

L'hybride est-il un paramètre musical?
Une analyse de la vidéomusique *Spin* (1999-2002) de Jean Piché

Ariane Couture, Faculté de musique, Université de Montréal, Canada
ariane.couture@umontreal.ca

1. Introduction

La plupart des musiciens connaissent les complexes accords de couleurs d'Olivier Messiaen. Ils ont probablement aussi déjà entendu parler du désir d'Alexandre Scriabine de composer avec des orgues de couleurs pour faire « voir » sa musique ou des expérimentations cinématographiques des frères John et James Whitney, de Stan Brakhage ou de Norman McLaren¹ sur la fusion des perceptions visuelles et auditives. Depuis les années 1990, un nouveau courant se développe poursuivant, d'une certaine manière, les travaux de ces derniers en mettant en relation son et image en mouvement. Appelé vidéomusique, ce genre propose une nouvelle approche de la musique électroacoustique en ayant recours à l'esthétique de l'hybride². Cet attrait pour l'hybride représente une nouvelle voie pour le compositeur Jean Piché qui considère qu'à l'aube du XXI^e siècle la musique électroacoustique classique est en « crise terminale » (Piché, 2003 : 41). Par le biais de la vidéomusique, il propose une approche synesthésique qui repose sur un travail rigoureux de la plasticité du matériau et qui entraîne une perception double oscillant entre l'abstrait et le concret. Sans conteste, la vidéomusique – qui, malgré sa nouveauté a déjà conquis plusieurs compositeurs de musique électroacoustique – est l'une des manifestations les plus réussies de ce que l'on appellera un art hybride.

Mais l'hybride n'est pas facile à décrire. Il est changeant, mobile et pluriforme selon la nature du mélange et le degré de contamination mutuel des éléments qui le compose. C'est pourquoi, dans un premier temps, il sera nécessaire d'élaborer une définition de l'objet hybride par l'entremise des réflexions de plusieurs hommes de lettres (notamment Budor et Geerts) et de

¹ John (1917-1995) et James Whitney (1921-1982) ont réalisé des vidéos autour de la synesthésie audiovisuelle. Leurs œuvres-phares sont les *Five Abstract Film Exercises* réalisés entre 1942 et 1948. Stan Brakhage (1933-2003) est connu pour ses méthodes de travail peu orthodoxes puisqu'il peinture, égratigne et pratique le collage directement sur la bande du film. La majorité de ses œuvres sont silencieuses, mais son travail sur le rythme et le tempo du film se compare à la façon dont un musicien composerait une pièce musicale. Il est ainsi possible d'intégrer son œuvre au courant artistique de la « visual music » dont il est une source d'inspiration. *Dog Star Man* (1964) est probablement son film le plus connu. Enfin, le travail de Norman McLaren (1914-1987) est caractérisé par l'intégration du son synthétique à des images gravées à même la pellicule comme dans *A little Phantasy* (1946), *Pas de deux* (1968) et *Synchronie* (1971) pour ne nommer que ces quelques œuvres.

² Les termes nominatifs « hybride » et « hybridité » seront utilisés tout au long de ce texte sans distinction puisque l'« hybridité » se rapporte au caractère de l'objet hybride.

cinéastes (Pasolini et Ciubotaru). Plusieurs recoupements de définitions s'opèrent. Ils permettront l'élaboration d'une définition spécifique à la vidéomusique. Ensuite, l'analyse de la vidéomusique *Spin* (1999-2002) de Jean Piché démontrera l'importance de l'hybride dans l'élaboration de plus en plus de musique justifiant qu'il serve de paramètre d'analyse. En effet, jusqu'à maintenant, aucune analyse ne s'était donnée pour objectif de mettre au jour les techniques compositionnelles, l'organisation du matériau, la fonction audio-visuelle et la perception de la vidéomusique en tant que genre hybride. Cette analyse s'appliquera donc à mettre en lumière les processus qui donnent forme à ces œuvres tout en conservant le plus possible, une distanciation critique néanmoins difficile à maintenir compte tenu de notre contemporanéité. Notre travail n'est qu'un premier pas pour l'exploration du domaine de la création multimédia avec les perspectives de l'élaboration d'un modèle d'analyse spécifique au genre de la vidéomusique.

2. Définitions de l'hybride

Considéré par les chercheurs en biologie et en génétique pour sa signification latin d'*hybrida*, « de sang mêlé », l'hybride s'est insinué depuis les dernières décennies dans le discours des penseurs des sciences humaines, notamment en littérature et en cinéma. C'est dans ces domaines, peut-être les plus riches quant à la diffusion des idées sur la notion d'hybridité, que notre réflexion prendra d'abord ses sources. En effet, les écrits réunis dans l'ouvrage collectif *Le texte hybride* (2004) dirigé par Dominique Budor et Walter Geerts sont particulièrement riches et révélateurs sur la place qu'occupe l'hybride en littérature et plus précisément en ce qui concerne le genre romanesque. En cinéma, la lecture du mémoire de maîtrise de George Ciubotaru sur le cinéma de combinaison est particulièrement utile pour la synthèse que l'auteur fait des écrits de Pier Paolo Pasolini. Il y appuie son argumentation sur l'analyse du film *Who Framed Roger Rabbit?* (1988) de Robert Zemeckis où dessin animé (cinéma de poésie) et images filmées en prises de vues réelles (cinéma de prose) allient les deux modes de représentation.

Les hybrides

L'usage courant veut que l'hybride soit associé à ce qui est métissé, croisé, mélangé, mêlé³. Ainsi, le dictionnaire *Petit Robert* considère l'hybride comme étant « composé de deux éléments de nature différente anormalement⁴ réunis qui participe de deux ou plusieurs ensembles, genres et styles ». Et, le *Larousse* définit l'hybride au sens figuré par ce qui est « composé d'éléments disparates; composite ». Issus d'une combinaison féconde d'éléments différents, le puzzle, la marqueterie, la mosaïque, le patchwork, le kaléïdoscope sont autant de phénomènes qui correspondent à ces définitions de dictionnaire, mais qui ne sont pas l'hybride. En effet, ce qui est à retenir de ces définitions généralistes c'est que « tous insistent sur le morcellement, le fragmentaire, la discontinuité des multiples composants (Budor et Geerts, 2004 : 13)⁵ » comme l'observent les auteurs du *Texte hybride*, Dominique Budor et Water Geerts. En revanche, l'hybride, pour le distinguer des phénomènes qui lui ressemblent, « n'implique pas de destruction préalable et affirme, à partir de la coexistence d'éléments disparates mais compatibles, la force créatrice de la réunion (Budor et Geerts, 2004 : 13)⁶ ». Il faudra donc arriver à dépasser les balises établies par l'usage courant. À partir des multiples définitions qu'il est possible de trouver, l'hybride pourrait facilement être pris pour l'un de ces termes qu'Umberto Eco qualifie d'*ombrello*, car il a une fonction d'hyperonyme et il couvre des phénomènes très variés quant à leur nature. Il faudra donc arriver à dépasser les balises établies par l'usage courant. À la lumière des différents éléments précédemment énoncés nous avançons une première définition générale de l'hybride en tant qu'objet résultant de l'association forcée de deux ou plusieurs entités opposées mais conciliables devenant chacune les éléments féconds de la création.

