitait, elle s'était rattachée à cette cavité qui ne s'était pas exprimée depuis.

1,2,3 extraits de l'Entretien avec Eva Nielsen le 28/01/2014 au MAC/VAL

4 René Char, *Fureur et Mystère*, Paris, Gallimard, 1948.

5 fb/pr : blond bleu/point rose

6 source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Glitch>

7 (Hito Steyerl, «In Defense of the Poor Image», <http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/>, Novembre 2009)

8 source : <http://bigthink.com/videos/what-is-punk>

9 source : <http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/inception/>

glitch art -> https://www.google.fr/search?q=glitch+art&rlz=1C1SA-VA_enFR502FR502&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwimx-63P5qfMAhUIXiwKHR7mDsoQ_AUIBygB&biw=1366&bih=599

glitché -> <http://glitche.com/>

Roberto d'Alessandro -> <https://vimeo.com/113652294>

Jacques Perconte -> <https://vimeo.com/131143107>

Matthieu St-Pierre -> <https://matstpierre.wordpress.com/>

David Szauder -> https://www.behance.net/pixel_noizz

Phillip Stearns -> <https://phillipstearns.wordpress.com/>

Providence -> <http://petercampus.net/Video.php?VideoID=117>

quelque chose -> La vidéo n'arrête pas le temps, elle le déroule

Decay of Media Narratives

Je ne sais plus vraiment de quelle manière j'appris que la silhouette apparaissant sur Pink Dot était Rambo - soit par multiples visionnages, soit par internet – toujours est-il qu'il est bien amoché le pauvre (et que l'on ne se moque pas de son faciès déjà éprouvé), et que ce fait n'a pas été choisi par hasard.

Je parlais de chyme en décrivant l'oeuvre *Untitled (Pink Dot)* bien avant de parler d'océan. Digéré par l'écran, la silhouette perd toute sa force identitaire, il n'est même plus une ombre mais simplement une forme qui en est devenue une autre. À mesure que le héros progresse dans l'espace digital, il s'efface, il n'est plus qu'un amas de pixel, une image qui a perdu toute sa qualité.

C'est ce dont parle Hito Steyerl dans son article « In Defense of the Poor Image »¹, elle définit l'image de basse qualité comme : « *a copy in motion.* » Et ajoute « *Its quality is bad, its resolution substandard. As it accelerates, it deteriorates. It is a ghost of an image, a preview, a thumbnail, an errant idea, an itinerant image distributed for free, squeezed through slow digital connections, compressed, reproduced, ripped, remixed, as well as copied and pasted into other channels of distribution* »². Expliquant son existence, Steyerl fait le lien entre la capitalisation croissante de la production d'image par le cinéma notamment qui est comparé à un « flagship store », et le développement incontrôlé du trafic de médias culturels sur le web, provoquant une détérioration du média lui-même (compressions répétées, manipulations visuelles et sonores, transferts etc...).

Utilisé et ré-utilisé, Rambo s'est vu engloutir par la vague internet et ses utilisateurs, et c'est ce que me donne à voir Pink Dot.



Hito Steyerl, *HOW NOT TO BE SEEN A Fucking Didactic Educational Mov.file*, 2013. Collection Van Abbemuseum, Eindhoven

« In flagship stores high-end products are marketed in an upscale environment. More affordable derivatives of the same images circulate as DVDs, on broadcast television or online, as poor images [...] At present, there are at least twenty torrents of Chris Marker's film essays available online [...] Blurred AVI files of half-forgotten masterpieces are exchanged on semi-secret P2P platforms. Clandestine cell-phone videos smuggled out of museums are broadcast on YouTube. DVDs of artists' viewing copies are bartered. » 3

Et pas seulement les films d'artistes, toute œuvre (vidéos, écrits, photographies etc.) qui plaît peut être possédée et chaque spectateur peut se la réapproprier par de nouveaux formats en dehors du circuit officiel. Dans le marais de Pink Dot, Rambo s'est noyé, sa durée de vie (« life span of images » 4) a été consommée.

Hito Steyerl amène l'idée que l'image de basse qualité parle de sa propre condition de vie.

