1985.

HYALOÏDE.

Introduction pour *Hyaloïde*.
Juste un petit mot d'introduction pour vous signaler comment toute cette histoire a commencé.
Un beau jour, mon attention fut attirée par une sonnette, non parce que je la voyais pour la 1e fois mais inversement parce que je ne la voyais plus. Les objets qui nous entourent font à tel point partie de notre décor quotidien qu'on ne les remarque plus si ce n'est justement au moment où ils ont disparu. À la place de l'objet attendu, il n'y avait plus rien. Face au vide, je fus envahi par un léger vertige. L'univers cohérent et rationnel venait brusquement de basculer dans l'irréel. Où donc était passée la sonnette ?
Elle n'avait pas une grande valeur. Sur le marché des sonnettes, sa cote serait plutôt mineure. Bref, il était exclu qu'un individu ait désiré s'en emparer.
Mais alors que lui était-il arrivé ? Sentimentalement, j'y étais attaché.
Bien, jusqu'ici, je me parlais tout seul. L'urgence de la question me poussa à l'action, soit à communiquer et communiquer se résume bien souvent à interroger, poser des questions. J'ai donc suivi la tradition et demandé : N'as-tu pas vu la sonnette ?
D. : Quelle sonnette ?
J. : Une sonnette comme celle-là (la montrer)
D. : Ce n'est pas celle-là ?
J. : Non, c'est un exemple de la même qui a disparu.
D. : Cela revient au même si c'est la même.
J. : La même n'est pas l'autre et l'autre n'est plus à sa place.
D. : Elle doit être près de la fenêtre.
J. : Justement, elle n'y est plus.
D. : Pourquoi voulais-tu mettre le doigt dessus ?
J. : Pour m'en servir d'exemple.
D. : Tu veux ressembler à une sonnette ?
J. : Non, elle me servait d'exemple de réflexion.
D. : La sonnette réfléchissait ?
J. : Elle réfléchissait la fenêtre mais en réduction et je me demandais ce qui pouvait se passer derrière cette fenêtre-là.
D. : La fenêtre est sans souci, elle n'a rien à cacher. Elle devait probablement éclairer un univers à sa dimension, comme celui traversé par Gulliver.
J. : Et que jamais je ne pourrais avoir vu que la sonnette a été enlevée.
D. : La même est peut-être à même de jouer le rôle de l'autre.
J. : Si c'était vraiment la même ?
D. : Regarde comme pour l'autre la distance qui sépare le battant de la paroi de la sonnette est de 2 cm., je l'avais vérifié en regardant sous sa jupe de métal.
Dring… et puis elle sonne, c'est un mâle.
J. : Je me demande ce qui peut déterminer quelqu'un à sonner ?
D. : Si c'est un homme l'aspect extérieur de la sonnette qui ressemble à un téton, peut influencer ses pulsions. Le désir va provoquer le son.
J. : Le désir… le désir… le son tout simplement peut être provoqué par le désir d'appeler.
D. : Dring… Dring… Au secours… Au secours... Tu vois, elle est en tous points pareille à l'autre. Elle pourra exactement en jouer le rôle. Il suffit de la placer au même endroit et d'observer attentivement si réellement cette fenêtre qui rétrécit laisse pénétrer la lumière sur l'univers des petits ?
J. : C'était à vérifier ; ce que nous avons fait. Après avoir soumis le projet à différents organismes de production qui, après une très longue réflexion, ont accepté de soutenir l'expédition. C'est ainsi qu'avec l'aide de Continental Vidéo, Vidéographie et Wallonie Image Production, une équipe s'est

formée et un beau jour du mois de mars de l'année 85, sous la direction du capitaine Yvan Beeckaert, l'expédition a, enfin, pu partir pour l'univers d'Hyaloïde.

A.

LE CIRCUIT DES SONNETTES.

Synopsis (I).

- Ça sonne.
- Ça n'arrête pas de sonner.
- Pour fuir ce signal infernal, un couple d'aventuriers décide d'explorer des paliers de conversations.
- Chaque palier se caractérise par le champ d'activité d'une graphie distincte et une sonnerie.
- L'étanchéité des paliers est garantie par des sas de sécurité.
- Ce circuit des sonnettes va progressivement conduire les aventuriers des paliers de conversation à découvrir que les graphies sont la source des sonneries.
- Ils vont répertorier les signaux en 3 catégories d'information :

1). L'information qui empêche de copier.
2). L'information déplacée.
3). L'information qui entraîne l'imitation.

Nos héros pensent pouvoir dominer la situation jusqu'au moment où retentissent de nouvelles sonneries hors catégorie.

Synopsis (II)

- Un programmateur fait la démonstration d'un circuit de sonnettes, encastré dans une armoire.
- L'utilisateur, fasciné par les mini-relais et les fils multicolores, se demande si le circuit pourrait fonctionner en remplaçant le parcours électrique par le fil d'une histoire et les relais par des éléments de graphies distinctes (manières d'écrire).
- L'histoire, à l'image de la miniaturisation d'un circuit, mettrait en scène des petits, non par la taille mais au figuré.
- Une civilisation qui serait à l'orée de son évolution.
- Une humanité désarmée qui n'a, face à la réalité, ni le sens de l'à-propos ni l'étoffe des héros.

Parmi ceux-ci, un couple tente d'effectuer un classement des signaux qu'ils sont à même de comprendre.

B.

EN DESSOUS DU BLEU, IL Y A UNE LONGUE HISTOIRE.

Synopsis et prologue.