Les manifestations de l'hybride en littérature et en cinéma

1) *L'hybridation des genres*

Pour cerner de plus près la notion d'hybride, le passage par la littérature est obligé, puisque les chercheurs en ce domaine ont développé une réflexion relativement approfondie autour de la notion. En littérature, la plupart des auteurs s'intéressent à l'hybride par rapport aux problèmes et aux modalités que pose la catégorisation générique. Une des grandes thématiques

³ Pour une cartographie lexicale complète de l'hybride, voir *Le texte hybride*, Budor et Geerts, Paris : Sorbonne nouvelle, 2004, p. 25.

⁴ C'est nous qui soulignons.

⁵ *Ibid.*

⁶ *Ibid.*

est celle du renforcement ou de la disparition des genres où la notion d'hybride occupe une place centrale. Même si elle demeure attachée au passé, la littérature du XX^e siècle est poussée vers de nouvelles formes. Sur l'ensemble des textes littéraires, c'est le roman qui attire davantage l'attention des théoriciens justement parce qu'en rupture avec les règles établies du genre il est invité à explorer ses propres frontières, ses propres marges à l'image d'un « devenir-œuvre ». À cet effet, le romancier s'aventure sur le territoire de l'hybride. L'art d'écrire s'appuie alors sur la capacité de l'écrivain à allier plusieurs médias à partir d'un fil unique; autrement dit, de donner au lecteur le sentiment d'unité à travers la diversité. Poésie, théâtre et récit, par le croisement de ces styles littéraires, l'hybride offre à l'écrivain un « espace de jeu » qui agit comme moteur dynamique que se soit au niveau des formes et des modes d'expression ou au plus profond du rapport entre la littérature et la réalité. Le récit à la première personne illustre bien cette distinction entre les deux niveaux d'échange puisqu'il s'agit d'une simulation d'autobiographie authentique. En d'autres mots, d'une part, l'hybridité a trait au mélange entre les genres autobiographiques et romanesque; d'autre part, elle rend floues les frontières entre la réalité et la fiction. En ce sens, l'hybride est le fruit de la conciliation et l'interpénétration de formes d'expression en apparence les moins faites pour s'allier, ce qui correspond en grande partie à la définition générale que nous avons d'abord établie.

De la même façon, le cinéma, le septième Art inauguré avec la création du cinématographe par les frères Louis et Auguste Lumière en 1895, pose dès ses débuts la question de l'amalgame des langages et des techniques différentes. Au niveau des langages, il y a, par exemple, union entre les plans fixes, qui relèvent de l'art plastique (peinture et sculpture) ou de la photographie, et les plans mobiles qui s'inspirent des déplacements scéniques du théâtre et de la scénographie pour l'organisation de l'espace de jeu. De plus, le cinéaste peut associer différents mouvements de caméra tels le panoramique, le zoom ou le travelling. Par exemple, le travelling compensé⁷, s'obtient par la combinaison d'un zoom arrière avec un travelling avant ou d'un zoom avant avec un travelling arrière de telle sorte que le sujet principal reste cadré de la même manière, mais que le décor change de perspective. De plus, les récents développements

⁷ Le travelling compensé est aussi nommé « zoom de Hitchcock » et « effet Vertigo » parce qu'il a été utilisé pour la première fois dans le film *Vertigo* (1958) d'Alfred Hitchcock. L'effet est obtenu lorsque simultanément la caméra s'éloigne et que le champ est rétréci (ou inversement) pour que le sujet ne change pas de taille apparente. Il se crée alors une distorsion entre une taille inchangée et une perspective mobile qui déstabilise les repères du système visuel et qui peut créer un sentiment de malaise ou de vertige.

technologiques – ainsi que leur commercialisation et leur accessibilité de plus en plus grandes – participent à amplifier sur tous les plans la rencontre des arts et des médias : « La question de l'hybridation, autrement dit d'un métissage généralisé entre des formes d'arts différentes, croisant non seulement le corps mais les techniques et les langages, est la question la plus importante posée par les images numériques (Couchot, 1988 : 236) ! » L'utilisation des nouvelles technologies signifie une possible apparition de films hybrides générateurs de signes distincts, d'une esthétique unique.

2) *L'hybridation des registres*

De plus, en utilisant les images comme signes, le langage cinématographique est essentiellement métaphorique. Pour y voir clair, Pier P. Pasolini, s'inspirant de la linguistique, dégagait deux sortes de cinémas : le cinéma de poésie et le cinéma de prose. Le premier est caractérisé par un discours indirect (diachronique et subjectif) et plus préoccupé par la forme, par l'élaboration de sa propre langue. C'est le cinéma d'Antonioni et de Godard. Le second propose un langage direct (synchronique et objectif) et il est associé au cinéma américain (les films « réels ») et au néoréalisme italien. Le cinéma de prose s'intéresse à la nature réaliste du cinéma et tire ses images d'un (hypothétique) dictionnaire d'images. Du point de vue du cinéma, l'œuvre hybride pourrait donc « se "mouler" à chacun de ces deux modes et former aussi son propre code esthétique (1995 : 112) », d'expliquer George Ciubotaru dans son mémoire de maîtrise portant sur le cinéma de combinaison. L'auteur appuie son argumentation sur l'analyse du film *Who Framed Roger Rabbit?* (1988) de Zemeckis où dessin animé (cinéma de poésie) et images filmées en prises de vues réelles (cinéma de prose) allient les deux modes de représentation en une seule esthétique. L'hybride dans le cinéma se reconnaît à ce glissement attribué à un processus de « socialisation » des deux modes cinématographiques jusqu'alors inconciliables, mais qui deviendront dès lors chacun des éléments d'une relation symbiotique.

