



▼ LES ARTS NUMÉRIQUES

En théorie

■ PRÉSENTATION DU VJING

Auteur

Romuald Beugnon

Date

2010

Descriptif

Une réflexion sur le Vjing : sa définition, ses origines, son fonctionnement du matériel à l'élaboration d'une performance.

Tentative de définition

« Le VJ est à la vidéo ce que le DJ est à la musique ». C'est souvent par cette comparaison que j'explique mon activité à ceux qui découvrent le terme pour la première fois.

Toutefois, si elle a les vertus de la simplicité, cette comparaison permet rarement à mes interlocuteurs d'imaginer à quoi peut ressembler une performance de VJ. Il convient alors de développer : « un DJ est un disc-jockey, il peut, suivant les cas, se contenter de passer des disques en les enchainant habilement, remixer des morceaux existants ou, même, improviser sa propre musique en direct. Un VJ est un video-jockey ou un visual-jockey, il peut, suivant les cas, se contenter de diffuser des clips musicaux en les enchainant habilement, remixer des images existantes ou, même, improviser ses propres films en direct. »

Origine

Le mot VJ a été inventé par Merrill Aldighieri, réalisatrice new-yorkaise qui, à partir de 1980, a improvisé, en fonction de la musique, des ambiances visuelles pour une boîte de nuit nommée « Hurrah ». Par la suite, le terme a été popularisé par la chaîne MTV, qui a diffusé de nombreux « mash-up », sorte de remix musicaux et visuels de deux clips. De fait, le VJing a longtemps été associé au dancefloor, en « accompagnement » de la musique. Mais de plus en plus de VJs se sont émancipés et ont utilisé leur savoir-faire lors de concerts, de spectacles de théâtre ou de danse, ou lors de performances audiovisuelles proches de l'art vidéo.

Comment ça marche ?

A la fin de leurs performances, les VJs sont souvent assaillis de questions de spectateurs intrigués par l'aspect magique de l'improvisation visuelle et la plupart du temps, prennent le temps d'expliquer comment fonctionne leur configuration matérielle ou logicielle et même faire des démonstrations techniques. Avec le progrès technologique, la difficulté technique pour l'opérateur a fortement diminuée. En effet, les premiers VJs étaient obligés d'utiliser plusieurs magnétoscopes, de nombreux moniteurs de contrôle et des tables de mixages vidéo qui faisaient ressembler leurs espaces de travail à de véritables régies de télévision.

Avec l'avènement de la vidéo numérique, un simple ordinateur relié à un vidéoprojecteur est suffisant.

Les logiciels

Il existe de nombreux logiciels purement dédiés au VJing. Toutefois, à l'heure où j'écris ces lignes, le marché se concentre autour de 3 applications : GrandVJ, Resolume et Modul8.



La métaphore la plus souvent utilisée par les logiciels de VJing est celle de la matrice : les différents samples vidéo choisis pour la performance sont disposés sur une grille, et le VJ n'a plus qu'à cliquer sur l'image qui l'intéresse pour la jouer instantanément. D'autres logiciels utilisent la métaphore du clavier musical : une image correspond à la note do, une autre à ré, etc. A l'aide d'un clavier de synthétiseur (utilisant le protocole midi), le VJ peut donc littéralement « jouer » ses vidéos. Les logiciels ne se contentent pas de lire les images sélectionnées, mais permettent également d'intervenir sur leur rendu en temps réel. On peut alors jouer sur la vitesse de défilement, scratcher les images, modifier leur taille, leur position sur l'écran, leur étalonnage, etc.

Le matériel

Bien que les logiciels puissent être intégralement pilotés à la souris, il est beaucoup plus efficace d'utiliser un contrôleur matériel. En ce moment, la configuration que j'utilise, en atelier comme en performance, est la suivante : pour lancer les vidéos, un contrôleur en forme de matrice, le Novation Launchpad ; et pour mixer les images et régler les effets, une mini table de mixage, le Korg Nano Kontrol.

