

# NOTE D'INTENTION

VALCKE Océane

L'image et le son sont aujourd'hui indissociables dans les espaces de la musique électronique. Dans un club, un festival ou une rave party<sup>1</sup>, l'écran n'est plus qu'un simple fond visuel, il devient un instrument à part entière, manipulé en direct, au même titre que la table de mixage. C'est dans cette combinaison entre le visuel, le sonore et le vécu corporel que se situe ma recherche. Elle analyse comment le VJing (*Vidéo Jockeying*, projection et mixage vidéo en direct) crée une expérience immersive, immergeant le spectateur dans un univers visuel et sonore, dans le contexte de la musique électronique

En observant les performances de VJs et d'artistes audiovisuels contemporains, il est frappant que le public n'assiste pas à une simple projection visuelle, mais à une expérience sensorielle où le temps, la lumière et le son se confondent. Cette idée d'immersion rejoint la réflexion de Jonathan Weinel, un artiste, chercheur et écrivain spécialisé dans les croisements entre la musique électronique, les états modifiés de conscience et les technologies immersives, pour qui le VJing génère de véritables « *états altérés de conscience* », en jouant sur la répétition, les flux lumineux et les images data-driven<sup>2</sup>. Dans cette esthétique définie comme de la déréalisation<sup>3</sup>, l'objectif n'est pas de raconter une histoire, mais d'immerger le spectateur dans une perception amplifiée

L'étude du VJing ne peut pas se détacher de son héritage. Comme le montre Thom Holmes, un historien de la musique, compositeur et écrivain dans son livre *Electronic and Experimental Music* (2002). Il observe que la musique électronique, dès ses débuts, a ouvert un champ d'expérimentation sonore fondé sur l'abstraction, la répétition et l'improvisation. Le VJing transpose cette démarche dans le domaine de l'image. L'écran devient alors un espace d'expérimentation visuelle, un grand terrain de jeu pour les formes minimalistes, les géométries mouvantes et les data-driven (flux générés par des algorithmes). Ce lien entre art et performance visuelle fait du VJing un prolongement de la révolution électronique, et une manière de rendre visible la matière sonore

Mais cette pratique ne se limite pas juste à un accompagnement graphique, elle est profondément scénique et expressive. Jonathan Hook, chercheur en interaction homme-machine (HCI), spécialisé dans la conception de technologies interactives, insiste sur le fait que les VJs cherchent à rendre leur interaction avec la machine visible, voire presque chorégraphique afin que le spectateur puisse le remarquer. L'écran devient alors une interface partagée entre le geste humain et la logique numérique. Cette méthode hybride entre l'artiste, la machine et le public crée une esthétique du live, où la spontanéité et l'improvisation surpassent la narration. Comme dans la musique électronique, le visuel naît de l'instant performé

Pour comprendre ce mélange du visuel et du sonore, il est essentiel de replacer le VJing dans l'histoire des *live visuals*. Dans leur ouvrage *Live Visuals : History, Theory, Practice* (2023), Steve Gibson et ses collaborateurs rappellent que ces pratiques s'enracinent dans une longue

tradition, allant des orgues lumineux du XVIII<sup>e</sup> siècle aux spectacles psychédéliques des années 1960 (ex. Jimmy Hendrix Experience 1968). Le VJing hérite de cette quête de rendre la musique visible. Il engage le spectateur dans un espace où les frontières entre image et son, réel et virtuel, s'amouindrissent et le spectateur n'est plus observateur, mais un participant, immergé dans un flux de sensations diverse

C'est cette dimension participative qui est indissociable du langage des nouveaux médias décrit par Lev Manovich. Selon lui, les médias numériques reposent sur des principes de modularité, d'automatisation et de variabilité, qui transforment la création artistique. Le VJing illustre parfaitement cette logique car chaque performance est une combinaison de modules visuels et sonores, qui sont générés, manipulés et reconfigurés en direct. Ce processus crée une « œuvre ouverte », qui est toujours changeante, et où le public assiste à une production continue plutôt qu'à une œuvre figée comme un tableau. L'écran devient donc un espace interactif, une genre d'interface entre l'humain et la machine, mais aussi entre le code et la perception

Mon article s'articule donc autour de la problématique suivante :

**En quoi le VJing participe-t-il à la création d'une expérience immersive et d'une esthétique propre à la musique électronique ?**

Dans cette problématique se déploient plusieurs interrogations : comment la fusion entre image et son réinvente-t-elle la performance musicale ? Quelles formes d'interaction entre humain et machine émergent de cette pratique ? Comment le numérique influence-t-il notre manière de percevoir la musique et de la "voir" ? Comment les contraintes techniques et les possibilités offertes par les outils numériques influencent-elles la créativité et l'esthétique visuelle en temps réel ?<

L'objectif de cet article est de comprendre comment le VJing, qui est loin d'être un simple habillage visuel, devient un langage sensoriel qui prolonge le son dans la lumière. En m'appuyant sur différents travaux, j'analyserai le VJing comme une pratique esthétique, technologique et expérientielle, capable de transformer notre rapport à la scène, au rythme et à la présence.

<sup>1</sup> Rassemblement organisé regroupant de nombreux participants et se prolongeant sur plusieurs jours

<sup>2</sup> Qui est "pilotée par la donnée"

<sup>3</sup> Action de déréaliser, de faire perdre son caractère réel à.

## **Bibliographie**

### Ouvrage :

Thom Holmes, *Electronic and Experimental Music*, New-York, Routledge, 2002.

Lev Manovich, *Le Langage des Nouveaux Médias*, trad. Richard Crevier, Cambridge, The MIT Press, 2001

Steve Gibson et al. *Live Visuals : History, Theory, Practice*, New York et Londres, Routledge, 2023

### Documents numériques :

Jonathan Hook et al. « A VJ centered exploration of expressive interaction », *Research Gate*, mai 2011, [en ligne, consultation le 10 septembre 2025] : <https://www.researchgate.net/>

Jonathan Weimer, « Virtual Hallucinations : Projects in VJing, virtual reality and cyberculture », *Scienceopen*, 2019, [en ligne, consultation le 25 septembre 2025] : <https://www.scienceopen.com>