

Tiré du livre : Education à l'image 2.0, éditions de l'ACAP
Collection | La fabrique du regard

acap
pôle régional image

AVIING

PAR ROMUALD BEUGNON

DÉFINITION DU VJING

Le Vjing est une technique artistique consistant à diffuser et retravailler des images animées en temps réel. Le VJ (Vijay) ou Video-Jockey est l'homologue visuel du DJ ; tandis que le DJ mixe de la musique, le VJ mixe de la vidéo. Le Vjing se pratique essentiellement en accompagnement visuel et en soutien de la musique. Mais le Vjing peut également être un spectacle à part entière. On parle alors de performance audiovisuelle.

La pratique consistant à présenter des images animées avec une forte implication de l'opérateur remonte au pré-cinéma (avec les démonstrations de lanterne magique ou le théâtre optique d'Emile Reynaud). Le mot vidéo-jockey a été inventé par la vidéaste new-yorkaise Merrill Aldighieri en 1980.

C'est toutefois au début des années 2000, avec la démocratisation de logiciels dédiés, que cette pratique s'est vraiment diffusée.



Au-delà du plaisir ludique qu'on éprouve immédiatement à « jouer avec des images » comme on joue avec de la musique, le Vjing permet d'explorer des pistes qui sont parfois laissées de côté lors d'ateliers de réalisation « classiques ». Le rapport entre le fond et la forme est inversé : les images sont perçues dans leur dimension esthétique plus que pour le « sens » narratif. Il ne s'agit pas, pour autant, de produire de « belles images » au sens académique du terme : bien cadrées, bien composées, bien éclairées, etc. L'approche est beaucoup plus contemporaine, l'objectif étant de dégager l'aspect poétique de chaque plan à travers sa dimension

POTENTIEL PÉDAGOGIQUE

plastique : sa couleur, sa texture, les « défauts techniques » qui en font la spécificité... De fait, c'est une excel-

lente porte d'entrée pour la découverte du cinéma expérimental ou des arts plastiques. Le Vjing est également une pratique transversale qui permet, au sein d'un même atelier de produire et mixer des images de toutes sortes (fiction, documentaire, pocket film, stop-motion, machinima, etc.), de collecter et de s'approprier des images d'archives, de composer de la musique, d'écrire des textes mais aussi, lors de la représentation de la performance, de danser, chanter, faire du cirque, dessiner en direct sur un écran géant. Avec de l'imagination, les talents ou centres d'intérêts de chaque participant peuvent trouver leur place dans l'œuvre finale.

DURÉE DE L'ATELIER

Il est possible d'organiser des séances d'initiation de 2 ou 3 heures. Toutefois, pour que les participants puissent développer une maîtrise technique des outils et créer ou collecter toutes les images dont ils auront besoin, un atelier Vjing devra se déployer sur au moins 4 à 5 jours.

CHOIX DU TYPE DE PERFORMANCE ET DES OBJECTIFS

Un atelier de Vjing doit toujours être associé à une valorisation lors d'une représentation publique. En effet, l'objectif n'est pas de réaliser un film qui pourra être montré par la suite. Comme pour un atelier de théâtre ou de musique orchestrale, le résultat final est la représentation. Il est évidemment possible de réaliser une captation de la représentation ou d'enregistrer le flux audiovisuel produit. Mais ces documents ne témoigneront jamais de l'émotion d'une représentation en live.

Notre conseil est donc d'associer cette valorisation à un événement prévu de plus grande envergure : concert, festival, projection en plein-air, etc. La durée et le contenu pédagogique de l'atelier se construiront, à rebours, en fonction de l'événement retenu.



VJING FESTIF OU DE DANCEFLOOR

Dans ce dispositif, on utilise le Vjing dans son usage le plus courant. On peut imaginer que la valorisation se déroule en soirée, lors d'une fête de fin d'année ou en clôture d'un festival. Le « set de Vjing » ne constitue pas une œuvre à part entière qu'on regarde en continu, mais participe à l'ambiance festive de la soirée.

Statut de la musique On travaillera sur de la musique « du commerce » qui sera diffusée lors de la soirée. Pour faciliter les choses, il convient que le DJ de la soirée fournisse en amont la playlist qu'il compte jouer. On peut également envisager qu'un atelier de pratique de mix musical se déroule en parallèle et que les deux groupes collaborent lors de la restitution.