Un marabout raconte n'importe quoi.
Ce qui en soit serait sans importance si personne ne l'avait écouté et plus grave encore, ne l'avait écrit.
Et si c'est écrit, c'est transmis.
Et si c'est transmis, cela modifie l'histoire.
Et une histoire qui débute par un marabout qui raconte n'importe quoi, est une histoire mal embarquée.
C'est sur ce bateau-là que deux personnages vont engager une conversation.
Le déroulement de la conversation est régulièrement perturbé par des sonneries.
C'est agaçant.
Au hasard de la discussion, ils seront amenés à découvrir, 3 catégories d'information :

1. L'information qui empêche de copier.
2. L'information déplacée.
3. L'information qui entraîne l'imitation.

Cela n'explique pas les sonneries.
Les sonneries signalent les différentes manières d'écrire, bien ou pas bien, en photo, ou en vidéo et beaucoup d'autres.
Chaque fois que le sujet de la conversation aborde une catégorie de graphie distincte, il y a contact entre l'histoire et la manière d'écrire, ce qui enclenche la sonnerie.
L'histoire a-t-elle son autonomie ou est-elle prisonnière de la graphie ?
Et la sonnerie est une information de quelle catégorie ?
Les héros de l'histoire n'aborderont jamais la question.

Ils ont débarqué pour se diriger vers un rêve insensé.

Liste des graphies.

Rayon	RADIO	GRAPHIE
Lumière	PHOTO	GRAPHIE
Je vois	VIDEO	GRAPHIE
Terre	GEO	GRAPHIE
Ecrire		GRAPHIE
Beauté	CALLI	GRAPHIE
Machine	MÉCANO	GRAPHIE
Privé	A	GRAPHIE
Caché	CRYPTO	GRAPHIE
Image	ICONO	GRAPHIE
Rassasié	SOÛLO	GRAPHIE
Idée	IDEO	GRAPHIE
Océan	OCEANO	GRAPHIE
Eau	HYDRO	GRAPHIE
Son	ECHO	GRAPHIE
Mauvais	CACO	GRAPHIE
Droit	"ORTHO	GRAPHIE"
Danse	CHORE	GRAPHIE
Prostituée	PORNO	GRAPHIE
Inscription	EPI	GRAPHIE
Peuple	DEMO	GRAPHIE
Glace	CRISTALLO	GRAPHIE
Soleil	HELIO	GRAPHIE
Petit	MICRO	GRAPHIE
Univers	COSMO	GRAPHIE

Scénario.

Image : Bateau sur plan d'eau des carrières de la Gombe au lever du jour. Sur une barque, 2 personnages discutent ; l'un d'eux tient une petite pelle rose (close-up).

J. : Un marabout raconte n'importe quoi. Ce qui en soi serait sans importance si personne ne l'avait écouté et, plus grave encore, ne l'avait écrit. Et si c'est écrit, c'est transmis ! Et si c'est transmis, cela modifie l'histoire. Et une histoire qui débute par un marabout qui raconte n'importe quoi est une histoire mal embarquée !

(Plan général) C'est sur ce bateau-là que deux personnages vont engager une conversation. Le déroulement de la conversation est perturbé par des sonneries.

(Plan moyen D.) D. : C'est agaçant !

(Contrechamps ; ponctué par la pelle) J. : Au hasard de la discussion, ils seront amenés à découvrir 3 catégories d'information :

1. L'information qui empêche de copier.
2. L'information déplacée.
3. L'information qui entraîne l'imitation.

(Plan D.) D. : Cela n'explique pas les sonneries !

(Plan J.) J. : Les sonneries signalent les différentes manières d'écrire : bien ou pas bien. En photo ou en vidéo et beaucoup d'autres. Chaque fois que le sujet de conversation aborde une catégorie de graphie distincte, il y a contact entre l'histoire et la manière d'écrire, ce qui enclenche la sonnerie (sonneries + déroulant de la liste des graphies / feuille annexe).

(Plan D.) D. : Mais la sonnerie est une information de quelle catégorie ?

(Plan J.) J. : De la 3e catégorie. La sonnerie signale la copie.

(Plan D.) D. : Et l'histoire a-t-elle son autonomie ? Ou est-elle prisonnière de la graphie ?