« The poor image is no longer about the real thing—the originary original. Instead, it is about its own real conditions of existence : about swarm circulation, digital dispersion, fractured and flexible temporalities. It is about defiance and appropriation just as it is about conformism and exploitation.

In short: it is about reality. » 5

La forme et l'esthétique de l'image pauvre sont le résultat des comportements de consommation culturelle sur Internet, elle est un artefact de cette consommation, son expression formelle. C'est ce qui lui donne cette éloquence, produit d'une pratique systémique de notre utilisation des médias, elle donne un témoignage au travers de ses stigmates.



extrait de *Existence is song*, 1987, Stan Brakhage, The Dante Quartet, film 16 mm couleur et peinture, Collection Lux, Londres

« They loose matter to gain speed » 6

Cette phrase m'a permis d'établir le lien entre Pink Dot et la théorie d'Hito Steyerl, dans cette idée que je nourris d'une nouvelle picturalité qui affirmerait une qualité autre que la matière. Cette qualité serait basée sur les caractéristiques inhérentes à la substance considérée : ici, le numérique. Et ici, la forme n'a pas de poids physique, n'a pas d'épaisseur comme les empâtements d'un tableau, mais est douée de mouvement, de son, et d'un déroulement dans le temps. Cette forme vit dans un monde aux règles fondamentalement différentes du monde physique que nous connaissons et dans lequel nous vivons. Ces images de basse qualité donc, ont un ordre esthétique propre à leur milieu et peuvent selon moi poser des questions sur la peinture comme celle de la profondeur et de ce que l'on donne à voir au spectateur ; et un ordre politique, car elles (d)énoncent le système dans lequel elles existent. Le paradoxe emprunt d'une certaine poésie, se trouve dans le fait qu'elles perdent en matière mais gagnent en contenu.

L'image pauvre - l'image pixelisée - donne à penser.

1,2,3,5,6 Hito Steyerl, « In Defense of the Poor Image », <http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/>, Novembre 2009

4 Hito Steyerl, « Politics of Post-Representation », <http://dismagazine.com/disillusioned-2/62143/hito-steyerl-politics-of-post-representation/>, date inconnue)

bien avant de parler d'océan -> carte heuristique

déroulement dans le temps -> la vidéo n'arrête pas le temps, elle le déroule

donne à penser -> la peinture est un jeu de l'esprit

Culture de l'indistinction

« Lorsqu'il est devenu impossible de séparer un film du phénomène de masse qu'il est devenu, lorsqu'un héros de celluloid est devenu un emblème à tout faire [...] [il est] débarrassé de son aura, et redevient ce qu'il avait commencé par être : des images et des sons parmi d'autres images et d'autres sons. » ¹

Les années quatre-vingt ont vu naître de nouvelles stratégies culturelles. Le cinéma fut le fer de lance de cette nouvelle économie, produisant des héros facilement appropriables par le public, fervent consommateur, qui gagne à regrouper toutes les classes sociales aujourd'hui. Ce « flagship store » comme le décrit Hito Steyerl dans son texte « In Defense of the Poor Image » a instauré une capitalisation croissante des produits culturels, en ne posant plus la question « "est-ce bon ?" ni même "est-ce original ?", mais « "est-ce que ça se vend ?" » ²

Le « flagship store » de Steyerl équivaut au « Mégastore » dont parle John Seabrook, journaliste au New Yorker, dans son livre *Nobrow : the Culture of Marketing, the Marketing of Culture* ³. Grâce aux écrits d'Hal Foster, historien et critique d'art, dans « Vers l'indistinction », j'ai pu aborder l'idée amenée par Seabrook que les industries culturelles produisent des marchandises consommables par tous en mélangeant les symboles culturels existants, qu'ils soient « low » ou « high », effaçant progressivement la frontière entre culture des élites et culture populaire menant à ce qu'il appelle un état d' « indistinction ».

À cela s'ajoute Internet, et nous. Nous avons la possibilité de nous accaparer encore plus intensément les données culturelles comme Rambo. Nous pouvons *download, linker, sharer* ; **l'appropriation en réseau engendre une encore plus grande confusion de la notion d'original.**



La valeur d'une image n'est plus liée à sa provenance mais au phénomène nouveau du « Buzz », enfant du web qui connecte, « *mélange d'agitation et d'excitation* » ⁴ qui rythme la vie internet avec une cadence de plus en plus effrénée.