Comme au cinéma, la notion d'hybride en littérature ne se limite pas seulement à l'interpénétration des genres. On retrouve dans le roman, de multiples manifestations de juxtaposition des registres et des styles d'écriture. Milan Kundera, dans *Les testaments trahis* en donne plusieurs exemples dont celui du troisième livre des *Somnambules* (1931) de Broch, un ouvrage « polyphonique » composé de cinq « voix » qui ont chacune un caractère formel

différent (A-roman, B-reportage, C-nouvelle, D-poésie, E-essai). Tout au long des quatre-vingt-huit chapitres du livre, ces cinq « voix » alternent dans cet ordre qui, selon Kundera, n'a été guidé

« par aucun autres critères que le charme dû au voisinage surprenant des différentes formes (vers, narration, aphorisme, méditations philosophiques); par le contraste de différentes émotions qui imprègnent les différents chapitres; par la diversité de longueur des chapitres; enfin, par le développement des mêmes questions existentielles qui se reflètent dans les cinq lignes comme dans cinq miroirs (1993 : 32-33) ».

Au niveau structurel, la présence de l'hybridité se manifeste également par la coexistence d'époques différentes dans le roman comme l'explique à nouveau Kundera : « Chez Sollers : les tableaux et les livres, vus et lus par les personnages, servent de fenêtres donnant sur le passé. Chez moi, le passé et le présent sont enjambés par les mêmes thèmes et les mêmes motifs (1993 : 25-26). » De la même façon, des lieux différents peuvent cohabiter si un personnage évoque des souvenirs de voyages dans un autre pays ou, comme dans les romans fantastiques, si un personnage possède le don d'ubiquité. D'autres manifestations de l'hybride ont trait à la manipulation de la langue tels le multilinguisme, l'*Ulysse* (1922) de James Joyce est reconnu pour former un véritable réseau de langues diverses entremêlées, et les inserts scientifiques, notamment dans *Lector in fabula* où Eco propose la formule « ($_x$) [*Homme* (x)- (*Marié* (x , z , Wn , $s0 < s1$) - ($_y$) [*Homme* (y) - *Marié* (y , z , Wn , $s0 < s1$)] - ($z = _x2$)] - ($y = _x1$) ($x1 = Raoul$) » (1985 : 205) pour identifier le personnage de Raoul.

Cependant, ces manifestations de l'hybride en littérature et en cinéma ne concernent que l'aspect formel et les moyens de production de l'œuvre hybride. Le niveau de la réception et de l'interprétation du discours a été omis. Il faudrait donc ajouter une clause concernant la volonté de l'auteur à produire un discours hybride. Cette clause portera sur les moyens grammaticaux et rhétoriques que l'auteur utilise pour arriver à émettre un discours qui a la capacité d'être perçu différemment par les lecteurs.

3) *L'hybridation des discours*

Les travaux de Mikhaïl Bakhtine, historien et théoricien de la littérature d'origine russe, confirment le lien qui existe entre le développement et l'effet de la plurivocité dans un texte déterminé :

Nous qualifions de construction hybride un énoncé qui, d'après ses indices grammaticaux (syntaxiques) et compositionnels, appartient au seul locuteur, mais où se confondent en réalité deux énoncés, deux manières de parler, deux styles, deux « langues » deux perspectives sémantiques et sociologiques (1978 : 125-126).

Contrairement au discours scientifique, qui a pour vocation d'être univoque, le discours hybride est plurivoque, c'est-à-dire qu'il est capable de susciter chez le lecteur des interprétations et des échos divers. La plurivocité du discours hybride peut se manifester au niveau de sa structure et / ou au niveau de sa structure de surface. Au niveau de la structure, l'œuvre est considérée comme une reconstruction du monde dont l'organisation et la délimitation reposent sur plusieurs codes (personnels, culturels) et donc susceptible de posséder plusieurs sens en fonction de la capacité du lecteur à les reconnaître et à les interpréter. La structure de surface (niveau de l'écriture), que Michel Butor, dans *Répertoire II* (1964), désigne par l'expression « écriture polyphonique », est la conséquence de l'intromission d'(au moins) un sens nouveau chez certains mots ou syntagmes. La métaphore, par exemple, donne au texte une valeur de plurivocité en composant une pluralité d'images.

La plurivocité est un jeu entre l'écrivain et le lecteur où les conditions d'énonciation, c'est-à-dire la (les) façon(s) dont le premier manipule les niveaux de structure et d'écriture, doivent être décodées par le second. Au sein du discours hybride, elle manifeste l'intégration ou la marginalisation des différentes classes sociales, selon que le lecteur est apte ou non à en saisir et interpréter les sens. Dans *Le nom de la rose* (Paris : Grasset, 1982) d'Umberto Eco par exemple, l'ironie est un facteur qui met en jeu l'aptitude interprétative du lecteur qui doit, en plus de posséder des compétences linguistiques, culturelles et idéologiques, avoir une certaine sensibilité à cette figure de style.

Par définition, le cinéma hybride génère lui aussi une multitude d'objets sémiotiques (textuels, visuels et sonores) appartenant aux univers abstrait et/ou concret et s'adressant à un public plus large où chaque catégorie de spectateurs peut choisir le système esthétique qui l'intéresse le plus sans pour autant altérer le fil narratif.

En sommes, suite à la lecture de Budor et Geerts, de Ciubotaru et d'autres ouvrages traitant de l'usage de l'hybride dans la littérature et le cinéma, il nous est possible de considérer que les principales caractéristiques de ce langage sont : 1) l'ébranlement des frontières génériques par la réunion d'éléments de nature divergente où l'interpénétration leur permet de se confondre les uns les autres; 2) la juxtaposition de plusieurs registres et 3) la plurivocité ou la possibilité d'émettre plusieurs messages en même temps en fonction du public.

L'analyse de la vidéomusique *Spin* (1999-2002) de Jean Piché permettra maintenant de vérifier les hypothèses formulées sur la notion d'hybride et d'apporter un éclairage nouveau sur une pratique musicale originale. L'examen de l'œuvre fera ressortir la multiplicité des manifestations de l'hybride dans la vidéomusique tant en ce qui concerne le jeu entre l'abstrait et le concret, l'interpénétration des genres et la structure spatio-temporelle.

