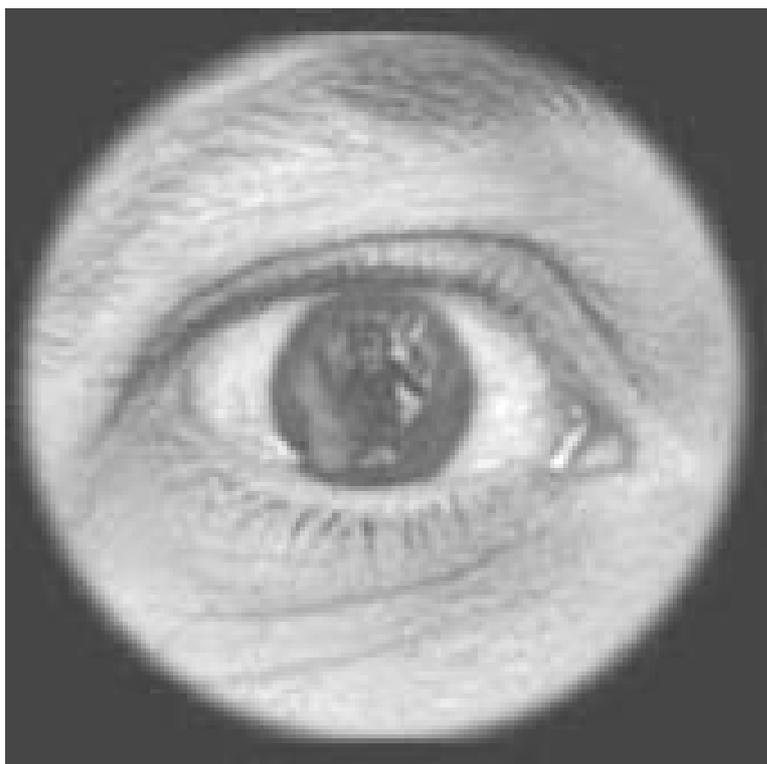


À LA RENCONTRE DU TEMPS PAR L'IMAGE ET LE SON



Magali Desbazeille, *Je me rince l'œil*, 2002

De la vidéo éphémère au montage de clips

Dossier pédagogique

Les installations présentées

Je me rince l'œil

«De la mesure du temps de visibilité d'un film, de l'écoulement de l'eau»



Tout d'abord, un meuble sur lequel se trouve un bocal, qui vous invite à y verser de l'eau. Un film vidéo apparaît alors au fond du bocal. Un œil rieur vous regarde, dans cet œil, se trouve le reflet d'une silhouette qui vous interpelle de la main. L'eau s'écoule par un petit orifice. Le film

disparaît au fur et à mesure que le niveau d'eau diminue. Le film est visible le temps de l'écoulement de l'eau. Le bocal peut alors être à nouveau rempli d'eau. Comme dans les tasses à saké, une loupe cache les images. En annulant l'effet optique de la loupe, l'eau rend le film visible.

Je me ramasse une pelle

«De la fluidité, de l'éphémère»



Un tas de sable et une pelle vous attendent. En versant un pelleté de sable, un écran fluide se crée, une image vidéo apparaît : de longs cheveux bouclés s'étirent, le visage est à la renverse, comme émanant du sable. Le film est visible le temps de l'écoulement du sable.

Magali Desbazeille

Née le 13 octobre 1971 à Douai, Magali Desbazeille est diplômée de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris (1994) et a poursuivi ses recherches à Le Fresnoy (2000), au Studio national des arts contemporains à Tourcoing (France).

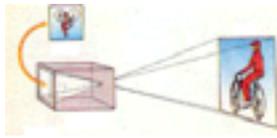
Depuis 1991, elle expose régulièrement de façon individuelle (dernière en date : *Le channel*, Calais, octobre 2004) ou collective [*FEEL the new* Musée d'art contemporain de Hasselt, Limburg (Belgique), mars 2004 ; *Open source 2*, La Gaité Lyrique, Paris (France), mai 2003]. Elle participe également à de nombreux festivals, dont les derniers en date : le festival Garage [Stralsund (Allemagne), août 2003], le festival In output 2 [Stadium Generale, Eindhoven, (Pays-Bas)], février 2003 et le festival Art_outsiders [Maison européenne de la photographie, Paris (France)], septembre 2002.

