

DESSIN\$IGNE\$ON

L'image raconte ce que la mélodie suggère et inversement le sifflement se laisse bercer par le geste qui dessine : voilà l'histoire...L'expérience d'une double pratique graphique et musicale, double activité physique où le corps dessine et siffle où ce qui apparaît et s'entend fait corps, se fond en s'authentifant.

Siffler, laisser filer un air, un filet d'air, ligne sonore. Dessiner, laisser aller un trait, les aléas du trait, ligne visuelle.

Un signe se dessine, un sifflement s'improvise. Une fois les deux réalisés, ils pourraient chacun s'épanouir en toute autonomie, le dessin dans son espace propre et son silence, la mélodie dans sa temporalité intangible, invisible. Mais le signe figuré et le signe musical font corps et c'est là que se profile le « clip », montage-mixage audio-visuel numérique, sorte de fiction fantaisiste et formelle autour de l'authentique liaison originelle de ces deux signes : le dessin, en pivotant au rythme de la musique, impose ses multiples facettes, ballet de singulières apparences issues de la même source. Le sifflement impose sa mesure, son inhérente linéarité, soumet les images à sa temporalité.

Projet 1

3 lignes à l'horizon 1, 2, 3, 4, 5, ce sont 5 dispositifs dont la similitude est de mettre à distance –à l'horizon- d'un ensemble exposant l'évolution graphique de 4 dessins issus d'un même signe, la projection en boucle sur 4 écrans (ou 4 fenêtres sur le même écran) d'une fiction dont chaque signe et ses dessins en sont la matière principale accompagnée, soutenue, bercée, rythmée par 5 mélodies originales.

Se trouve exprimé, en 5 élaborations singulières, l'indissociable double aspect d'un signe en suspens : celui d'être à la fois une pure forme insignifiante et une pure image. En suspens : entre une apparence abstraite, autonome (du signe non figuratif à l'idéogramme arbitraire) et la matrice, la figure originelle de plusieurs images aux interprétations multiples.

Le signe pourrait en rester là : dans les 4 positions correspondant à la rotation des 4 côtés du plan, il se « tient » suffisamment précis pour déjà évoquer, précisément « arrêté », suspendu entre signe abstrait, symbole ou idéogramme ou encore schéma ou figure, pour se suffire à lui-même.

Pourtant, il suffit de peu, quelques traits, une ligne ou deux pour que, de ces 5 signes, curieux, contenus, à la ligne fine et ferme, surgissent aussi soudainement que simplement, un cosmonaute, un marchand asiatique, un financier, d'étranges personnages, des vénus, des nymphes, des nus, des paysages, balnéaires ou westerniens, un singe, un jouet, un revolver, des décors, d'étranges constructions, une tour, un fort, un semblant de salle d'exposition...

Double jeu du dessin, entre signe unique et figures multiples.

Double effet de la musique qui qualifie, singularise chaque signe et relie des images différentes sous une mélodie commune.

Double rôle d'un simple ordinateur qui permet de produire et de monter chacun des 5 processus d'exploration et de mixer images et sons en une même fiction, un horizon à 3 lignes, la ligne du dessin -le signe et ses apparitions-, la ligne musicale -la mélodie, la rengaine-, la ligne filmique -le déroulement en boucle du montage audiovisuel-.

Projet 2

Les mystoires de l'art est un projet qui s'écarte de l'expérience « 1 signe dessiné, 1 sifflement » mais en conservant la pratique de transformation visuelle à partir d'une source commune au rythme d'un air adapté qui s'impose au montage.

La source : s'approprier des dessins d'artistes influents dans une partie de l'Histoire du Dessin située entre le XIV^e et le XVII^e siècle, des prémisses de la Renaissance jusqu'à ces plus évidents prolongements, de Lorenzetti à Poussin par exemple, en passant par Carpaccio, Vinci et Dürer.

En pivotant, chaque « dessin emprunté » devient curieusement une autre image qui attendait presque d'être découverte : d'où le choix de cette période d'Histoire où foisonnent les pièges visuels en tout genre- souvent récemment mis à jour à force d'analyse-, du plus banal repentir aux figures modifiées, ajoutées sans effacement, aux images doubles, aux symboles cachés, aux fausses perspectives volontaires, aux anamorphoses jusqu'aux audaces les plus insensées, les plus mystérieuses.

La partie sonore est également « empruntée » (à Manu Trottier, l'un des musiciens du projet précédent) : des airs étranges, à un ou deux accords, déjà mixés et qui n'attendaient que d'imposer leur espace pour que s'y déploient, s'y dévoilent et s'en accommodent les étranges images qui surgissent des œuvres utilisées.

Projet 3

4x4 Grafic, les 16 pistes est une sorte d'aboutissement et d'élargissement des deux expériences précédentes : élaboration d'un double signe graphique et musical (projet 1) mais lorsque le dessin pivote au rythme de la mélodie sifflée, des quatre positions cardinales ne surgissent pas quatre images mais seize (4x4). Le double piège c'est ce signe-dessin qui pour chaque quart de rotation engendre une image (piège 1) derrière laquelle s'en cachent trois autres qui jaillissent tour à tour (piège 2). En se jouant de ce que semble montrer le dessin, de la « figuration » dont l'apparente vérité devient instable, mensongère (esprit du projet 2), ce sont toutes les potentialités de ce qu'est, de ce que peut le dessin, qui s'affichent : valeurs de la ligne, du trait, de l'ombre et de la lumière qui modèlent et modulent ce qui s'esquisse, se trace, se suggère, se représente ou se figure de représenter...

16 images racontent ce que la mélodie leur siffle et simultanément cette mélodie donne du sens aux 16 apparitions en leur ouvrant son espace sonore et temporel. Inspirées de la ligne musicale et portées par celle-ci, 16 pistes tracées de lignes, de traits, accidentées d'ombre et de lumière, surgissent, défilent, se côtoient, s'opposent et se fondent en un seul signe, celui d'où chacune provient et dont chaque représentation s'est laissée guider par ce que lui inspirait le sifflement original inhérent au signe-source.

Luc Pascoët, juillet 2013