3. Analyse de *Spin*⁸

Considéré comme l'un des pionniers canadiens dans l'exploitation et le développement des outils audio numériques émergents, Jean Piché est professeur depuis 1988 à la Faculté de musique de l'Université de Montréal, où il enseigne la composition électroacoustique et l'art médiatique. Il a commencé à concevoir des œuvres intégrant la vidéo au milieu des années 1980, alors qu'il collaborait avec les artistes visuels Tom Sherman⁹ et Marina Abramovic¹⁰. Durant les années 1990, il choisit de prendre en charge également la confection de l'élément visuel de ses

⁸ L'examen de *Spin* s'est fait à partir de son enregistrement sur disque numérique vidéo (disponible sur Internet à l'adresse <<http://jeanpiche.com>>), seule trace existante puisqu'il n'existe pas de partition de ces œuvres : les vidéomusiques sont fixées sur support numérique. L'écoute et le visionnement constituent les principales approches choisies. Ces approches ont servi à expérimenter l'hybridité de la vidéomusique et ont été pratiquées dans l'esprit d'une « écoute visualisée », c'est-à-dire que les deux paramètres ont été étudiés en présence l'un de l'autre. Il s'agit d'une démarche féconde mais exigeante qui incite l'« audio-spectateur⁸ » à parler des sons – et dans ce cas-ci des images –, pour eux-mêmes, à rendre compte des caractéristiques propres aux sons et aux images indépendamment de leur cause et de leur sens. La méthode d'analyse perceptive proposée par Michel Chion dans *L'audio-vision* (2^e éd., Paris : Nathan, 2004) a été particulièrement utile pour dégager les principaux traits stylistiques de la vidéomusique et identifier les constructions hybrides particulières à l'œuvre.

⁹ Tom Sherman (né en 1947, É.-U.) est le fondateur du centre d'artistes autogéré A Space à Toronto (1973). Auteur et vidéaste, il commence dès 1974 à écrire pour donner d'autres formes à son travail de nature conceptuelle : publications, textes-comme-objets-visuels, vidéos et performances. Son travail s'appuie essentiellement sur le texte, incorporant aux images présentées sa propre voix en commentaire hors champ et des séquences montrant le monde naturel. La vidéo *Spiders* (1990), pour laquelle Piché a composé la musique, illustre cette fascination pour une nature qui n'est pas toujours amicale ou élémentaire.

¹⁰ Née en 1946, Marina Abramovic est une artiste d'origine serbe qui a choisi de prendre son propre corps comme objet de création et de l'exposer dans le cadre de performances. Ses œuvres explorent la relation entre le spectateur et l'interprète, les limites du corps humain et, par prolongation, les codes qui régissent la société.

œuvres pour créer un genre hybride, la vidéomusique. Piché travaille sur la nature concrète de la vidéo d'art pour en arriver à une vision désincarnée des objets, paysages et personnages qui s'amalgament à la musique électroacoustique.

Fruit d'une commande de l'Association pour la Création et la Recherche Electroacoustique du Québec (ACREQ), une version initiale de *Spin* est créé en 2000 lors du festival d'art numérique Elektra de Montréal. Il s'agit de la première pièce de vidéomusique de Jean Piché pour trois disques numériques projetés simultanément sur trois écrans et bande-son stéréo. Le compositeur a conçu cette technique facilitant la composition de scènes panoramiques visuellement attrayantes grâce à un système de synchronisation pour la projection vidéo nommé tri-vidéo. Il importe aussi de souligner que la bande-son de *Spin* a été composée entièrement avec le logiciel audio *Cécilia* que Piché a lui-même créé¹¹.

L'œuvre, d'une durée d'environ 19 minutes, se scinde en trois mouvements de longueur équivalente où chacun développe son propre degré d'hybridité. La première partie, « Bételgeuse » (6 min 47 sec), est une forme binaire circulaire A/BA' où alterne le calme et la saturation autant au niveau sonore que visuel. La seconde, « Normance » (5 min 26 sec) tente une réunion entre la musique dite savante et la musique urbaine en intégrant le rythme. Enfin, la troisième, « Xénons » (6 min 40 sec), du nom d'un gaz rare reconnu pour son inactivité chimique, reprend dans une atmosphère franchement méditative certains éléments des deux parties précédentes.

« *Spin* est une représentation métaphorique du temps, de la couleur et de la forme musicale¹² », écrit le compositeur dans la notice de l'oeuvre. *Spin* est une œuvre particulièrement intéressante, car elle résulte d'un travail approfondi sur la relation entre le son et l'image dans le duo audio-visuel¹³. Il serait facile et éminemment injuste de croire qu'étant donné que la composition de la partie visuelle précède celle de la musique que cette dernière est banale voir

¹¹ Cécilia est une interface graphique inventée par Jean Piché pour faire de la synthèse sonore à partir du processeur Csound.

¹² Jean Piché, note de programme, <<http://jeanpiche.com/spin.htm>>.

¹³ « All images are obtained by *spinning* camera techniques and severe processing, the goal being of severely altering iconicity. There are no synthetic images. Musical ideas were the determining guide for the elaboration of visual sequences, but the music was composed after the visual (site personnel du compositeur <<http://jeanpiche.com/spin.htm>>). »

primitive¹⁴. Le rapport entre le son et l'image est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît notamment parce qu'ils s'échangent leurs propriétés respectives. Mais pour que le son et l'image s'influencent mutuellement, il faut que chacun s'y prête, qu'il comporte un minimum d'éléments de concordance, d'accrochage avec le flux sonore / visuel. De plus, malgré l'étroite collaboration entre le son et l'image, la synchronèse¹⁵ n'occupe pas une place prépondérante dans la composition de *Spin*. Les manifestations de l'hybride se trouvent ailleurs que dans la synchronisation de la trame audiovisuelle comme le démontrera notre analyse.

Spatialisation du son par l'image

La section A et sa récapitulation A' de « Bételgeuse » se déploient à la fois sur un rythme de base très lent, quasi tectonique, et sur un rythme de surface qui pétille de détails. Dans ces deux sections la musique électroacoustique se compose de ces deux vitesses juxtaposées en donnant à entendre des vagues de sons tenus, de la distorsion et des vrombissements sourds ainsi que de brefs et épars sons métalliques, chuintements, picotements et sons instrumentaux (cordes, piano, clochettes et métalphones de synthèse). Même si la bande sonore est pratiquement identique en A et en A', une fois jumelée à la trame visuelle, l'audio-spectateur la perçoit comme étant différente. L'image a la capacité de spatialiser le son en mettant à l'avant-plan ou à l'arrière-plan une des deux vitesses de la bande sonore ce qui donne l'impression qu'il ne s'agit pas de la même trame musicale.