Il existe également des contrôleurs dédiés comme le Codanova VMX V64. Certains VJ férus d'électronique ou de programmation construisent leur propre matériel ou détournent des objets à la mode comme la wiimote ou l'ipad.

Par ailleurs, on trouve sur le marché des solutions de mixage vidéo purement matérielles, telle que la Vixid VJX 16-4, permettant, par exemple, de mixer « à l'ancienne » sans passer par un ordinateur.

Elaboration d'une performance et écriture

Le travail d'élaboration commence par de l'écriture autour d'une idée forte, ou d'un concept. Il ne s'agit pas forcément d'écrire un scénario avec des dialogues (bien que cela reste possible), mais de trouver dans quelle direction chercher les images nécessaires.

Par exemple, j'ai eu l'occasion de réaliser deux performances pour le festival « Pocket Films ». La première année, le thème était « Toi Moi Nous Vous ». J'ai alors décidé de travailler sur le couple et son rapport au reste du monde. Partant de cette idée, j'ai cherché des idées de séquences en pensant à mon propre couple. L'année suivante, l'écriture préalable était beaucoup plus sommaire et se résumait à une phrase : « Remixer l'ensemble des films du festival ».

Collecte des images

Il s'agit bien de collecte et non pas forcément de tournage. En effet, si la plupart des VJs sont également vidéastes ou réalisateurs, il est tout à fait possible de faire une performance en n'utilisant que des images préexistantes. Pour « Toi Moi Nous Vous », j'ai mélangé des images fictionnelles et des plans documentaires tournés expressément pour l'occasion, avec des « archives personnelles » en ma possession depuis longtemps. J'y ai, par la suite, adjoint des images de téléphone portable que m'avaient envoyées des spectateurs du festival. Pour « Pocket Films Remix », en revanche, aucune image ne m'appartenait puisqu'elles étaient toutes issues des films sélectionnés par les organisateurs du festival.

Outre les différentes natures d'images que j'ai déjà évoquées, beaucoup de VJs utilisent des images abstraites générées par ordinateur en temps réel : fractales, paysages en 3D, visualisations géométriques de la musique...

Fabrications des « samples »

Une fois les images tournées et/ou collectées, il faut choisir les plans les plus pertinents dans un logiciel de montage tel que Final Cut Pro ou Premiere. Le plus souvent, on tentera de créer des boucles visuelles correspondant à une action simple, ce qui permettra une utilisation rythmique des images. Une fois sélectionnés, les plans (ou groupe de plans) seront exportés sous forme de samples lisibles par les logiciels de VJing.

Composition de la performance

Les différents samples sont ensuite insérés dans le logiciel de VJing. On appelle « deck » ou « banque » un ensemble de samples présentés sur un même écran. La façon dont on répartit les images sur la matrice fait office de pré-montage : la plupart du temps, on positionnera côte à côte des samples destinés à être joués successivement. Chaque sample peut être



placé plusieurs fois, avec différents réglages de vitesse ou d'effets. L'ensemble des decks constituent un « set » de VJing.

Assignation et prise en main

Qu'il utilise un clavier de synthétiseur ou un contrôleur en forme de matrice, le VJ a ensuite la possibilité d'affiner les liens entre son interface matérielle et la visualisation de son deck. Par exemple, un sample qui doit revenir de façon récurrente et rythmique sera placé sur une touche facilement identifiable du contrôleur. Cette partie du travail s'apparente à de la lutherie numérique : le VJ se construit un instrument de « musique visuelle ». Une fois cet instrument conçu, il convient de le maîtriser. Suivant le type de performance, il faudra être capable d'improviser de manière intuitive ou de suivre un « scénario-partition ». La plupart du temps, le VJing s'apparente à du free-jazz : on joue sur un canevas bien défini tout en se réservant la possibilité d'improviser suivant son humeur ou les circonstances.