« Elles ont débarqué l'été dernier sur les fils d'actualité de nos réseaux sociaux comme l'avaient fait avant elles déjà cette perruche musicienne ou cet iguane qui fait caca dans une baignoire : les trois filles de L.E.J et leur vidéo **virale** Summer 2015. » 5

définition : « Le marketing viral est un mode de promotion d'une offre commerciale ou marketing par lequel ce sont les destinataires de l'offre ou message qui vont assurer l'essentiel de sa diffusion finale en le recommandant à des proches ou collègues. Dans le cadre du marketing viral, l'offre se diffuse comme un virus, d'où le terme de marketing viral. Lors d'une vraie campagne de marketing viral réussie, l'essentiel de l'exposition obtenue par un message ou une offre ne provient pas d'un achat d'espace publicitaire mais du phénomène de recommandation ou bouche à oreille. La recommandation virale peut être spontanée en fonction de la valeur utile, de l'originalité ou du caractère humoristique du message, ou parfois rémunérée à travers un système de parrainage. » 6

« Comme toutes les vidéos virales, elle m'a été envoyée par l'une de mes anciennes camarades de classe avec lesquelles je ne reste en contact que pour contempler ses photos de vacances en famille quand j'ai un coup dans le nez. Et comme souvent, j'ai zappé après une trentaine de secondes : sarouels, dreads, violoncelle, le mot « medley » — avant même le début de la chanson, tous mes canaux sensoriels étaient en alerte Vigipirate rouge. » 7



extrait de la vidéo «Summer 2015» sur Youtube

Marie Klock est pigiste pour des magazines en lignes comme Noisy Vice ou Brain Magazine. Malgré son ton légèrement graveleux qui parfois caractérise un peu trop les écrits de Vice, son point de vue caustique m'a éclairé sur mon propre désaccord avec ce que les L.E.J, prononcé « Elijay », réalisent dans cette vidéo.

« Sans aucun discernement, les L.E.J font se juxtaposer Stromae et Kendji Girac, tout se retrouve nivelé dans un joli contrepoint vocal, à la manière des bouses insipides dont nous gratifie à intervalles réguliers The Avener avec ses « reworks deep house de sons vintage » (sic) qui couvrent indifféremment du même kick douxereux John Lee Hooker et n*grandjean pour en faire du gros son vendable sur iTunes.

Conséquence de cette insupportable suprématie de la forme sur le fond : toutes les chansons deviennent interchangeable et constituent au mieux une passable musique d'ameublement qui habillera à merveille vos apéritifs dînatoires et vous donnera la pêche quand, le samedi matin, vous passerez la serpillière dans vos chiottes. » 8

Passé le langage virulent, les L.E.J sont rhabillées et on peut également avancer le fait qu'elles n'ont « rien à signaler en terme de message, porteuses de bonne humeur, elles ne revendiquent rien » 9. Il est donc simple de plaire au plus grand nombre, mais à quel prix pour le contenu ?

Rambo est réapproprié dans Pink Dot mais garde son identité car il s'agit bien de parler d'elle. Sa perdition au cours de la pièce vidéo porte l'étendard de cette réalité qui montre comment une figure illustre devient informe à mesure qu'elle est reprise et sortie de son contexte d'existence. L'appropriation répétée réduit l'espérance de vie d'un média.

Le phénomène d'appropriation n'est pas nouveau, en soi il est présent dans toute réalisation, **car on est inspiré que par ce qui a déjà été fait.** C'est un cycle permanent de la création et un contenu culturel est toujours remis au goût du jour, ou tombe dans l'oubli avec le temps.

Que l'on soit clair, ces filles ont tout à fait le droit de se filmer en train de chanter et de le montrer. Elles font parties de leur temps, et il n'y a rien de mal à ce qu'elles font en soi. La source de mon énervement ne se trouve pas directement dans la performance de ces trois nombrils chevelus qui ont de la technique ; mais d'avantage dans ce qu'elles induisent par leur action d'avoir **effacer l'originalité** de chaque musique qu'elles se sont accaparée. Ce type d'action est un véritable phénomène de l'économie culturelle aujourd'hui, à savoir la réappropriation de contenus créatifs (musiques, images etc.) pour en faire du bien vendable sous toutes les formes. L'intérêt ne se trouve plus dans leur valeur culturelle mais leur valeur économique, peut-on encore parler de culture alors ?