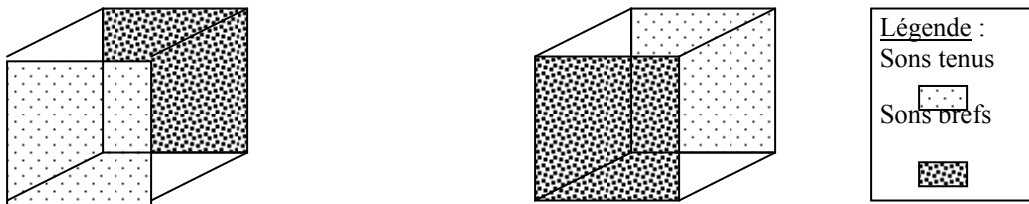
Pour A et A', les images sont les mêmes sur les trois écrans. La partie visuelle de l'exposition est plutôt statique et composée d'une seule couleur (l'orangé qui tire parfois vers le rouge et parfois vers le jaune). Considérant qu'il se passe peu d'événements dans la trame visuelle, l'audio-spectateur perçoit (inconsciemment et / ou involontairement) les vagues de sons

¹⁴ Jean Piché procède d'abord à la quête d'images intéressantes qu'il filme avec différentes techniques de prise de vue puis qu'il manipule en studio afin d'en altérer l'iconicité. En d'autres mots, le compositeur traite les images concrètes de la même façon qu'il compose la bande électroacoustique et en ayant en tête les idées musicales qu'il souhaite développer.

¹⁵ Michel Chion décrit ainsi la « synchronèse » dans son ouvrage *L'audio-vision* (2004) : « La synchronèse est la soudure irrésistible et spontanée qui se produit entre un phénomène sonore et un phénomène visuel ponctuel (55). » Il s'agit d'un point de synchronisation dans l'enchaînement audiovisuel où, en fonction du sens et des effets de contexte, le son et l'image tombent en même temps. En plus, la synchronèse agit comme un catalyseur perceptif très puissant permettant à l'audio-spectateur de comprendre un stimulus auditif et un stimulus visuel comme étant une seule et même chose. Par exemple si j'entends une porte qui claque et que je la vois, il y a synchronèse. C'est un peu une relation de cause à effet.

tenus au premier plan et les sons épars à l'arrière-plan de la bande sonore, ce qui lui permet de qualifier l'exposition de « tranquille » et de « stable ».

Au contraire, la récapitulation se caractérise par la vitesse à laquelle les images circulent et par de rapides changements de directions et de couleurs. Cela a pour effet de placer au premier plan la multitude de petits épisodes sonores différents et de faire un peu oublier les sons tenus qui se retrouvent en arrière-plan. Pour renforcer cet effet, le compositeur insère dans la récapitulation deux points de synchronisme. Le premier (3'55'') fait entendre une courte formule mélodique fa4-fa#6-sol6-sol#6 jouée pizzicato par ce qui semble être des violons (sons de synthèse) et une seconde plus tard (3'56''), les images, qui étaient plutôt d'un lumineux jaune-vert, changent pour des tonalités plus sombres de bleu. Le second moment de synchronisme (5'11'') présente des images jouant dans les bleus qui virent au rouge le temps de reprendre pratiquement la même formule mélodique fa6-fa#6-sol6-sol#3 (la dernière note est descendue d'un quart de ton et revient à sa place) au piano (sons de synthèse). L'audio-spectateur juge ainsi que la récapitulation est beaucoup plus dynamique et mouvante. C'est seulement après plusieurs séances d'écoute visualisée que nous pouvons saisir qu'en fait le compositeur crée une hybridation spatiale où la vidéo sert d'agent de liaison pour mettre en valeur les deux dimensions rythmiques de la bande sonore en alternant leur rôle (avant-plan / arrière-plan).



A : Images statiques

A' : Images changeantes

Figure 1 - Spatialisation du son par l'image

Temporalisation de l'image par le son

Le même procédé est repris dans le troisième mouvement de l'œuvre mais cette fois-ci, c'est le son qui influence la perception de l'image. Au début de « Xénons » (12'02''), il y a deux plans rythmiques juxtaposés : 1) un sifflement aigu, qui sera présent tout au long de l'œuvre,

mais qui est parfois moins audible à cause du niveau dynamique des autres événements sonores (bourdon, vent, sons d'avion, piano et voix pour ne nommer que les principaux), et 2) des sons plus ponctuels évoquant des gouttes de pluie et des cordes métalliques. Cependant, au lieu de donner à entendre les deux plans en alternance, le compositeur les montre simultanément, car cette fois-ci la vidéo se décompose également en un arrière-plan stable qui est toujours présent même s'il se fait parfois envahir par les gouttes colorées qui occupent l'espace de l'avant-plan. En traitant l'audio et le visuel de la même façon, il facilite les échanges lors de leur union en un tout inextricable. Au début de « Xénons », l'hybride est créé grâce à une certaine synchrèse, qui n'est pas le fruit d'un synchronisme « à la lettre », mais qui laisse tout de même l'audio-spectateur saisir l'audio et le visuel comme étant une seule et même chose.

Michel Chion explique dans *L'audiovision* le phénomène d'hybridation temporelle par l'influence qu'aurait le son sur la perception du temps dans l'image. Selon lui, « la perception du temps de l'image [est] susceptible d'être considérablement influencée par le son (2004 : 16) ». Il décrit d'abord trois effets de la temporalisation de l'image par le son :

- 1) animation temporelle de l'image : une bande sonore, détaillée ou au contraire vague, influence la perception du temps de l'image.
- 2) linéarisation temporelle des plans : le son impose une succession de plans.
- 3) vectorisation : le son oriente l'image dans le temps, il lui donne une destination.

La réalisation de ces trois effets dépend de la nature des images et des sons mis en présence. Dans le cas d'une image fixe, le son est apte à introduire une temporalité qui n'existait pas au préalable. Dans le cas où l'image possède une animation propre, des micro-rythmes visuels (déplacement de personnages ou d'objets, fumées, lumière, neige, pluie, etc.) la temporalité du son s'y combine soit pour aller dans le même sens et la renforcer soit pour la dévier et en modérer l'action. Pour que le son puisse temporaliser l'image, il doit aussi répondre à certaines exigences énumérées par Chion :

- nature et entretien du son : un son à l'entretien accidenté (comme un trémolo) va créer sur l'image une attention plus directe qu'un son à l'entretien continu.