Types d'images On privilégiera des boucles courtes et rythmiques sur lesquelles on appliquera de nombreux effets. Les boucles pourront être synchronisées sur le tempo de la musique afin d'amplifier l'impression de synesthésie. Tous les contenus sont valables, mais les images de corps en mouvement (danse, sport...) ou urbaines, restent une valeur sûre. On pourra aussi intégrer des images documentaires en rapport avec le thème de la soirée (événement ayant marqué l'année scolaire, portraits des invités du festival...). Suivant l'âge des participants, on pourra aussi les initier à la réalisation d'images abstraites. On prévoira également une ou plusieurs webcam pour filmer et diffuser en temps réel la piste de danse ou des performances visuelles (danse, dessin, tours de magie...).

ACCOMPAGNEMENT DE CONCERT OU DE SPECTACLE VIVANT

Dans un atelier de ce type, les apprentis VJs se mettent au service d'une œuvre existante lors d'une représentation. Cela peut être une collaboration avec des pairs, comme un groupe d'élèves préparant une pièce de théâtre, ou une rencontre avec des artistes professionnels ouverts aux expérimentations. Dans les ateliers de ce type, l'échange et la collaboration sont très importants. Plus le Vjing sera intégré au spectacle de manière organique, plus le résultat sera intéressant.

Statut de la musique Dans le cas d'un concert, les morceaux joués sont connus à l'avance. Si la musique est, elle aussi, improvisée, musiciens et VJs devront répéter ensemble. Pour l'accompagnement d'arts visuels, on s'adaptera à la bande sonore (ou à l'absence de bande sonore) de l'œuvre.

Types d'images Pour des spectacles de théâtre, de danse ou de cirque, la vidéo pourra contribuer au décor et à l'ambiance générale, de manière plus ou moins abstraite. On pourra envisager de faire du *mapping* vidéo (projection sur des surfaces autres qu'un écran, par exemple en volume). Pour les concerts, on s'adaptera au style musical du groupe et au contenu de chaque morceau. Il est important de bien faire comprendre, à la fois aux participants et aux musiciens, que le but n'est pas, ici, de réaliser un clip. On évitera d'être trop illustratif et narratif et il est évidemment hors de question de faire du *lip dub* : les vrais interprètes seront présents physiquement sur scène.



PERFORMANCE AUDIOVISUELLE AUTOUR DE L'INTIME

Dans cette forme, le VJ est l'artiste principal : cette fois, ce sont les autres arts, musique, chant, danse, qui viennent en soutien de l'image. Le récit, ou propos, peut être porté par l'image seule mais on peut également prévoir la présence d'un narrateur, ce qui implique un important travail d'écriture en amont. On pourra éventuellement envisager une collaboration avec un intervenant écrivain ou « slameur ». Quelques pistes de sujets : le carnet de rêve, la lettre filmée, l'autoportrait, le carnet de voyage, j'aime / je n'aime pas, d'où je viens / où je vis... Il est, hélas, difficile de remplir une salle sur la seule promesse d'une « performance audiovisuelle ». Aussi, je conseille de jouer cette dernière en première partie d'une projection ou d'un spectacle.

Statut de la musique L'idéal est que la musique soit composée par les participants, en fonction des images ou des textes produits. Elle pourra être jouée, de manière instrumentale ou électronique, lors de la performance. On pourra ajouter à la bande son des bruitages, réalisés en direct ou faire du *sound painting*. Occasionnellement, on pourra utiliser une musique préexistante ou laisser intacte la piste audio synchrone à la vidéo.

Types d'images On est, ici, complètement libre d'utiliser tous types d'images servant le propos de l'auteur. La dimension rythmique est moins importante que d'habitude, on pourra, par exemple, utiliser des plans très ralentis qui se fondent progressivement les uns aux autres. Bien qu'intuitivement, on se dise que des images personnelles, comme des pocket films, seront plus adaptées à l'expression de l'intime, il peut également être intéressant d'aller contre ce premier élan et utiliser des images d'archives. On pourra enchaîner différents duos Vj / Dj ou musicien / narrateur. A ce moment-là, chaque séquence pourra utiliser un langage visuel différent. On prévoira une image abstraite (texture de pellicule, neige vidéo, ciel...) qui reviendra de manière récurrente entre chaque séquence et permettra de faire permuer les équipes.



REMIX DE FESTIVAL DE CINÉMA

Pour leur performance, les VJs improvisent des mashups des œuvres présentées lors du festival (avec, cela va sans dire, la bénédiction des ayants droit). Cela peut se faire au cours d'une séance spéciale, par épisodes lors de la remise des prix (un film primé est remixé pendant que son auteur gagne la scène) ou lors de la soirée de clôture.