(Plan J.) J. : L'histoire est inventée par le marabout.
(Caméra en mouvement, en ellipse autour d'un marabout d'argent) J. : Marabout m'a dit : La fontaine va s'arrêter.
Marabout m'a dit : Pense au pinceau pinson.
Marabout m'a dit : Quelqu'un a habité ici.
(Un plongeur émerge de l'eau ; close up sur le masque). Titre : EN DESSOUS DU BLEU, IL Y A UNE LONGUE HISTOIRE. (bruits de respiration)
(Fondu au noir) Respirez, ne respirez plus. (Dring : RADIOGRAPHIE)
(Lumière – noir ; image dans salle de radiographie) Respirez, ne respirez plus.
(Image en n/b : D. qui lit sur la terrasse) J : Regarde par ici.
(D. lève la tête et regarde l'objectif. Déclic. PHOTOGRAPHIE)
(Image arrêtée) D. : Pourquoi as-tu coupé net l'image ?
J. : Parce que c'était la fin de la photographie.
D. : Oui mais enfin tu sais bien ce qui se passe après !
J. : Non, je ne sais pas ce qui se passe après !
(Image se remet lentement en mouvement / freeze)
(Soupir) D. : Je crois que j'ai des visions. (Dring : VIDEOGRAPHIE) (insert fleurs vase). Tantôt j'ai vu des fleurs qui étaient dans un vase et (insert fleurs poubelle) maintenant elles sont retournées toutes seules à la poubelle. (image D.). Ce n'est pas rationnel.
(noir) J. : Qu'est ce qui est rationnel ?
(Fade in sur un coffret d'argent coincé dans un étau ; mouvement caméra ellipse de bas en haut, en close up et lent)
J. : Il y a l'orfèvre (dring : GEOGRAPHIE). Homme de caractère qui est d'une telle précision avec son étau si grand et le coffret d'argent.
D. : Orfèvre en quelle matière ?
J. : En graphie (dring : GRAPHIE). La manière d'écrire est sa manie.
D. : C'est grave ?
J. : Il est volontaire. Il a une santé de fer… et un coffret d'argent.
(Plan fixe : close up sur coffret d'argent ; ouverture brutale du coffre suivi du chant du pinson.)
(Image dia pinson). (Dring : CALLIGRAPHIE)
J. : Le jeu de l'information varie suivant les espèces. Pour le pinson, l'importance de l'expérience acquise est variable. (images alternées des dias et d'un pinson en mouvement ; superposition d'un spectrogramme ; variations sur le chant du pinson). Chez les jeunes pinsons mâles du Jucon de l'Arizona, l'audition du chant d'un maître stimule leurs facultés inventives et les empêchent de copier.
D. : Mais alors ce n'est pas un maître !
(Mouvement T de la balançoire : en haut, en bas ; chant pinson)
J. : Comme dans le chant, à tous moments, il y a des hauts, il y a des bas. (Dring : MECANOGRAPHIE). Un T en haut (THEORIE, en haut de l'image). Un T en bas (TIMIDE, en bas de l'image).
D. : Une information qui empêche de copier, est-ce vraiment une information ?
J. Il y a l'information qui entraîne l'imitation.
(Petit garçon court en se tapant sur le derrière et crie : *« Sale bourrique ! »*)
(Carte postale de Gary Cooper : "La glorieuse aventure".)
J. : Et l'information qui empêche de copier.
(Image pinson qui bouge)
D. : Une information qui empêche de copier n'existe que chez le pinson ?
(Image du pinson en négatif) J. : Non ! il y a le bègue amer !
D. : Le quoi ?
J. : Le bègue amer est l'opposé du pinson.
(Image carton : "S'adresser en face svp") J. : Amer parce qu'il n'est pas gai. (carton : "Quelle face ?"). Et bègue parce qu'il se répète souvent. (Dring : AGRAPHIE).
(Chuchotement : Il manque des images, il manque des images…)
(Personnage qui sourit face à la caméra, différentes situations) J. : Il ne connaît rien. Il n'y a pas d'information. C'est là sa raison.
D. : Le signal a toujours raison ?

J. : Non, pas s'il est déplacé.
(Mouvement drapeau rouge / golf) D. : Il peut y avoir un sens caché. (Dring : CRYPTOGRAPHIE)
J. : Non, il n'y a aucune intention. Le signal est oublié (En chuchotement : Il manque des images…, il manque des images…). (Déplacer drapeau près d'une taupinière / golf) Non, ce n'est pas cela, pas oublié. Je veux dire : pas au bon endroit. Déplacé, ailleurs.
(Automate de l'autoroute) J. : Comme l'automate de l'autoroute à l'entrée de tableaux d'une n'exposition n'a pas de raison. (Dring : ICONOGRAPHIE)
(Séquence close up sur différents arrières de camion sur autoroute Liège-Paris ; musique)
J. : Les tableaux sont bien conservés mais mal signalés.
(Signal pour handicapés sur une porte entrouverte de laquelle proviennent les hurlements de 3 enfants qui sortent en courant) J. : Ici, également, le signal ne correspond pas vraiment à une musique pour 3 enfants.
(Personnage éméché se tape sur la tête avec un livre au son d'une musique hard rock) (Dring : SOÛLOGRAPHIE). J. : Entre les mains d'un lecteur agité, le sens de la littérature peut être modifié.
(Séquence de l'heure digitale qui s'emballe à côté du signal invisible / scotch tape). Tout comme l'heure digitale qui s'emballe à côté d'un mauvais signal.
D. : Le signal n'est pas bon ?
J. : Il est détourné. (Retourner le scotch tape pour voir le mode d'emploi) (Dring : IDEOGRAPHIE). Regardez à l'opposé, il y a le signal bien situé dont l'information entraîne l'imitation. (Gros plan Patricia qui crie : « Poupette ! »). Le signal est bon. Fort et clair. (Image d'un œuf sur lequel est écrit TERRE sombre dans un aquarium.). (Dring : OCEANOGRAPHIE). Le naufrage d'un œuf indique qu'il est frais, peut-être même encore tiède. Le signal est parfait. (Image cellule photoélectrique qui enclenche l'eau dans une pissotière). (Dring : HYDROGRAPHIE). L'imitation est automatique. Le signal est normal.
(D. devant ordinateur et écran) D. : Bien, bien, n'allez pas plus loin. Attendez, je vais essayer de synthétiser. Si j'ai bien compté, il y a 3 catégories d'information :
1. l'information qui empêche de copier (bloc image pinson et bègue amer ; son : pinson et bègue amer).
2. l'information déplacée (bloc image : drapeau et taupinière, automate autoroute et camions, signal handicapé et musique pour 3 enfants, lecteur fou, heure digitale ; son : bloc comme image).
3. l'information qui entraîne l'imitation (bloc son – images : scotch tape, poupette, œuf, sale bourrique, cellule pissotière). (Silence).
(Main sur moniteur TV ; au contact il s'allume : fond bleu avec cœur rouge) J. : Tout est faux et si près de mon cœur. (Retire la main de la TV : l'image disparaît). Votre démonstration est une nouvelle information dont la physionomie ne correspond à aucune des catégories.
D. : L'information est en pleine expansion.
(J. remet main sur TV et image de guerre) J. : Partout ? même chez vous ?
D. : Chez moi ? Je connais un endroit… La chambre n° 3 qui n'arrête pas de résonner. (double image : à gauche D. écoute, à droite close up sur un roulement de batterie). D'un côté, il y a le batteur de 9 heures. (Dring : ECHOGRAPHIE). (Double image : à droite, D. écoute, à gauche, câble Help) et à l'opposé, la ligne est-ouest dont les vibrations se répercutent dans toute la maison.
J. : Elle n'est pas bien isolée ?
(Images autour de l'orme, mouvement circulaire de la caméra) D. : Notre seul voisin est un orme et il n'est pas en très bonne santé. (Musique).
J. : Il a la maladie des ormes.
D. : Je ne connais rien à la maladie des ormes. C'est peut-être un parasite ?
J. : Probablement un parasite. (Image de l'orme : feuille et paysage). Mais je me trompe souvent. (Dring : CACOGRAPHIE). Je dis : regardez une feuille et ce n'est pas cela, ou bien encore : regardez ce paysage et ce n'est qu'un décor. Tout cela est un grand malheur ou un grand bonheur, je ne sais pas encore où se trouve la différence. (Dring : ORTHOGRAPHIE)
(Mouvement caméra circulaire autour du cou et des épaules de D.) D. : Tu ne trouves pas que j'ai une épaule différente de l'autre ?
J. : À mon avis, les 2 sont amusantes.
D. : Ici !
J. : Là ?