- prévisibilité ou imprévisibilité du déroulement sonore : plus que la vitesse du tempo, c'est la régularité rythmique qui influence l'animation temporelle de l'image. Un rythme régulièrement pulsé attire moins l'attention qu'un rythme irrégulier qui par son irrégularité met l'oreille en constante alerte. Cependant, un effet de tension peut être créé par la cyclicité d'un rythme régulier dont on attend une variation imminente.
- définition du son : un son riche en fréquences aiguës favorise une perception plus vive du temps présent.

Par conséquent, le son temporalise l'image en exerçant une anticipation contrôlée sur sa perception. Le sifflement aigu est un son riche en hautes fréquences, de nature stable et de vitesse régulière. Il temporalise l'arrière-plan visuel de « Xénons » en lui imposant un parcours vectoriel qui semble sans embûche ou accident. Quant aux sons de gouttes de pluie et de cordes métalliques, ils augmentent l'animation temporelle de l'image par l'imprévisibilité de leur déroulement sonore qui attire l'attention de l'audio-spectateur sur la multiplicité des petits détails et des variations. Ainsi, dans le cas de « Xénons », la partie visuelle possède déjà une micro-rythmie interne à laquelle se combine la temporalité du son pour en renforcer davantage l'animation et participer à la sensation de totalité.

D'autre part, la différence de la vitesse de perception entre l'œil et l'oreille renforce le phénomène de temporalisation. Le fait que le son influence l'image peut paraître paradoxal lorsque l'on sait que la vitesse de la lumière est de 299 792 458 m/sec et que le son se propage à une vitesse de 340 m/sec dans l'air ambiant (à 15°C). En fait, il ne s'agit pas d'une question de vitesse de propagation mais plutôt de vitesse de perception. L'œil travaille sur deux niveaux à la fois – l'espace, qu'il parcourt, et le temps, qu'il suit –, alors que l'oreille ne travaille que dans le temps et « à échelle de temps comparable (mettons deux à trois secondes), les phénomènes sonores sont beaucoup plus caractéristiquement vectorisés dans le temps, avec un début, un milieu et une fin non réversible, que ne le sont les phénomènes visuels (2004 : 21) ». Étant donné que les sons s'orientent fortement dans le temps, l'appareil oreille-cerveau est capable de les percevoir et de les mémoriser plus rapidement que ne le fait l'œil avec les images.

Synchrèse des dynamiques

Dans *Spin*, l'hybride se manifeste également par ce qui pourrait être nommé une synchrèse des dynamiques. En effet, il y a lieu de constater dans la relation audio-visuelle un synchronisme général relatif à l'évolution du mouvement et de la force de chaque médium. Souvent, plus la bande sonore s'enrichit d'éléments divers et plus le volume sonore augmente en nombre de décibels, plus la trame visuelle est saturée et plus son mouvement devient rapide et frénétique, et inversement. Le tableau I (page 15) servira de guide visuel à l'analyse du deuxième mouvement de *Spin*, « Normance » et illustrera la notion de synchrèse de densité. La synchrèse des dynamiques s'applique à la rencontre audio-visuelle d'une manière plus globale et ne se soucie pas de la synchronisation des petits détails.

« Normance », le deuxième mouvement de *Spin*, est d'ailleurs entièrement construit autour de la synchrèse des dynamiques. Au niveau visuel, il n'y a d'abord qu'un seul plan (6'36'') où défile des images abstraites¹⁶ obtenues par un procédé de tournage en vrille (d'où le titre de l'œuvre, *Spin*). Pendant quelques secondes (7'15'' à 7'27''), un second plan composé d'images stroboscopiques le masque. Le second plan n'occupe ensuite que la portion centrale de chacun des trois écrans et laisse la place à un troisième plan (7'31'') où il est possible de reconnaître des façades de bâtiments (assez indistinctement, car les images passent très vite). Puis à 7'46'' l'arrière-plan change pour ce qui pourrait être des herbes hautes dansant dans le vent auquel s'ajoute parfois, en transparence, les images abstraites du début.

En résumé, pendant toute cette première section, d'une durée d'1 minute 40 secondes, le compositeur utilise quatre types d'images abstraites et concrètes (en vrille, stroboscopiques, de bâtiments et d'herbes) dans différents agencements et superpositions (il peut y avoir un maximum de trois plans simultanés). Au niveau sonore, la musique se compose alors principalement de « voix électroniques » et de clusters tenus qui forment un long crescendo.

Une courte transition (8'16'' à 8'39'') marque l'arrivée graduelle d'un tempo très rapide et marqué qui caractérisera la suite du mouvement au niveau sonore et d'une cinquième image

¹⁶ Compte tenu de l'impossibilité de décrire précisément ces images, nous référons le lecteur au visionnement des extraits de la vidéomusique qui se trouve sur le site Internet du compositeur à l'adresse <<http://jeanpiche.com>>.

Partie	1					TRANSITION	2					CONCLUSION		FIN
Durée	1 min 40 sec					23 sec	2 min 31 sec					45 sec		
Minutage	6'36''	7'15''	7'27''	7'31''	7'46''	8'16''	8'39''	8'47''	9'03	9'58''	10'52''	11'10''	11'50''	11'55''
Sons														
1. Dynamique	<i>mf</i> <i>fff</i> <i>pp</i>													
2. Voix électro														
3. Clusters														
4. Cordes tenues														
5. Cordes rythmiques														
6. Autres sons														
Images														
Nbre de plans	1	1	2	2	3	2 à 4		4	2	3	2	3	3	0
1. Vrille														
2. Stroboscopiques														
3. Bâtiments														
4. Herbes														
5. Ondes														
6. Drapeau														
Durée totale	5 min 19 sec													

Tableau I – La synchrèse des dynamiques dans « Normandie », 2^e mouvement de *Spin* de Jean Piché

(des ondes) qui se juxtapose aux images stroboscopiques. Au niveau visuel, il y aura dorénavant toujours entre deux et quatre plans simultanés. Il est important de souligner qu'à partir de la transition jusqu'à la fin du mouvement, la synchronèse des dynamiques se clarifie 1) par la parfaite correspondance entre la pulsation rythmique du son et la pulsation visuelle des images stroboscopiques (8'16'' à 10'52''), à laquelle s'ajoute le battement d'un drapeau (9'58'' à 10'52''); 2) par le volume sonore qui correspond à la vitesse de passage des images et 3) par le grand nombre d'éléments sonores et de plans visuels simultanés.