Statut de la musique On pourra utiliser la musique des films, ou en musicaliser les bruitages. On peut également créer un décalage en proposant une piste sonore complètement exogène.

Types d'images Outre les extraits des films, qui devront être disponibles en amont, on pourra s'amuser à en re-créer les séquences emblématiques de manière bricolée (film « suédé ») ou détournée. Les extraits pourront être altérés dans leur rythme et leur colorimétrie afin d'en changer le sens.



LES PRÉREQUIS TECHNIQUES

Le Vjing est un art technologique et le bagage technique demandé à l'intervenant est assez important. Pour s'auto-former, une bonne connaissance de la vidéo, de l'informatique ou de la musique électronique sera un avantage certain. Les outils sont moins coûteux qu'on pourrait l'imaginer au premier abord : l'époque où, pour mélanger des images, il fallait disposer d'une régie de télévision, est révolue.

Un ordinateur Inutile de vous ruiner dans une machine de guerre. Une portable PC de milieu de gamme est largement suffisant.

Un vidéoprojecteur Il vous servira en cours d'atelier. Lors de la performance, vous vous connecterez probablement au système de la salle. L'important est de pouvoir afficher l'interface de votre logiciel sur l'écran de l'ordinateur et la vidéo en projection. Encore une fois, inutile d'investir dans du haut de gamme.

Des enceintes Elles sont nécessaires pour diffuser le son en cours d'atelier, s'il n'est pas instrumental. Pour éviter des manipulations fastidieuses, vous pouvez connecter les enceintes à un second ordinateur plus modeste (ou à un téléphone) sur lequel est enregistrée la playlist de la performance.

Le logiciel A l'heure où j'écris ces lignes, le marché se concentre autour de 3 applications : GrandVJ, Resolume et Modul8. Il existe des versions de démonstration mais seule celle de Resolume permet de sauvegarder son travail. On trouve également des logiciels libres, ou

simplement gratuits. Jusqu'à présent, je n'ai personnellement été convaincu

LES INDISPENSABLES

par aucun d'entre eux. Mais rien ne vous empêche d'essayer si votre budget est serré. De même, si vous avez des talents en programmation, vous pouvez développer vos propres outils avec des environnements tels que Processing, vvvv ou Maxmsp. Je travaille pour ma part sur un projet de ce type qui sera mis à disposition du public dans les deux prochaines années.

Un ou plusieurs contrôleurs Il est parfaitement possible de mixer en utilisant uniquement la souris. Mais la souris est un outil « mono-tâche » qui ne permet de travailler que sur une seule donnée à la fois. Aussi, comme en musique assistée par ordinateur, on utilise

EN COMPLÉMENT

des contrôleurs : des périphériques permettant de manipuler de nombreux paramètres en parallèle, de façon intuitive. En atelier je conseille d'utiliser deux contrôleurs (qui permettront de créer des duos) : un en forme de grille pour le choix des images (comme le Novation Launchpad) et l'autre en forme de table de mixage pour le mélange d'images et l'application d'effets spéciaux (comme le Korg Nano Kontrol). Vous pouvez aussi utiliser un clavier midi ou détourner des périphériques de jeu comme la Wiimote ou un simple joystick.

Du matériel de tournage Suivant votre budget, vous pouvez vous contenter des smartphones des participants ou apporter une caméra professionnelle. Pensez à prendre un appareil photo et un pied si vous voulez faire du stop-motion ou du dessin animé. Pour afficher un flux *live*, utilisez une simple webcam.

Une connexion internet Elle est nécessaire pour collecter des images (libres de droit, s'il vous plaît) à remixer et pour visionner des vidéos qui inspirent.

Logiciels complémentaires Pour convertir et découper vos boucles, je vous conseille QuickTime Pro (voir l'article sur le Mashup). Peuvent également vous être utiles des logiciels de : montage, synthèse 3D, stop-motion, de MAO...



DÉROULEMENT D'UN ATELIER

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ ET DE SES OBJECTIFS

Le Vjing est un art méconnu. Il n'est pas forcément facile de fédérer un groupe sur ce seul mot en amont de l'atelier. La valorisation prévue sera votre porte d'entrée. Cela ne vous empêche pas de montrer aux postulants des vidéos de démonstration trouvables en ligne. Refrénez toutefois votre envie de schématiser en annonçant un atelier « clip » ou « vidéo de concert ». Si les participants n'ont pas été sensibilisés en amont, l'intervenant pourra s'en charger lors de la première séance.

