

Hélène Majera plasticienne

web site www.helenemajera.com
studio 37bis rue de Montreuil. 75011 Paris. France

Stephane Monteiro / Xtronik musicien, ingénieur du son

email xtronik@kskf.org
web site <http://xtronik.free.fr>

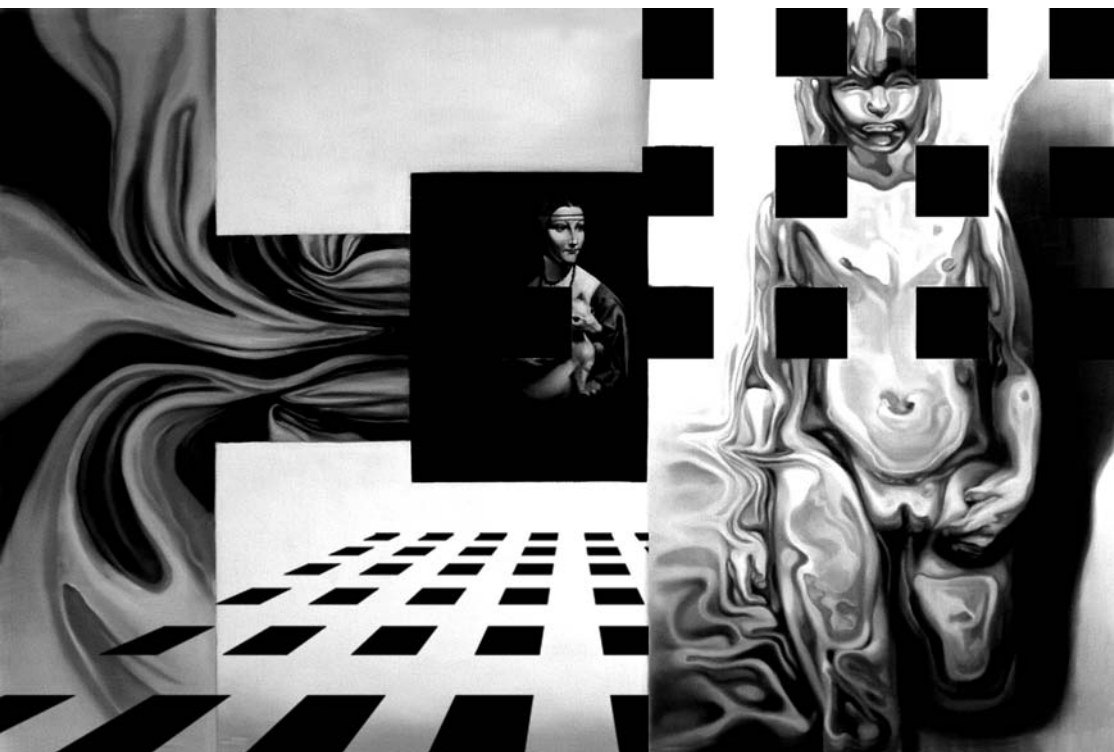


- a virtual painting - (20')

conception réalisation hélène majera / création sonore xtronik

BLANK

-a virtual painting- est une nouvelle conception de représentation picturale. Ni vidéo, ni film d'animation, ni diaporama, ce projet prend sa source dans la nécessité d'inventer de nouvelles perspectives pour la peinture et ses systèmes de représentation. Fondé sur le thème du point de fuite et réalisé à partir du seul tableau préexistant, **BLANK** est une succession de plans fixes immatériels projetés dans l'espace et le temps, dans un processus infini d'apparitions / disparitions, constructions / déconstructions, fins et recommencements. La matière sonore fait corps avec la dématérialisation de l' image qui se multiplie, se dissout, se recompose, se complexifie, s'efface **-BLANK-** dans l'approche d'une virtualité mouvante et instable sans ancrages ni point fixe.



BLANK - 0 2005 huile sur toile 195 x 130 cm

BLANK - a virtual painting- 20'