Une dernière manifestation notable de l'hybride causée par la synchronèse des dynamiques a lieu vers la fin de « Normance » (11'10''). Alors que le son dominant est un cluster aigu ou grave, l'image au premier plan prend la forme de deux sinus entrecroisés qui se tordent vers le haut ou vers le bas selon la direction du son. Puis, dans un decrescendo subit (11'50''), la musique s'éteint et, en même temps, les trois plans visuels superposés rapetissent pour ne devenir que trois minces lignes qui disparaissent une à une (11'55''). L'hybridation du sonore et du visuel par la synchronèse des dynamiques provoque chez l'audio-spectateur un phénomène de perception totalisante de l'œuvre où il n'est plus possible d'identifier sans une analyse approfondie les différents éléments constitutants ainsi que les différentes parties du mouvement.

Le tableau II fait le résumé des différentes manifestations de l'hybride dans *Spin*.

NIVEAUX D'HYBRIDATION	MANIFESTATIONS DE L'HYBRIDE
Abstrait versus concret	<ul style="list-style-type: none"> - Images concrètes (bâtiments, arbres, feuilles, champ, eau) juxtaposées à des images abstraites - Images concrètes qui deviennent abstraites par manipulation en studio
Hybridation générique	<ul style="list-style-type: none"> - Musique électroacoustique et musique instrumentale (de synthèse)
Hybridation structurelle	<ul style="list-style-type: none"> - Temporalisation de l'image par le son (animation temporelle par renforcement) - Spatialisation du son par l'image (mise en valeur alternée des plans sonores) - Synchronèse de dynamique

Tableau II - Manifestations de l'hybride dans *Spin* de Jean Piché

L'analyse de *Spin* confirme l'existence de l'hybride dans le genre de la vidéomusique où « le son transformé par l'image qu'il influence reprojette finalement sur celle-ci le produit de leurs influences mutuelles (Chion, 2004 : 23) ». Une des manifestations de l'hybride est cette réciprocité ou interpénétration qui fait en sorte que l'audio-spectateur n'est plus en mesure de distinguer si c'est la musique ou la vidéo qui prédomine au niveau de la manipulation, de la spatialisation, de la temporalisation ou de la synchronisation des matériaux.

4. Conclusion

Au moment de clore cette étude, il est essentiel de rappeler que son but initial était de souligner la force d'un concept, celui de l'hybride. N'est-il pas aujourd'hui une caractéristique bien assimilée du discours électroacoustique? Certes, mais les pratiques de l'hybride présupposent des généalogies et des formes qui dépassent les analogies trop faciles et qui risquent de nous limiter à des métaphores superficielles. C'est pourquoi, dans un premier temps, il s'agissait de décrire et de définir l'objet hybride. Après avoir succinctement présenté quelques réflexions de plusieurs théoriciens de la littérature (notamment Budor, Geerts, Bakhtine et Kundera) et du cinéma (Couchot, Pasolini et Ciubotaru), plusieurs recoupements de définitions s'opèrent, nous permettant l'élaboration d'une définition qui considère que l'hybride signifie plus que le métissé, le mâtiné, le mélangé, le composite ou l'impur comme le veut l'usage courant. L'hybride provient de la juxtaposition féconde d'éléments divers qui, par des échanges mutuels, finissent par se confondre dans un tout nouveau et plurivoque.

Ensuite, l'analyse de la vidéomusique *Spin* a permis de vérifier les hypothèses que nous avons précédemment formulées sur la notion d'hybride et d'apporter un éclairage nouveau sur une pratique musicale originale. L'examen de l'œuvres a fait ressortir la multiplicité des manifestations de l'hybride dans la vidéomusique tant en ce qui concerne le jeu entre l'abstrait et le concret, l'interpénétration des genres ou la structure spatio-temporelle et le discours.

L'analyse de *Spin* met en relief que, dans la chaîne de perception du message audiovisuel, l'oreille est plus habile temporellement et l'œil spatialement ce qui se traduit par une infusion du sonore dans l'image et inversement du visuel dans le son. En d'autres termes, le son, de par sa nature, son maintien, sa prévisibilité ou sa richesse en hautes fréquences,

possède la capacité de temporaliser l'image en l'animant, en lui imposant une idée de successivité des plans et en l'orientant dans le temps. De même, l'image spatialise le son en mettant en valeur soit le détail des éléments de surface ou la stabilité des éléments constituant le fond sonore. Enfin, l'étude de la notion de synchrèse des dynamiques dans la relation audio-visuelle a permis de mettre en évidence le synchronisme général relatif à l'évolution du mouvement et du dynamisme des parties sonore et visuelle. Dans *Spin*, cela se traduisait par l'augmentation ou la diminution simultanée du nombre d'éléments sonore dans la bande musicale et du nombre de plans différents dans la trame visuelle ainsi que par l'augmentation ou la diminution simultanée du volume sonore en terme de décibels et de la rapidité de déroulement des images.

Enfin, il ne faut plus nier que les changements apportés à l'image et à la musique par la technologie auront de plus en plus un caractère permanent. Une des incidences de la technologie est la possibilité de générer un lieu de rencontre et de circulation des forces médiatiques qui malgré leurs différences contribuent à la création d'un genre unique. Il est évident que dans la vidéomusique de Jean Piché les deux médias se dirigent vers un but unique, la réconciliation des Multiples en l'Un, ce qui constitue l'une des dimensions les plus puissantes de l'hybride.