D. : Non, ici.
J. : Je ne vois pas. Tourne-toi (Dring : CHOREGRAPHIE). Non pas à contre-jour, en plein jour.
D. : Et là, regarde. Tu ne fais pas attention.
J. : Si, si. Le creux là est peut-être plus accentué. Comment est-ce arrivé ?
D. : En voulant déplacer une chaise. (Chaise renversée et canard dedans). (Dring : PORNOGRAPHIE) Qu'est-ce qu'on peut faire ?
J. : Recommencer. Peut-être de l'autre côté…
D. : Sérieusement lorsqu'il y a des difficultés, tu n'es jamais là !
J. : Comment peux-tu dire cela ? Sans toi, je ne suis qu'un prétexte, un suffixe. Tu es mon origine, tu es ma racine.
(Séquence eau chaude, eau froide et petite plante sur le bord de l'évier) J. : Cela me fait penser à la petite plante que j'ai oublié d'arroser.
D. : C'est gentil !
J. : La petite plante sur le bord de l'évier qui, entre l'eau chaude et l'eau froide, prend racine dans la couleur et les déchets de souris. (Dring : EPIGRAPHIE)
D. : La racine n'est pas la lune.
J. : Il paraît que la lune a une influence sur les légumes. (décomposition mosaïque de la petite plante). On dirait un scénario organisé par un coup de vent qui pourrait m'emporter loin du récit.
D. : Est-ce que les petits sont trop petits pour entrer dans le récit.
(Du sable qui s'écoule dans un tamis et bruit de foule) J. : Ils passeraient au travers comme le sable dans le tamis. (Dring : DEMOGRAPHIE)
D. : Il était une fois… (le sable se stabilise dans le tamis). Et si c'était toujours la 1e fois, on n'aurait pas le temps de devenir grand.
(Mouvement caméra en ellipse autour du marabout d'argent) J. : Marabout m'a dit : La fontaine va s'arrêter (Dring : CRISTALLOGRAPHIE). Marabout m'a dit : Pense au pinceau pinson. Marabout m'a dit : Quelqu'un a habité ici. (plongeur fait signe). Et puis l'armoire clignote. (armoire clignote : abaissez la manette sable ? ou 2 personnages sur la barque ?) (Dring : HELIOGRAPHIE). Et puis il y a les petits… (Dring : MICROGRAPHIE). Enfouis dans leur capsule d'eau, les petits regardent en haut (Dring : COSMOGRAPHIE).
Coup de rame dans l'eau ; arrêt sur l'image ; texte sur la rame : EN DESSOUS DU BLEU, IL Y A UNE LONGUE HISTOIRE. (une petite sonnerie).
Fin / Générique.

C.

HYALOÏDE, LA CLE DE LA LEGENDE. (J. L. Nyst, janvier 85.)

Synopsis.

Rien n'est vraiment inoffensif.
Une histoire ne représente pas un danger.
Une petite pelle rose n'est qu'un innocent jouet d'enfant.
Et pourtant... il suffit d'un léger déplacement du sujet ou de l'objet, comme un tour de clé et la réalité perd de son opacité, elle devient transparente, hyaloïde et s'ouvre sur la légende.
Il me faut parler des circonstances qui ont permis à Thérésa d'en arriver là.
Au mois de mars 1985, Thérésa se faisait photographier. Ce qui en soi, n'a rien d'exceptionnel. Est-ce le déclic de l'appareil qui a éveillé en elle, le souvenir d'une comptine enfantine ?
On peut le supposer.
Il est par contre certain que les mots de la chanson lui apparaissent comme un rébus dont il manquerait les dessins du début.
La rencontre successive d'un pinson, d'une fontaine peu ordinaire et d'un emballage perdu vont conduire Thérésa à trouver la solution de la chanson.
Ensuite, il lui a suffit d'un léger déplacement pour se trouver à l'endroit précis du récit où la paroi entre l'histoire et l'imaginaire est tellement mince qu'elle en est transparente.
Elle est hyaloïde, la clé qui ouvre la porte de la légende.
Il était une fois... Et si c'était toujours la première fois ? De quel côté serions-nous de la paroi ?