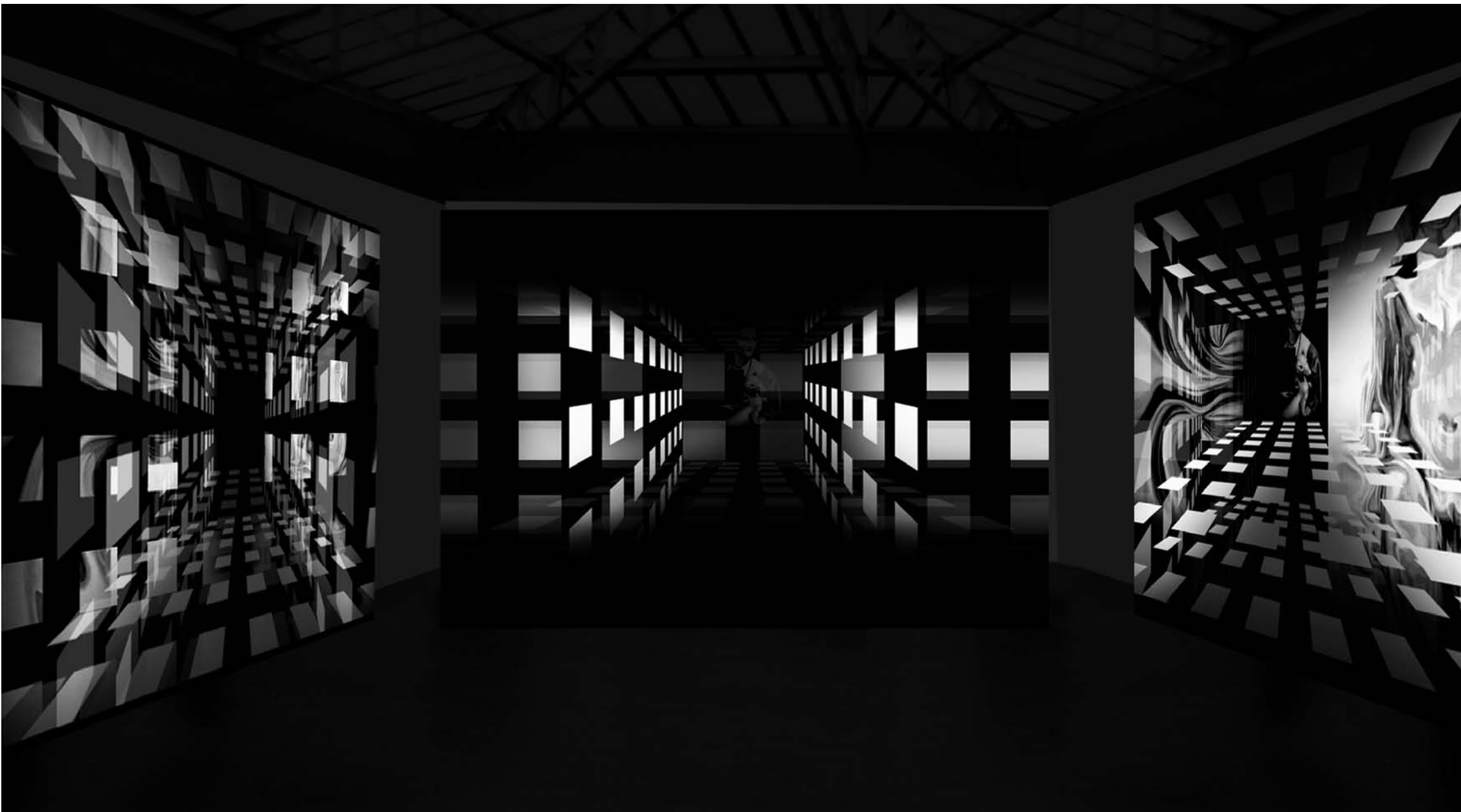
A l'origine de blank, une seule toile composée des 5 éléments qui constitueront la peinture virtuelle, comme autant de plans de représentations modelables à l'infini : carré noir, carré blanc, figure de la Renaissance, représentation figurative et motif, avec le système de la perspective géométrique en tant que convention symbolique de la troisième dimension de la peinture.

Le mouvement, par le biais de la création numérique, induit une dimension supplémentaire : celle d'une flèche du temps linéaire - institué par le cinéma - qui relègua la peinture classique dans un formalisme statique dont elle ne pouvait, paraît-il, s'échapper.

Or, la peinture est d'abord affaire de temps : celui qui, inscrit et stratifié dans la matière de ses couches successives, traverse et révèle la surface de l'œuvre, ou, comme dans le cas présent, dans un flux sans cesse en mouvement, un plan anéantit l'autre dans un temps spatialisé, manifestant ainsi la profondeur du temps tridimensionnel de la peinture et l'insaisissable du regard.

Multiplier les points de vues c'est démultiplier les espaces de représentation - par des projections simultanées en temps différés - pour faire des 120 plans fixes de blank à 25 im/s le dépliement à flux continu des 30.000 tableaux qui composent la virtualité de blank, où l'on voit la puissance iconique de l'image à l'œuvre dans son perpétuel inachèvement.

Le son électronique, matériau « naturellement » spatial, participe à l'élaboration d'une dimension supplémentaire qui n'est pas une simple valeur ajoutée, mais bien l'un des composants essentiels de la dématérialisation / spatialisation du visible, soit le passage d'une réalité matérielle à une réalité virtuelle.



BLANK / simulation installation visuelle et sonore / projection en temps différés sur multi-écrans

