

-----:----- présentation -----

"Impact sonore" n'est pas un parcours traditionnel, à sens unique, dans ce que l'on nomme l'image. Le "point de vue" a changé, on envisage maintenant le déploiement du temps ...

Le "trompe l'oeil", en peinture, était un instrument d'illusion ; qui vise à traverser l' image. Ici, il s'agit d'un dispositif qui fait glisser l'ensemble "objet, vue et point de vue (*)" dans la temporalité. Impact sonore serait une "chambre noire de représentation à trous" où va s'inaugurer une deuxième trouée sur cet arrière-monde de la "bande (*)"; l'apparition du spectateur-acteur, le co-auteur d'une création.

----- commencer - finir -

-- Commencer; Variations autour de l'"image".

Ni peintures, ni cinémas, ni installations n'ont échappé aux lois de la fixité de leurs inscriptions dans la matière.

Le cinéaste, le peintre "moderne" a toujours cherché à privilégier l'art à la beauté en ne cherchant pas tant à mettre en Œuvre les moyens de décrire les mystères et la plénitude d'un être qu'à en exposer les moyens de la création.

Il voulait "rendre visible l'activité organisatrice du percevoir". Toutefois, mis en présence de nouveaux phénomènes liés aux technologies, l'art contemporain a vu s'infiltrer l'intervention plus active du spectateur. Ce spectateur ne doit plus se contenter de reconnaître globalement l'image décrite mais s'intéresser au processus de création.

-- Finir ; Variations autour du "récit" d'une image

L'artiste contemporain s'active aujourd'hui plus aisément dans le mouvement, dans l'épaisseur du temps afin de proposer une dynamique créatrice. La "Chose" devient délicate lorsqu'il s'agit de sa détermination afin d'en délivrer une partie son accès. l'image d'impacts sonores pourrait apparaître dans ce cadre comme un mobile. Non pas tant parce que l'image immédiate est celle d'un véhicule, parce que ce même véhicule sera mis en mouvement, mais plutôt parce que comme mobile, comme "raison principale", il fera "images" d'un mouvement dans une série d'événements . En ce sens, la dernière image retournera inmanquablement dans la première, celle qui fait "sens".

----- :----- dispositif technique -----

La voiture, c'est un dispositif en attente d'un mouvement, comme le serait une "peinture encadrée" sur les cimaises d'un musée attendant son "voyant". Ce lien relationnel construit autour de l'"objet" et du "spectateur" réalise cette tension, instance primordiale où se développe la multiplicité. La création est le lieu où le sujet et le dispositif sont liés de telle manière qu'il serait impossible de les diviser sans les annuler.

----- retour dans le cadre -

-- son : la conquête des surfaces

Maintenant c'est "à l'intérieur" du véhicule d'être la scène des paradoxes du sens. En initiant le "départ", nous nous affrontons à une expérience sonore où plusieurs types de sons co-existent ; ceux provenant d'un système audio et les sons de l'environnement marqués par leur source matérielle.

Les sons provenant du système sont ceux qui dressent la carte des passages entre les régions du voyage. Source digitale, ils sont manipulables, tantôt en les préparant, tantôt en les recueillant, tantôt en les renouvelant, tantôt en les inventant.

Tandis que les seconds envisagent leurs destinées dans l'aléa de leurs apparitions. Mais la greffe de ces sons venus d'ailleurs – harmonieux ou pas – ont tout à gagner à fréquenter, voire même à s'associer avec la "trame" digitale.

Ils créent une bande défilante qui se contorsionne dans la logique de sa surface, qui peut aussi avoir pour effet non pas d'accaparer l'attention et de gommer sa perception, mais de révéler sa nature. Première couche "joueuse" de matière à modeler en avant-plan, arrière plan ou en une ligne d'horizon.

----- ::::: ----- interaction ----- (l'amplitude de l'écho)

Mais le dispositif dispose d'un autre plan. En y ajoutant un degré de technologie composé de capteurs "biométriques" qui mesurent à la surface de la peau l'activité sensorielle et émotionnelle des personnes, le dispositif fait apparaître un nouveau mécanisme. Capteurs et babioles électroniques, chacun en portant sur soi, dans cet espace interaguent avec "l'unité centrale", "radar informatique" qui retranspose ces bio-datas dans la trame digitale. Les usagers en seront les interprètes à double titre ; ils seront à la source des énergies sonores et en seront à la réception pour en modéliser leur représentation. Mais ce processus ne reflète pas une relation d'évidence comme le ferait l'"image qui fait réponse", le "geste que suit une formulation sonore", etc ... Il met en évidence l'instrumentalisation de cette relation. La conséquence de ce processus s'incarnant dans la conscience sensible de cet événement étrange. L'existence de ce compromis vient marquer la fabrication de cette relation interactive, son influence invite, dès lors, à dépasser cette strate.

-- divergence (images)

Pris à l'intérieur d'une agitation en construction, les événements (sons, images et séquences) reformulés sont marqués par leurs développements, débarquant ainsi, le poids de leur fixité qu'il avait dans la conscience ... Or, il est peu probable que ces développements virtuels soient un processus indépendant du cadre temporel. Il se produit dans et à travers un milieu ambiant constitué de sons, d'odeurs, de distances ou de contacts et de cadrages du visible qui se déroulent sur une durée. Ce sont les relations mutuelles de l'acteur, de l'investissement dans cette "tension de développement" et du cadre qui font cette "virtualité en mouvement". Elle nécessite une source d'alimentation d'événements susceptibles de rebondissement pour l'entretenir dans sa "vie".

Acteurs, ces personnes sont dans l'habitable où se situe le territoire de la négociation cependant que l'espace où se synthétise la création est celui de la possibilité de son déploiement dans le temps. Flux, débords, Virtualité, sont les "signes" extérieures de cette création.

----- ::::: -----trâces -----

Chaque "espace" est un "lieu", un "format", qui possède ses propres modalités d'accès et sa propre valeur d'échange.

Qu'il soit image, photogramme, vidéo ou installation, c'est toujours par rapport à ce tiers que le monde de l'art s'est défini et que se détermine la nature de leur rapport d'avec le spectateur. Le monde de l'art est une virtualité qui doit se réaliser dans la matière. L'approche contemporaine se révèle plus complexe en s'actualisant dans son rapport avec la technologie. Si elle suit ce binôme, l'actualité l'oblige à des contorsions sémantiques lorsqu'elle doit conserver cette catégorie qui la place dans un élément, dans un corps.

Avec la diffusion massive des "nouvelles technologies", qui ont distancées leurs rapports à l'objet concret, cette nouvelle culture s'autorise un cheminement chaque jour plus approfondi dans les instances de la "relation". Ce n'est pas seulement un "lieu virtuel" à regarder, c'est une virtualité à habiter et aussi à vivre.

En retour, l'exploration de ces "mondes" fait apparaître un potentiel d'usages inédits pour l'espace territorial commun par une double appartenance partagée: les articulations qui font sens dans leur cadre et l'"échaffaudage" du regard.

De nombreuses démarches vont dans ce sens comme en atteste l'accroissement des simulations de

territoires "plastiques" dans le "cyberespace". Mais dans le domaine de l'art, qui cherche à lier territoires réels et virtuels, tout reste à inventer. Il s'agit alors de chercher à exploiter les capacités offertes par cette nouvelle culture de production d'univers "personnalisables" pour construire les préfigurations expérimentales des territoires de l'art de demain.

En ce sens, "Impact sonore" est une expérimentation concrète de virtualités.