Hyaloïde (qui a la transparence du verre – humeur vitrée de l'œil)
Réflexions en guise d'introduction.
Tu veux trop expliquer.
Tu as trop d'imagination.
On peut en effet me reprocher de toujours chercher à expliquer et, en même temps, de chercher midi à quatorze heure, soit d'imaginer.
Me voici une fois de plus, perdu dans la contradiction.
Quelle ne fut pas ma surprise de découvrir que la légende est dans la même situation.
La légende est l'explication jointe à une photographie.
La légende est l'histoire déformée par l'imagination.
Explication – Imagination.
Voilà deux définitions totalement en opposition.
Est-ce vraiment une coïncidence ?
Et si ce que nous appelons coïncidence nous faisait pénétrer de plain-pied dans la légende ?
Dans l'histoire qui va suivre, j'ai rassemblé une série de coïncidences qui m'ont permis d'aborder le thème de la légende. Domaine dont l'entrée hyaloïde est gardée par un emballage et une taupinière.

Hyaloïde. (texte de présentation)
Généralement lorsque l'on parle de coïncidence, on pense à un concours (heureux ou non) de circonstances.
Encore faut-il parler des circonstances.
La première circonstance est un marabout qui raconte n'importe quoi.
La seconde circonstance est une photographie dans un sous-verre brisé.
La troisième circonstance est une conversation engagée par deux personnages dont aucun ne s'appelle Constance.
En cours de discussion, les personnages seront amenés à apprendre l'histoire du marabout.
Apprendre, oui – Comprendre, non !
Pour comprendre, il manque un trait d'union entre l'histoire et l'explication de l'image, soit la légende de la photographie.
La paroi qui sépare la légende – explication jointe à la photographie de la légende – domaine de l'imagination est mince puisque translucide ; elle est Hyaloïde.
Il suffit d'une coïncidence de l'image pour se retrouver aux frontières de l'imaginaire.
Il était une fois… Et si c'était toujours la première fois ? De quel côté serions-nous de la paroi ?

"Hyaloïde" commence aussi avec de la neige, décidément, sans grands moyens, nous sommes presque condamnés à tourner dans la froidure mais aussi avec quelle chaleur au cœur. C'était un projet plus ambitieux. Nous travaillons toujours avec l'équipe de Continental Vidéo.
A Anvers pour quelques scènes et bien sûr dans notre environnement naturel de Presseux Village qui nous est aussi indispensable que l'air que nous y respirons.
La RTBF et Vidéographie s'associent au projet.
Jacques a une excellente idée (en plus des autres), je tombe d'une barque dans l'eau d'une carrière désaffectée. Pas sportive pour un sou mais motivée par les besoins de la scène, je plonge. Horreur ! L'eau a 2° et j'ai bien cru y rester. Panique légère dans l'équipe… Mais le tournage suit son cours. On recommencera à Pâques pour avoir les pinsons qui viennent sur notre terrasse et nous enchantent par leur gaîté." (Dany, L'histoire de nos… in *Chimaera*, 1992)

Hyaloïde, 27' ; coproduction Continental Vidéo (Antwerpen) / RTBF Liège, Vidéographie / WIP / Nyst, U-Matic et Master ; (Norme ¾" - BVU - couleur - PAL - MONO) ; archivé chez R.T.C.
Sous-titré une fois : La clé de la légende et une autre fois Le Cri et la Transparence.
Réalisation et narration : Danièle et Jacques Louis Nyst

Camera: Toon Yllegems
Animation: Wim Declercq
Equipe RTB Liège : Eric Counson, Bruno Nocolay, Claude Remacle
Musique : Axeel Libeert
Montage et effets spéciaux : Yvan Beeckaert
* Découpage intégral publié par Yellow en 1986
* Version anglaise : traduction de François Jacqmin
* Prix New Média-Narrative Art au Festival international Vidéo Culture de Toronto
* Collections : A.A. ; Musée national d'art moderne, Pompidou inv. 1988-538).
* Distribution : Heure Exquise !

Prospectus de présentation, J. L. Nyst, 1985 (repris dans le feuillet de l'Arc, 10/7-22/9/86 et sur l'invitation Saint Gervais Genève, 4/2/93).
"Thérésa et Codca se posent une question face à une image télévisée d'un film des années '50. L'image a cet étrange pouvoir de provoquer des associations qui échappent à leur raison. Elle les replonge à une époque de leur enfance où une petite pelle rose et une comptine semblent étroitement associées à cet extrait du film qui les fait rêver. L'image tout comme l'histoire est prisonnière de la graphie, de la manière d'écrire ou de décrire qui joue un rôle déterminant sur notre raisonnement. Alors imaginons que l'on puisse passer en dessous du récit, se faufiler à travers la grille des graphies, comme quand on était petit, pour se trouver à ce point où l'on peut à nouveau voir comme si c'était la première fois. Ce point à la fois opaque de l'image devient transparente, translucide, hyaloïde et laisse pénétrer la lumière d'un univers légendaire. L'univers où les images scintillent et se multiplient hors catégorie. Bien souvent c'est le désordre qui est le plus beau. Au fond de ce désordre, se trouve une énergie qui me maintient en vie. Il était une fois... Et si c'était toujours la première fois... De quel côté serions-nous de la paroi ?".