C'est une artiste multidisciplinaire qui touche à toutes les formes d'arts médiatiques. Elle s'intéresse principalement à la vidéo, au son et au web. Les sujets qu'elle préconise sont les situations simples de tous les jours, comme manger, prendre l'autobus et le métro, se laver les cheveux, chercher de l'information sur le web, etc. Elle transforme ces situations quotidiennes et leur donne un tout autre sens en changeant le cadrage, en les filmant et en les projetant sur des surfaces inhabituelles, en incorporant des sons qui ne seraient pas habituellement présents dans ces situations et parfois en introduisant une performance simultanée au visionnement. Ses œuvres sont la plupart du temps des installations où le public se doit de participer pour la faire vivre.

<http://www.desbazeille.nom.fr/>

Vers l'enregistrement du temps

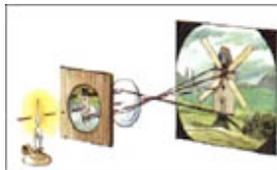
Bref historique



au XVI^e siècle. C'est une pièce (salle ou boîte) peinte totalement en noir et percée d'un minuscule trou. La lumière entre par ce trou et va dessiner l'image renversée d'un objet ou d'un paysage sur un écran blanc.

La caméra

obscura Le principe de la camera obscura est étudié pour la première fois par Léonard de Vinci



animées. En décomposant une image, un moulin par exemple sur une première plaque, et sur une autre plus petite et transparente, ses ailes, un ingénieux dispositif à ficelle permet de donner l'illusion du mouvement. Mais les possibilités restent limitées et les systèmes très compliqués pour un résultat plutôt mince.

Les lanternes

magiques À la fin du XVIII^e siècle, les gens se passionnent pour les objets mobiles, les automates et les images



chambre noire, le paysage qu'il aperçoit de sa fenêtre. C'est la première photographie. À sa mort, Louis Jacques Mandé Daguerre, son associé, développe ce procédé qui donne des images « positives » appelées daguerréotypes et ne pouvant être reproduites.

La photographie

En 1816, Nicéphore Niepce arrive à fixer sur une plaque de verre enduite de bitume de Judée (résine d'un arbre), et à l'aide d'une

En 1835, Fox Talbot réalise une image « négative » sur une plaque enduite de sels d'argent. Les éléments foncés y apparaissent clairs et les éléments clairs y apparaissent foncés. À partir de ce négatif, on obtient une infinité de photos positives sur un papier traité avec une substance sensible à la lumière (photosensible). En 1887, Goodwin invente la pellicule photographique baptisée « film ».



Le film d'animation En 1888, George Eastmann invente un appareil photo permettant plusieurs prises de vues successives : c'est le Kodak. Il

fonctionne grâce au procédé de la chambre noire. Edison met au point le Kinétoscope permettant de voir les mouvements, mais une seule personne à la fois peut regarder.

En 1874, Janssen, un astronome, prend une série de 47 vues de Vénus à l'aide d'un « revolver photographique ». Il obtient les différentes phases d'un mouvement complet. Étienne Marey invente la « chronophotographie » : plusieurs prises de vue d'un mouvement. Il invente aussi le « fusil photographique » qui permet de prendre des séries d'images.



Le cinéma Louis et Auguste Lumière sont les fils d'Antoine Lumière, un photographe qui s'installe à Lyon. Celui-ci a fait fortune en

fabriquant des plaques photographiques d'excellente qualité. Ses deux garçons l'aident beaucoup dans la direction de son usine et surtout cherchent, inventent et déposent des brevets. Le 22 mars 1895, ils proposent de faire une démonstration d'une nouvelle invention devant la société à l'Encouragement à l'industrie nationale. C'est alors que pour la première fois, des spectateurs assistent à une projection de photographies animées : *La sortie des usines Lumière à Lyon*. La première présentation publique aura lieu à la fin de décembre 1895.