Et c'est de cet amoindrissement que Marie Clock et Hal Foster parlent dans leurs écrits, avec différents tons je le concède.

Cette réappropriation là est dangereuse, car elle est creuse.

C'est comme un mirage, on court pour rejoindre l'oasis, mais vous connaissez la suite.

1 Serge Daney, « La dernière tentation du premier Rambo », *Devant la recrudescence des vols de sac à main*, Lyon, Aléas, 1991.

2, 4 Hal Foster, « Vers l'indistinction », *Design et Crime*, Paris, Les Prairies Ordinaires, 2008.

3 John Seabrook, *Nobrow : the Culture of Marketing, the Marketing of Culture*, New York, Alfred A.Knopf, 2000.

5, 7, 8, 9 Marie Clock, « Les L.E.J. me donnent envie de fumer du crack », <https://noisy.vice.com/fr/article/l-e-j-overdose-de-haine>

6 Bertrand Bathelot, « Définition : Marketing Viral », <http://www.definitions-marketing.com/definition/marketing-viral/>, 31/10/2015

cette peruche musicienne -> <https://www.youtube.com/watch?v=YYmE-viJK5Hs>

cet iguane qui fait caca dans une baignoire -> <https://www.youtube.com/watch?v=UiY6OguoIJo>

In Defense of the Poor Image -> Decay of Medias Narratives

L'appropriation répétée accélère la fin de vie d'un média -> Decay of Medias Narrative

La vidéo n'arrête pas le temps, elle le déroule

« Le temps est la matière première du film et de la vidéo. La mécanique peut en être des caméras, de la pellicule et des cassettes, ce que l'on travaille, c'est du temps. On crée des événements qui vont se déplier [...] et cela constitue l'expérience d'un déroulement. » 1

J'ai toujours été fascinée par les travaux de Bill Viola : *The Reflecting Pool*, *The Veiling*, *Tristan's Ascension*, *A Portrait in Light and Heat*, autant d'oeuvres que je perçois comme des tentatives de révéler la matière vidéo, Viola peint des tableaux en vidéo. Au-delà de la dimension spirituelle de son travail et des silhouettes qui passent à l'écran, la prégnance des éléments qu'il filme est saisissante.

Dans les années quatre-vingt, Viola expérimentait le procédé filmique et construisait des machines pour en « montrer toutes les lignes et les formes » 2. Dans *The Reflecting Pool* et *A portrait in Light and Heat* toutes deux produites en 1979, on peut voir une recherche des limites d'enregistrement et de montage de l'époque. Utilisant ces limites dans une visée allégorique, ces actions d'arrêter, répéter, superposer révèlent le mécanisme du film et la physicalité de ce l'on voit dans son dispositif. En soi, c'est une démarche structuraliste qui ramène l'image à sa réalité, à savoir l'objet sur lequel elle est imprimée (pellicule, cassette, DVD, encodage, photographie etc.)



extrait de *The Reflecting Pool*, 1979, vidéo couleur et son, Collection Art Institute Chicago

Aujourd'hui la technologie numérique permet à Viola de les rendre sur-réalistes, dans *Tristan's Ascension* (2005) l'eau est toute proche de nous, car l'image trompe si bien notre oeil que notre immersion en son sein est poignante.

Mais ce qui nous plonge de manière encore plus forte dans l'expérience des tableaux numériques est la présence du son fourni par les enceintes de la machine définissant un **contexte narratif**, nous pouvons entendre, et le sens de l'ouïe

ainsi convoqué, nous recevons plus d'informations pour formuler un cadre, un **contexte d'expérience**. Le son omniprésent dans Pink Dot qui accompagne le visuel dans son crescendo hypnotisant mobilise un sens de plus. C'est cette mobilisation accrue de nos capacités perceptives qui fait que la vidéo apporte une nouvelle capacité au pictural, celle d'enrichir notre aptitude à vivre un moment proposé par l'œuvre d'art.