Synopsis.
Thérésa se souvient d'une comptine enfantine où sont énoncées 3 énigmes.
Au fil de l'histoire, la rencontre successive d'un pinson, d'une fontaine et d'un emballage perdu, va permettre à Thérésa de trouver la solution des 3 énigmes.
La clef de la comptine ouvre la porte à des incidents qui ne laisseront derrière eux, qu'une photographie dans un sous-verre brisé.
Comme par magie, la paroi opaque de l'image devient translucide, puis hyaloïde et laisse pénétrer la lumière d'un univers imaginaire. Il suffit d'une coïncidence de l'image pour traverser l'histoire et se retrouver de plain-pied dans la légende.

Construction du scénario.
- Prologue.
- 3 parties.
- Finale.

I) Prologue : Où sont abordés dans le désordre les différents éléments du scénario : « Terre - Histoire - Légende - Problèmes ».

II) Résumé du scénario : Thérésa, se souvient d'une comptine enfantine où sont énoncées trois énigmes. Le scénario est composé de 3 parties distinctes ; chaque partie aborde une énigme.
Le déroulement de l'histoire est une progression qui, de la légende - explication de l'image, aboutit à la légende - pays imaginaire.

1e partie : Le pinson.
Le chant du pinson donne à Thérésa la solution à la 1ère énigme.

2ème partie : La fontaine.
Thérésa se trouve confrontée à la graphie dont le rôle est la garde de l'histoire. La fontaine des signes donne la solution à la seconde énigme.

3ème partie : Quelqu'un.
Un emballage perdu apporte la solution à la troisième énigme.

Dénouement : La clef de la comptine ouvre la porte à des incidents qui ne laisseront derrière eux qu'une photographie dans un sous-verre brisé.

Finale : Comme par magie, la paroi opaque de l'image devient translucide puis hyaloïde, pour laisser pénétrer la lumière d'un univers imaginaire.

Texte (édition Yellow Now 1986) :
"Une grande quantité de petites choses et une petite quantité de quelque chose ne signifient pas grand chose et pourtant un seul point minuscule et lointain peut, à l'image du destin, déterminer le lieu de rencontre entre la lumière et l'ombre.

Codca : J'aimerais savoir où Van Helsing avait l'esprit à ce moment précis.
Thérésa : Mais enfin Jacquy, tu connais la suite, tu as vu le film des dizaines de fois !
C.: Non, je ne la connais pas. Évidemment tu vas me dire qu'il pensait à la photographie de Lucy Holwood emportée par Jonathan Harker et tu auras probablement raison.
Mais j'ai l'impression qu'il y a autre chose… Le regard songeur du professeur donne la sensation que son esprit était ailleurs, comme s'il était parti loin du récit, et de cela Bram Stoker n'en a pas parlé.
Th. : Je trouve qu'il a l'air fatigué.
C. : Très fatigué ! Dieu sait où peut mener un coin déchiré ?
Th. : As-tu un plan précis pour savoir où il est parti.
C. : Oui, le voici.

Th. : Enfin écoute, sérieusement… une petite pelle n'est qu'un innocent jouet d'enfant !
C.: Rien n'est vraiment inoffensif, il suffit d'un léger déplacement du sujet ou de l'objet comme un tour de clé, et l'histoire perd de son opacité ! Elle devient transparente, hyaloïde et s'ouvre sur la légende.
Th. : La légende, le merveilleux, ce n'est pas sérieux ! Si c'est rose, c'est pas sérieux !
C.: Et si c'est noir, c'est sérieux ?
Th. : Il fait simplifier. On ne sait par quel bout commencer ! À mon avis, un bon scénario devrait tenir en 3 lignes !

C.: En 3 lignes !
(soupir). Un soupir peut tenir en 625 lignes et un soupirail ne compter que 10 lignes.
Il y a la ligne d'horizon, il y a la ligne de raison et la raison de la ligne. On peut compter sur la ligne et tenir en ligne de compte.
En trois lignes, je ne vois qu'une comptine.
Th. : Une comptine peut tenir en 3 lignes ?
C. / Th. : «Marabout m'a dit : Pense au pinceau pinson»
«Marabout m'a dit : La fontaine va s'arrêter»
«Marabout m'a dit : Quelqu'un a habité ici ! »

Th. : Le marabout raconte n'importe quoi !
Ce qui en soi serait sans importance si personne ne l'avait écouté et, plus grave encore, ne l'avait écrit.

C. : Et si c'est écrit, c'est transmis !
Th. : Et si c'est transmis, c'est le début d'une histoire
C. : Et une histoire qui débute par un marabout qui raconte n'importe quoi.
Th. : …est une histoire mal embarquée !

C. : Un beau jour du mois de mars
Th. : …comme la planète…
C. : …un haut guerrier…
Th. : C'est Raphaël l'éclaireur
C. : … arrivé en haut d'un lac, tombe nez à nez avec un hautbois mal tourné, duquel émerge un trait. Dans l'esprit du guerrier, il n'y a pas 36 solutions ! Un trait ne peut servir qu'à tirer ou à conclure un traité.
N'ayant pas perçu la moindre détonation, reste la solution du trait d'union et ensuite à déterminer comment conclure le traité.
Th. : À mon avis, à mon avis, le trait d'union est la musique

C.: Le son était si fort qu'il eut raison et la raison du trait d'union est de relier le plan du guerrier au plan suivant. Plan dans lequel Thérésa regarde un ange passer.

… L'ange est lent, il prend son temps. Arrivé hors champ, il est suivi par le son de la musique en différé.