Vers l'art vidéo Si l'histoire de la vidéo commence dans les années 60 avec les expérimentations des artistes Fluxus sur des téléviseurs, il y a avant cela l'intérêt de certains artistes des années 20 pour le cinéma. Des artistes comme Marcel Duchamp et Fernand Léger et bien d'autres encore réalisent parmi les premières expériences alternatives cinématographiques. Cet intérêt pour le cinéma est lié à la recherche de moyens d'expressions modernes. De plus, le cinéma correspond aux préoccupations de cette période pour le mouvement et la question du temps. Le cinéma est abordé de manière expérimentale, ne s'intéressant plus aux modes linéaires de narration conventionnelle, mais à des images abstraites ou figuratives qui se succèdent dans un rapport analogique. Il s'agit de se poser en marge, et d'adopter une position alternative innovante.

Quelques découvertes

Les machines



Thaumatrope

(de Fitton et Paris, début du XIXe siècle).

C'est un disque sur les faces duquel deux dessins

distincts sont dessinés. Par exemple un oiseau d'un côté et une cage de l'autre. En faisant tourner rapidement, on a l'impression que l'oiseau est dans la cage.



Phénakistiscope

(de Joseph Plateau, 1833).

Il s'agit de deux disques : sur l'un se trouvent les différentes phases d'un mouvement. L'autre est percé de fentes. En faisant tourner les deux disques,

on a l'impression de voir le mouvement se faire et se répéter.



Zootrope

(de William Horner, 1833).

C'est un cylindre percé de fentes dans lequel est placée une bande d'un mouvement décomposé. À chaque fente correspond un dessin. Lorsque le

Zootrope se met à tourner, en regardant par les fentes, on a l'impression que les images se suivent sans rupture.



Praxinoscope

(de Emile Reynaud, 1877).

Il améliore tous les systèmes précédents. Comme le Zootrope, c'est un cylindre contenant une bande de mouvement décomposé mais muni de miroirs en son

centre. Il permet d'observer des petites scènes de façon agréable.



Théâtre optique

(de Emile Reynaud 1889).

Jusque-là, l'inconvénient était que chaque scène ne comprenait qu'un très petit nombre d'images. Reynaud perfectionne son invention. Par un système de bandes souples perforées, il peut enchaîner les mouvements à l'infini. De plus, l'image est projetée sur un écran. Il a en fait inventé le dessin animé.



Chronophone

(de Léon Gaumont, 1910)

À l'exposition universelle de Paris en 1900, les spectateurs pouvaient déjà assister à de nombreuses tentatives bien imparfaites de

synchronisation du phonographe et du cinématographe. En 1902, Léon Gaumont présenta des phonoscènes ; mais sans amplification électronique, le son était très faible. Avec l'aide de ses collaborateurs, Decaux et Laudet, Léon Gaumont perfectionna son procédé et mit au point le Chronophone où le son sur disque était amplifié mécaniquement par la modulation d'un flux d'air comprimé. En 1912, Gaumont Palace, la plus grande salle du monde, présenta des films parlants grâce au Chronophone.



Vitaphone

(des frères Warner, 1926)

L'introduction de l'électricité et surtout de l'amplificateur à lampe triode renouvela les données du problème.

Les Frères Warner développèrent un procédé de synchronisation du disque et du projecteur. Cette même année, ils sortirent le premier long métrage sonore, *Don Juan*, puis en 1927, le premier long métrage comportant un synchronisme labial *Le chanteur de Jazz*.



Téléviseur

(de John Baird, 1926)
C'est en 1926 également que l'inventeur écossais présente devant la Royal Institution de Londres son procédé de réception d'images sur tube

cathodique. Il nomme son invention « téléviseur ». Sa télévision mécanique utilise un disque de Nipkow pour la prise de vue d'images mobiles. Il présentera à son assistance médusée sa première émission télévisée montrant le visage de deux ventriloques. En 1930, Baird commercialisera le premier récepteur grand public.