Également, pionnier de l'art vidéo Viola apporte à mon sens une nouvelle dimension à la narration d'un tableau, cette capacité à s'étendre dans le temps. La narration n'est plus fixée par la composition d'une image-scène, comme un tableau de maître dont les lignes de force, les jeux de lumière, premiers et arrières plans, joue sur la lecture globale de la scène, et de la manière la plus (chrono)logique qui soit. Cette disposition induit une hiérarchie des signes et symboles dans une image, en quoi les choses doivent être lues ainsi et non autrement au risque de n'être pas comprises.



Eugène Delacroix, *Les massacres de Scio*, 1824, huile sur toile, Musée du Louvre, Paris

Alors que cette capacité qu'offre la vidéo expérimentale à s'étendre sans limite dans le temps, par sa dimension libre d'évolution narrative (évolutivité?), *accorde au regardeur une lecture plus naturelle des éléments, moins dogmatique*. On se promène, notamment dans l'image, mais également dans son mouvement et son déroulement.

Je me suis tournée vers le travail de Bill Viola pour ces deux aspects : le son et la temporalité, qui caractérisent à mon sens les apports de la vidéo à la démarche du peintre. Je perçois ses œuvres comme des exemples probants du potentiel pictural de ce médium aujourd'hui omniprésent.

Je voulais également parler de la dernière œuvre citée plus haut, *The Veiling* (1995), traduit « Les voiles », car elle est une proposition de rematérialisation de la vidéo - rendre visible la matérialité – en la rendant palpable dans l'espace par les voiles qui captent la projection.

La vidéo n'est pas sans matière, juste une matière nouvelle à appréhender.

Une substance aux outils différents avec sa propre sémiotique.

« *Il ne scet rien qui ne va hors* » 3

1 Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House, writings 1973-1994*, Cambridge, MIT Press, 1995, p.253

2 Jérôme Neutres, « La Métaphysique de Bill Viola » in *Bill Viola*, cat. expo., Paris, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2014, p.18

3 Eustache Deschamps, *Œuvres complètes*, t.VII, Paris, Société des anciens textes français, 1891, p.69-70

matière vidéo -> La peinture est un jeu de l'esprit

S'emparer

J'ai cherché plusieurs fois dans ce que je lisais ou écoutais des mots qui prendrait place dans mon cheminement, et j'en ai retenu quelques uns comme les titres de mes chapitres par exemple.

Il est amusant à la fin de mettre en lien ces différents termes évocateurs dont je parle dans l'introduction, ceux qui portent à eux seuls tout un discours sur leur dos.

Ces termes dont la provenance est extrinsèque, c'est-à-dire écrits par d'autres, et qui en les utilisant pouvait parler d'une chose tout à fait différente. Je me suis pour ainsi dire allègrement servie dans ce que je lisais, et je crois que c'est par cet **acte désobéissant** que nous nous approprions notre propre pensée, par une entreprise indolore de traduction, nous dépossédons ces termes à leur auteur pour les «cuisiner» à notre sauce. Nous les croyons fort de sens car ils illustrent parfaitement ce que nous avons déjà en tête sans pour autant avoir l'audace de les mettre en avant, car nous ne trouvions pas le titre l'accréditant.

Un titre, il faut toujours un titre, sinon personne ne vous écoute, d'ailleurs pas même vous. Comme une plaque sur une porte ou une étiquette sur une boîte annoncent ce qui se trouve derrière ou dedans, la pensée s'organise en intitulés qui agence un espace organisé.

Aussi ai-je fais le tri dans mes recherches sur ce critère là : la recherche des termes évocateurs.

Exorde

Ce chapitre à vocation de conclusion porte le nom d'exorde car le travail de recherches et d'écriture qu'a représenté le mémoire s'apparente bien à une introduction, et je n'ai pas l'envie de clore ce débat intérieur. Dans l'idéal, «Toiles» serait amené à être continué et à se déployer, dessinant un réseau toujours plus foisonnant. Ce mémoire non-exhaustif est un *work in progress*.