Bibliographie

- BAKHTINE, Mikhaïl. *Esthétique et théorie du roman*. Paris : Gallimard, 1978.
- BEAUCAGE, Réjean. « Mutek – flou artistique? ». *Circuit, musiques contemporaines*, vol. 13, n°1 (2002), p. 35 à 40.
- BEAUCAGE, Réjean. « Elektra 2002 : Le poids du passé ». *Circuit, musiques contemporaines*, vol. 13, n°3 (2003), p. 75 à 83.
- BUDOR, Dominique et W. GEERTS, dir. *Le texte hybride*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2004.
- BUTOR, Michel. *Répertoire II*. Paris : Minuit, 1964.
- BURLIN, Khrystell. « Culture numérique et impureté : Réflexions autour du rapport son et image ». Mémoire de maîtrise, Université de Montréal, 2003.
- CHION, Michel. *L'Audio-vision : Son et image au cinéma*. 2^e éd. Paris : Nathan, 2004.
- CIUBOTARU, Georges. « La combinaison des images en prises de vues réelles et du dessin animé : vers un cinéma hybride. Analyse du film "Who Framed Roger Rabbit ?" (1988) de Robert Zemeckis ». Mémoire de maîtrise, Université de Montréal, 1995.
- COUCHOT, Edmond. *Images : De l'optique au numérique : Les arts visuels et l'évolution des technologies*. Préf. de Frank Popper. Paris : Hermes, 1988.
- ECO, Umberto. *Lector in fabula*. Paris : Grasset, 1985.
- EMMERSON, Simon et Denis Smalley. « Electro-acoustic music », *The New Grove Dictionary of Music Online* éd. L. Macy, (accéder le 1er octobre 2002) <<http://www.grovemusic.com>>
- GUÉRIN, François. *Les musiques électroacoustiques*. Montréal, Centre de musique canadienne, 1983.
- KUNDERA, Milan. *Les testaments trahis*. Paris : Gallimard, 1993.
- NORMANDEAU, Robert. « ... et vers un cinéma pour l'oreille », *Circuit, musiques contemporaines*, vol. 4, n°1-2 (1993), 113 à 125.
- PICHÉ, Jean. « De la musique et des images ». *Circuit, musiques contemporaines*, vol. 13, n° 3 (2003), p. 41 à 51.
- PICHÉ, Jean. *Vidéomusique 1999-2002*. Montréal, 2006. Archives personnelles.
- PILON, Yves. « Jean Piché en vidéomusique ». *Convergence*, n° 33 (mai 2005). (accéder le 2 août 2006) <http://www.electrocd.com/bio.f/piche_je.prs.html#974000>
- ROY, Stéphane. *L'analyse des musiques électroacoustiques : Modèles et propositions*. Paris : L'Harmattan, 2003.
- SCHAEFFER, Pierre. *Traité des objets musicaux*. Paris : Seuil, 1966.

Annexe 1

Jean Piché : Repères biographiques

1951

- Jean Piché naît à Trois-Rivières (Québec) le 21 avril 1951.

1975

- Piché obtient un baccalauréat en musique électroacoustique à l'Université Laval de Québec. Il avait fait ses études en composition avec Nil Parent et Marcelle Deschênes.

1976

- En 1976, Jean Piché obtient une bourse d'étude du Fonds québécois pour la formation de chercheurs et l'aide à la recherche (maintenant Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture) pour un stage post-baccalauréat d'une année à l'Institut de sonologie d'Utrecht (Hollande) où il travaille avec Michael Koenig et Stan Templaars.

1978

- Grâce à l'obtention d'une bourse de la Société canadienne des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique (SOCAN), le compositeur travaillera pendant une session avec John Chowning et Loren Rush à l'Université Stanford de Californie (États-Unis).
- Piché remporte le Concours national des jeunes compositeurs de la Société Radio Canada avec son œuvre pour bande électroacoustique *La Mer à l'aube* (1977).

1980

- Piché termine une maîtrise en musique à l'Université Simon Fraser de Vancouver avec Barry Truax. Il y travaille la synthèse sonore assistée par ordinateur. Il fait figure de pionnier dans ce domaine puisqu'il est l'un des premiers canadiens à composer par ordinateur.
- Pendant son séjour à Simon Fraser, il participe au World Soundscape Project dirigé par le compositeur R. Murray Schafer.

1981

- Le jury de la Tribune internationale des compositeurs de l'Unesco recommande sa pièce *Ange* (1979).

1985

- Piché entre au Conseil des Arts du Canada où il contribue au développement de la musique canadienne contemporaine. Il y travaillera jusqu'en 1988 soit pendant un peu plus de trois ans.

1986

- De 1986 à 1990, Jean Piché entreprend une collaboration avec les artistes vidéo Tom Sherman et Marina Abramovic pour lesquels il réalise la partie musicale de leurs œuvres.

1988

- Depuis 1988, Piché enseigne à la Faculté de musique de l'Université de Montréal la composition électroacoustique et la programmation musicale.

1989

- À partir de 1989, Piché s'est consacré à la création d'un ensemble d'oeuvres interactives pour ordinateur et instrumentistes sous le vocable *musiques virtuelles*.

1990

- Piché devient le directeur de la 11^e édition du festival New Music America, un rassemblement de créations musicales de toutes tendances.

1994-1995

- Jean Piché part pour l'Inde où il restera environ un an en sabbatique. Les images qu'il filme pendant son séjour lui serviront de matière visuelle pour la création de sa première vidéomusique, *paNi intiyA*.

1996

- Création de la 1^{ère} vidéomusique de Jean Piché, *paNi intiyA*, le 24 août 1996 à l'Usine C, lors de la finale du 5^e Concours international électro-vidéo clip de l'ACREQ, l'Association pour la création et la recherche électroacoustique du Québec.

2001-2002

- Jean Piché profite d'une seconde année sabbatique pour retourner en Inde. Les films qu'il rapporte l'inspireront pour composer *Bharat* (créée en novembre 2002), une vidéomusique qui rend hommage à ce pays.

Annexe 2

Liste des œuvres musicales incorporant de la vidéo et des vidéomusiques de Jean Piché

ANNÉE	TITRE DE L'ŒUVRE	INSTRUMENTATION	DURÉE
1983	<i>Whispers in a Plane of Light</i>	Fairlight, voix et Sandin Image Processor Vidéo : JoAnn Gillerman	10'
1990	<i>Planes</i>	Vidéo et son stéréo Vidéo : Tom Sherman	6'
	<i>Spiders</i>	Vidéo et son stéréo Vidéo : Tom Sherman	6'
	<i>Motion Pictures at English Bay</i>	Vidéo et son stéréo Vidéo : Tom Sherman	6'
1991	<i>Musiques virtuelles I / The Atlantic Twice Removed</i>	Vidéo et son stéréo Vidéo : Tom Sherman	42'
1996-1998	<i>paNi intiyA</i>	Vidéomusique pour écran simple et bande stéréo	42'51''
1999-2002	<i>Spin</i>	Vidéomusique pour 3 vidéos et bande stéréo	19'30''
2000	<i>Eden</i>	Vidéomusique pour écran simple et bande stéréo	10'30''
2001-2002	<i>eXpress</i>	Vidéomusique pour 3 vidéos et bande stéréo	11'16''
2002	<i>Bharat</i>	Vidéomusique pour 3 vidéos et bande stéréo	22'
2004	<i>Sieves I</i>	Vidéomusique pour vidéo HD et bande stéréo	9'05''
2005	<i>Sieves 2</i>	Vidéomusique pour vidéo HD et bande stéréo	8'30''