Th. : À mon avis, le différé est en direct !
C. : Thérésa trouva la musique très belle. Elle regarda autour d'elle, le monde avait changé !

Th. : (soupir) Je crois que j'ai des visions. Tout à l'heure j'ai vu des fleurs qui étaient à la poubelle, dans un vase, et maintenant elles sont retournées toutes seules à la poubelle
C. : À mon avis, à mon avis, les fleurs à la poubelle ne reçoivent plus de bonnes nouvelles.
Th. : Respirez – Ne respirez plus !

C. : Regarde par ici !
Th. : Pourquoi as-tu coupé net l'image ?
C. : Parce que c'était la fin de la photographie !
Th. : Oui, mais enfin, tu sais bien ce qui se passe après !
C. : Non, je ne sais pas ce qui se passe après !
Th : Tout cela est un grand malheur ou un grand bonheur, je ne sais encore où est la différence !
C. : À mon avis, à mon avis, les deux sont amusants !

Th. : Tu ne trouves pas que j'ai une épaule différente de l'autre ?
C. : Je ne vois pas. Tourne-toi. Non, pas à contre-jour, en plein jour.
Th. : Là !
C. : Ah oui, ici le creux là est peut-être plus accentué ! Comment est-ce arrivé ?
Th. : Comme dans le chant, à tout moment, il y a des hauts et des bas.

C. : Chez les jeunes pinsons mâles du Junco de l'Arizona, l'audition du chant d'un maître stimule leurs facultés inventives et les empêche de copier.
Th. : Mais alors, ce n'est pas un maître !
C. : Non, c'est un autre pinson !
Th. : À mon avis, à mon avis, l'histoire est commencée, on a raté le début.
C. : Au début, il y a eu une explosion.

Th. : À mon avis, à mon avis, c'est un grand début !
C. : Et puis les informations pour signaler l'explosion.
Il y a l'information qui entraîne l'imitation et l'information qui empêche de copier.
Th. : C'est tout ?

C.: Le jeu de l'information varie suivant les espèces. Il y a le pinson, il y a le bègue–amer…
Th. : Le bègue-amer ?
C. : Le bègue amer est l'opposé du pinson. Amer parce qu'il n'est pas gai et bègue parce qu'il se répète souvent.
Bègue – Amer : À mon avis… À mon avis… À mon avis… À mon avis…

Th. : Et si c'était toujours la première fois ?
C. : Je ne comprends pas !
Th. : Si c'était toujours la première fois… le bègue–amer n'aurait pas l'impression de se répéter, chaque son pour lui serait le premier. Et son chant toujours différent. À mon avis, il porte mal son nom, le bègue–amer est gai comme un pinson !
C. : L'origine du nom provient de l'observation.
Th. : Il a été mal observé ! Pinceau – pinson, ça c'est un joli nom. Il donne l'impression d'une répétition et, en même temps, c'est différent. Je comprends !
C. : Qu'est-ce que tu comprends ?
Th. : Quand j'étais petite, j'avais appris par cœur une comptine
. : «Marabout m'a dit : Pense au pinceau-pinson»
«Marabout m'a dit : La fontaine va s'arrêter»
«Marabout m'a dit : Quelqu'un a habité ici !».
Je n'y avais rien compris.
C. : Et maintenant ?
Th. : Maintenant, c'est différent. J'ai la solution du pinson.
C. : J'aurais préféré trouver la solution du poisson !
Th. : Quel poisson ?
C. : Le poisson qui, sous un réverbère, tourne en rond avec un problème…
Th. : Le poisson a un problème ?
C. : Le poisson est tracassé
Th. : Le tracassé du bocal !
C. : Le problème de savoir si quand on grandit, le monde rétrécit. J'aurais préféré trouver la solution du poisson.
Th. : Les deux sont peut-être liées ?
C. : Tu peux toujours essayer !
Th. : Pinson–poisson, le suffixe est fixe.
C. : Oui, mais la racine n'est pas commune.
Th. : La racine n'est pas la lune.
Marcel Duchamp : Alors c'était facile, j'étais là vraiment dans un bain agréable puisque je pouvais nager tranquillement. Tandis qu'on ne peut nager quand il y a trop de racines. C'est tout naturel.
Th. : Il paraît que la lune a une influence sur les légumes.
C. : Cela me fait penser à la petite plante que j'ai oublié d'arroser.
Th. : Ce n'est pas gentil.
C.: La petite plante sur le bord de l'évier, qui, entre l'eau chaude et l'eau froide, prend racine dans la couleur et les déchets de souris…
Th. : Dans la couleur, c'est par hasard ?
C. : Non, pas par hasard, pour les canards, ou plus exactement pour les canards blancs. Les couleurs sont réunies et absorbées par la plante en une seule sensation blanche. Le caneton qui se nourrit de ce végétal en garde une drôle d'impression, une drôle d'impression qui, en grandissant, le transforme en canard blanc.
Th. : L'herbe à canards, qui pousse entre l'eau chaude et l'eau froide, c'est un hasard ?
C. : À mon avis, à mon avis, la caméra a des visions.
Th. : La caméra n'est pas bien ?
C. : Le rouge et le bleu ne sont pas séparés, c'est une déficience du R.G.B.
Je vais commencer par régler les convergences du Red, Green and Blue pour retrouver un blanc parfait.
Th. : Tu as tout effacé !