Quand je relis la totalité, je réalise que je ne suis pas encore arrivée à mettre en exergue tous les liens, que ce n'est pas encore assez luxuriant et d'une certaine manière assez clair non plus. Ces schémas de pensées doivent trouver un outil pour prendre forme de manière intuitive, ce sera le travail de mise en forme qui finira de structurer ce propos.

Cette rencontre hasardeuse avec Pink Dot m'a permis d'aborder des sujets dans des sphères qui se croisent parfois et forment des combinaisons pouvant être approfondies. Le point de départ était le caractère pictural de la vidéo, ce qui m'a amenée vers d'autres questions comme la matérialité d'une image numérique, ses conditions d'existence sur internet, qui sont elles-même régies par notre manière de les consommer ; les politiques marketing des images comme valeurs culturelles devenant produits culturels.

Ces recherches m'ont poussée à creuser des références qu'auparavant je survolais, à me renseigner sur leurs écrits, leur histoire ; le mémoire m'a appris à travailler avec plus de profondeur.

Et grâce à ce travail fourni de documentation et de discussion avec des étudiants et des professeurs, j'ai pu découvrir un bon nombre de nouveaux noms de différents horizons (poètes, artistes, journalistes, développeurs web, juristes, économistes, acteurs etc.) qui m'ont accompagnée dans ce périple de quatre mois.

Il est amusant de constater que l'ensemble des sources dont je me suis servie sont représentatives de cette idée de carrefour de pensées qui est le sujet de «Toiles» : certaines étaient déjà en moi, stockées dans un coin de mon crâne ¹ ; d'autres furent provoquées par des rencontres extérieures, indépendantes de ma volonté mais pourtant redirigées/redigérées après ² ; enfin certaines étaient le pur fruit d'un hasard ³, et ce sont certainement ces dernières qui seront toujours à la base d'une réflexion ultérieure.

Souvent hagar après ce type de rencontre, il y a, au fond, quelque chose qui s'enflamme.

1 potentiel pictural de la vidéo, penser en réseau, Eustache Deschamps, Bill Viola, Eva Nielsen, Cézanne, Turner, le concept de carte heuristique, A Single Man, Jacques Perconte

2 Sandra Delacourt : Hito Steyerl, Foucault, Peter Campus, MERCI

Tristan Trémeau : John Seabrook, Hal Foster, tout deux sur la culture de l'indistinction

Jean-Marie Perdrix : Serge Daney et sa critique de la saga Rambo

Marie Dubois : Camille Henrot

Clément Erhardy : Nicolas de Staël, esthétique proche de Peter Campus

Jean-Baptiste Rouxel : sur le principe de lecture exogène

3 Untitled (Pink Dot), Emmanuel Cauvin, René Char, Vice et son article «Les L.E.J me donnent envie de fumer du crack», Stan Brakhage, Roberto d'Alessandro, Matthieu St-Pierre, David Szauder, Philippe Stearns, Alphago

À toutes ces rencontres, un grand merci.

ANNEXE

Il ne scet rien qui ne va hors – Eustache Deschamps

*Ceuls qui ne partent de l'ostel
Sanz aler en divers pais,
Ne scevent la dolour mortel
Dont gens qui vont sont envahis,
Les maulx, les doubtes, les perilz
Des mers, des fleuves et de pas,
Les langaiges qu'om n'entent pas,
La paine et le traveil des corps;
Mais combien qu'om soit de ce las,
Il ne scet rien qui ne va hors.*

*Car par le monde universel
Qui est des nobles poursuis,
Sont choses a chascun costel
Dont maint seroient esbahis,
De la creance, des habis,
Des vivres, des divers estas,
Des bestes, des merveilleux cas,
Des poissons, oiseaulx, serpens fors,
Des roches, des plains, des lieux bas:
Il ne scet rien qui ne va hors.*

*De vir les montaingnes de sel,
Les baings chauds dont maint sont garis,
Le cours desquelz est naturel
Par vaines de soufre tramis,
Les divers fruis, ermines, gris;
Minieres d'or, d'argent a tas,
De fer, d'acier, d'estain verras,
De plomb, cuivre, arain, et alors
A toutes gens dire pourras:
Il ne scet rien qui ne va hors.*