DÉCOUVERTE DES OUTILS

Pour cette phase, préparez en amont une demie douzaine de banques d'images faciles à jouer et efficaces. Assignez les boucles à votre grille et quelques effets à votre table de mixage. Constituez des duos (un qui choisit les images, l'autre qui mixe les effets) et... laissez-les s'amuser. Si vos images et la musique correspondante sont bien choisies, le résultat sera (presque) toujours satisfaisant. A titre d'exemple, je propose pour ma part : une grenouille de dessin animée qui chante, Betty Boop qui danse, des militaires qui font de la gymnastique, des plans en technicolor tirées de comédies musicales ainsi que des images hypnotiques de routes qui défilent.



CONSTITUTION D'UNE PREMIÈRE BANQUE

Voici un exercice qui donne toujours d'excellents résultats. Placez une caméra sur pied, face à un mur blanc, faites choisir une musique et demandez à chaque participant de danser et/ou de faire une grimace à la caméra. Constituez ensuite des boucles visuelles avec ces images, au moins une par participant (hilarité assurée). Intégrez les images dans le logiciel et... laissez le groupe jouer.

RÉFLEXION AUTOUR DU PROJET

Réfléchissez ensemble à la performance que vous souhaitez créer. La discussion doit être la plus libre possible : vous n'êtes pas en train d'écrire une fiction en trois actes, vous inventez une création audiovisuelle un peu folle. Voici quelques exemple d'idées proposées par des jeunes lors d'ateliers que j'ai menés : un nounours Frankenstein marche dans la rue et drague des filles, une chaussette qui parle range une chambre d'enfant, une balle bleue rebondit pendant 3 minutes au rythme de la musique... Durant cette phase, vous pouvez vous appuyer sur la musique, si elle est déjà définie, ou sur les textes, s'il y en a. Si les idées des participants vous évoquent des vidéos visibles sur internet, n'hésitez pas à les projeter.



CRÉATION DE LA PERFORMANCE

Répartissez les stagiaires en sous-groupes, chacun ayant la responsabilité d'une partie du show. Privilégiez le travail en autonomie. Vous devez accompagner le groupe qui doit accomplir la tâche la plus difficile et l'abandonner au profit d'un autre dès que vous sentez que votre présence n'est plus absolument nécessaire. La présence de plusieurs adultes encadrants est évidemment souhaitable. Dès qu'un groupe n'est plus occupé à produire (ou télécharger) des images, proposez-lui de s'exercer avec le logiciel. D'abord avec vos contenus de démo, puis, progressivement avec les images de la performance. A l'issue de chaque séance, proposez une répétition générale et une nouvelle phase de discussion. Le processus ne doit pas être linéaire mais itératif.

Assurez-vous que tout le monde, et surtout le technicien de la salle où vous devez jouer, a bien compris ce que vous allez faire. Vérifiez bien que : vous pouvez diffuser votre son et votre image depuis la scène – non, l'ordinateur ne peut pas être en fond de salle, les artistes doivent

être convenablement éclairés, vous devez avoir le temps de bien vous installer

L'INSTALLATION

et de faire des essais ou des balances... Une fois ces quelques points réglés, vous pouvez faire venir votre groupe. Il est important d'arriver bien en avance pour régler les problèmes techniques (il y en aura) et pour que votre groupe s'imprègne du lieu et l'apprivoise. Participer à l'installation technique est par ailleurs très formateur.

Prévoyez du temps avant et après la performance. Avant, pour expliquer aux spectateurs, qui n'ont peut-être jamais vu de performances audiovisuelles, ce qu'ils vont voir. Vous pouvez jouer avec un contrôleur pour montrer que les vidéos sont jouées en direct, etc.

Après, pour permettre à votre groupe de répondre aux innombrables questions des spectateurs. Pendant la

LA PERFORMANCE

performance elle-même, mettez-vous

en retrait, vous n'êtes là qu'en soutien. Si vous disposez de caméras, proposez à un ou plusieurs participants de capter la performance (en alternant quand il sont requis aux manettes). Vous pouvez également utiliser un logiciel comme *Fraps* pour enregistrer tout ce qui se passe à l'écran.

APRÈS LA PERFORMANCE

Après une soirée probablement exaltante, il est important de se retrouver pour accompagner la « descente » de votre groupe. Vous pourrez visionner la captation (ou même amorcer le montage), échanger des impressions... Si la performance est destinée à être rejouée, c'est le moment de lancer une nouvelle itération de discussion – création car un « set » de VJ n'est jamais définitif.