Micro-ordinateur

C'est en 1971 qu'apparaît le premier micro-ordinateur : Le Kenback 1, avec une mémoire de 256 octets. Il est très difficile de nos

jours de suivre l'évolution de l'ordinateur. En effet cette évolution suit la loi de Moore (Intel©): « On peut placer 4 fois plus de transistor sur une puce tous les 3 ans. »

On devrait ainsi arriver à 1 milliard de transistors sur une puce aux alentours de 2010

Quelques informations sur la perception de l'image

La persistance rétinienne Le cinéma et la vidéo reposent sur le principe visuel de la persistance rétinienne. Une série d'images fixes légèrement différentes défilant devant notre œil sont associées en un continuum, ce qui produit l'illusion du mouvement (l'image précédente est encore sur la rétine quand la nouvelle image apparaît).

Le montage Le travail de montage, base du langage filmique, manipule le réel. Ainsi dans un film, on n'est pas obligé de montrer réellement pour faire voir.

La fonction de relais Le message sonore complète l'image dans la production d'un sens en rapport avec l'histoire racontée ; un dialogue, bien conçu, bien utilisé, a un rôle complémentaire et non de redondance par rapport à l'image, il fait avancer l'action, donne des informations pertinentes.

L'effet Koulechov En partant d'un plan du visage totalement inexpressif d'un acteur, Mosjoukine, par trois montages différents, dans trois contextes, Koulechov a obtenu trois significations perceptibles distinctes aux yeux des spectateurs. Le même plan suivi d'un plan différent n'est plus le même plan. Associé à l'image d'une assiette de soupe, le plan signifie la faim; avec l'image associée d'un cadavre, les spectateurs lisent l'angoisse devant la mort; enfin, associé à la représentation d'une femme à demi-nue, on perçoit le désir sur le visage. Pourtant, il s'agit de la même image ! À chaque fois les spectateurs estiment que l'artiste a bien su exprimer, représenter le sentiment en question : Mosjoukine traduit si bien la peur, la faim...

à découvrir...

Sur l'image

Pour apprendre à lire l'image

<http://www.imageimaginaire.com/lire-image/lire-garde.htm>

Imagesmag

http://www.imagesmag.net/FR/app_casasola/app_ficheelev.las

Sur la photographie

Cent portraits / Cent visages

<http://expositions.bnf.fr/portraits/index.htm>

Maison européenne de la photographie

http://www.mep-fr.org/default_test_ok.htm

Dossier sur la photographie

<http://membres.lycos.fr/fa1unn/dossier.html>

Sur le multimédia

Le cinéma en classe

<http://platea.pntic.mec.es/~cvera/ressources/cinemaencours.html>

L'art vidéo

<http://www.artvideo.free.fr/plus.html>

Histoire du net-art

<http://www.calarts.edu/~line/history.html>

Observatoire Leonardo des arts et techno-sciences

<http://www.olats.org/>

Dictionnaire des arts médiatiques

<http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/>

Mixage images et sons en ligne

Milko Music.Machine

<http://www.fjallfil.com/english/>

Pianographique

<http://www.pianographique.net/>

Logiciels libres

Le Presseoir (création de diaporamas)

http://www.confluences.net/regards_metis/index.htm

Virtualdub (montage vidéo)

<http://www.virtualdub.org>

Avid free DV (montage vidéo)

<http://www.avid.com/freedv/index.asp?pageElement=flyout>

Kino (montage vidéo)

<http://kino.schirmacher.de/article/view/92/1/7/>

Quelques sites d'artistes

Rêveries

http://php.arte-tv.com/psy/index_fr.htm

Hoogerbrugge

<http://www.hoogerbrugge.com/>

Bowling Alley

<http://bowlingalley.walkerart.org/cgi-bin/feedtitle.cgi>

Bernard Martin

<http://www.station-mir.com/roman/rofloxx/index.htm>

David Neaud

<http://www.station-mir.com/neaude/neaude2.html>