L'envoy

*Princes, nulz ne sera sutils,
Saiges, courtois ne bien apris,
Tant soit riches, puissans ou fors,
S'en divers voyages n'est mis
En jeunesse pour avoir pris;
Il ne scet rien qui ne va hors.*

BIBLIOGRAPHIE & SITOGRAPHIE

Prémices

- 1 - René Char, *Fureur et Mystères*, Paris, Gallimard, 1948.
- 2 - Tom Ford, *A Single Man*, 2009, Mars Films

Carte heuristique Untitled (Pink Dot)

- 1 - définition Wikipédia : https://fr.wikipedia.org/wiki/Glitch_art

Internet, vaste océan

- 1 - Alphago : <http://www.tomsguide.fr/actualite/alphago-go-programme,50637.html>
- 2 - Emmanuel Cauvin, «Comment faire passer la littérature à l'écran ?», <http://www.mediologie.org/articles/comment-faire-passer-la-litterature-a-lecran.html>, 05/07/2013
- 3 - source : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/intertextualit%C3%A9/43874>
- 4 - Emmanuel Cauvin, «Quelles lois pour le numérique ?», *Le débat*, Paris, n°163, 01/2011, p.16-28
- 5 - Emmanuel Cauvin, «Lois naturelles et lois civiles dans les mondes numériques», <http://etherciel.over-blog.com/article-2-5-72502443.html>, 25/04/2011)
- 7 - source : <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/exog%C3%A8ne>
- 8 - Hubert Guillaud, «Le papier contre l'électronique (3/4) : Vers de nouvelles manières de lire», <http://www.internetactu.net/2009/03/31/le-papier-contre-l%E2%80%99electronique-34-vers-de-nouvelles-manieres-de-lire/>, 31/03/2009
- 9 - José-Manuel Goncalvès (dir.), «Michelangelo Pistoletto, Le Labyrinthe (1969-2010)» in *Cent Quatre Aperçu de Saison 2012-2013*, https://issuu.com/le.cent.quatre/docs/104_brochure_saison_2012-2013, p.33

La peinture est un jeu de l'esprit

- 1, 2, 3 - extraits de l'entretien avec Eva Nielsen le 28/01/2014 au MAC/VAL, <http://www.macval.fr/francais/collection/oeuvres-de-la-collection/article/eva-nielsen-5558>
- 4 - René Char, *Fureur et Mystère*, Paris, Gallimard, 1948
- 6 - Définition Glitch, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Glitch>
- 7 - Citation Hito Steyerl, «In Defense of the Poor Image», <http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/>, Novembre 2009
- 8 - Henry Rollins, «What is punk», <http://bigthink.com/videos/what-is-punk>
- 9 - Définition Inception, <http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/inception/>

Decay of Media Narratives

- 1,2,3,5,6 - Hito Steyerl, «In Defense of the Poor Image», <http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/>, Novembre 2009
- 4 - Hito Steyerl, «Politics of Post-Representation», <http://dismagazine.com/>

Culture de l'indistinction, le marais de Takeshi

- 1 - Serge Daney, «La dernière tentation du premier Rambo», *Devant la recrudescence des vols de sac à main*, Lyon, Aléas, 1991
- 2, 4 - Hal Foster, «Vers l'indistinction», *Design et Crime*, Paris, Les Prairies Ordinaires, 2008
- 3 - John Seabrook, *Nobrow : the Culture of Marketing, the Marketing of Culture*, New York, Alfred A.Knopf, 2000
- 5, 7, 8, 9 - Marie Clock, «Les L.E.J. me donnent envie de fumer du crack», <https://noisey.vice.com/fr/article/l-e-j-overdose-de-haine>
- 6 - Bertrand Bathelot, « Définition : Marketing Viral », <http://www.definitions-marketing.com/definition/marketing-viral/>, 31/10/2015

La vidéo n'arrête pas le temps, elle le déroule

- 1 - Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House, writings 1973-1994*, Cambridge, MIT Press, 1995, p.253
- 2 - Jérôme Neutres, "La Métaphysique de Bill Viola" in *Bill Viola*, cat. expo., Paris, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2014, p.18
- 3 - Eustache Deschamps, *Œuvres complètes*, t.VII, Paris, Société des anciens textes français, 1891, p.69-70