C. : L'histoire est en sécurité. Elle est mémorisée, prisonnière de la graphie. À mon avis, tout peut être imprimé.
Th. : Le programme est sauvé ?
C. : Il suffit de le rappeler. Retour à la case départ.
Th. : Et si l'on partait loin du récit ? Comme quand on était petit.
C. : Tu crois que les petits sont trop petits pour entrer dans le récit ?
Th. : Ils passeraient au travers, comme le sable dans le tamis.
C. : On n'aurait pas le temps de passer… la fontaine va nous emporter.
Th. : Marabout m'a dit : La fontaine va s'arrêter… on peut passer.

Sonnerie: Dring.

Th. : Allo !
C. : Tu te souviens de ma petite pelle rose que j'aimais tant ?
Th. : C'est amusant, j'y pensais justement.
C. : Nous sommes sur la même ligne.
Th. : La ligne est occupée…
C. : …par une petite société.
Th. : Une petite société à responsabilité limitée.
C. : La pelle téléphone.
Le rose et le noir. C'est toute une histoire.
Th. : Si c'est noir, c'est sérieux. Si c'est rose, c'est pas sérieux !
C. : Sérieux ou pas sérieux, voyons la couleur de l'histoire.
Th. : L'histoire est déformée comme un citron pressé. (Povre limon, le a tutto cambiato !).
C. : C'est encore un coup de F.L.L.P. !
Th. : Le F.L.L.P. ?
C. : Oui, le **F**ront de **L**ibération de la **L**égende et des **P**etits.
Th. : Nous sommes passés du côté du F.L.L.P.
C. : Pour s'y retrouver, il y a plusieurs possibilités… La taupe et le plongeur sortent à la même heure pour prendre l'air.
Th. : Si l'air est frais, ce n'est pas clair.
C. : Mais l'air est à l'heure.
Th. : Cela ne donne pas l'heure !
C. : L'heure est à la terre et l'heure est à l'eau.
Th. : Si l'heure est à l'eau, il n'y a plus d'heure.
C. : L'information est en pleine expansion !

Écoute, d'un côté il y a le batteur de 9 heures et à l'opposé la ligne Est – Ouest dont les vibrations se répercutent dans toute la maison.

Th. : Elle n'est pas bien isolée !
C. : Notre seul voisin est un orme et il n'est pas en très bonne santé.
Th. : Il y a une maladie des ormes ?
C. : Je ne connais rien à la maladie des ormes.
Th. : C'est peut-être un parasite ?
C. : Probablement un parasite…
… mais je me trompe souvent, je dis : regardez une feuille et ce n'est pas cela ! Ou bien encore : regardez ce paysage et ce n'est qu'un décor !
C'est chaud.

Th. : Si c'est noir, c'est sérieux. Si c'est rose, c'est pas sérieux.
Et si c'était toujours la première fois ?
Comment savoir si c'est rose ou noir ?
On pourrait les inverser.
Le sérieux changerait de camp !
À mon avis, l'éclairage est différent.
Comme dans un théâtre d'ombres, sur un écran transparent, le spectateur est en mouvement.

La pelle est rose ou noire suivant qu'il se trouve derrière ou devant l'écran.
La transparence permet d'aborder deux aspects d'une même réalité.
Il suffit d'un léger déplacement pour se trouver au point de rencontre entre l'ombre et la lumière.

C. : Là où l'esprit de Van Helsing l'a conduit à ce point de l'univers où la lumière métamorphose les ombres en poussière.

Lorsqu'il est revenu à lui, Van Helsing savait ce qu'il lui restait à faire.

C. : La page est en guerre.
Th. : Elle est occupée comme la neige.
C. : L'hiver vient d'abdiquer ?
Th. : Non, il est juste décalé.
C. : Tu veux dire : reporté à l'année prochaine ?
Il ne sera plus le même !
Th. : Non, décalqué comme quand on est petit.
C. : À Ninive, quand on était petit.
Th. : Sur la vitre du jardin, on a décalqué l'hiver et des bouts de ficelle pour l'emballer dans de petits colis au fond desquels de l'ouate blanche simulait la neige.
C. : On a fait cela sérieusement ?
Th. : Tu ne te souviens jamais de rien.
C. : Si, si. À Ninive quand on était petit… je me souviens très bien des mots que tu avais écrits sur le colis.

Th. : Il fait beau !
C. : Marabout m'a dit : Quelqu'un a habité ici…
Th. : À mon avis, il y en a eu plusieurs, plusieurs fois quelqu'un, des milliards de fois quelqu'un, qui ont été emportés tout petits loin du récit.

C. : Bien souvent, c'est le désordre qui est le plus beau ! Au fond du désordre se trouve une photographie accompagnée d'une légende qui me maintient en vie.

Il était une fois.

Th. : Et si c'était toujours la première fois ?

C. : De quel côté serions-nous de la paroi ?

"Hyaloïde: qui a la transparence du verre. Ce qui est si transparent, c'est la lumière entre l'imaginaire et le réel. Danièle et Jacques Louis Nyst nous proposent une série de portes, d'ouvertures dans ce mur pourtant si hermétique. " (cat. *Heure exquise*)

Bibliographie:

Vittorio Fagone, «Le modèle belge ou l'éden-vidéo» in *Vidéodoc'* n° 82, déc. - janv. 86.
Vittorio Fagone [professeur à l'Université de Milan où il dirige la faculté «Nouvelles Technologies et Humanisation» et à la New York University, section vidéo
"Présentée en avant-première, et avec un grand succès, au Festival de Locarno (3-7/8, Locarno Videoart, 6e Festival international d'art vidéo, Forum international de la vidéo et des nouvelles images

électroniques), *Hyaloïde* recueille un long dialogue entre les deux auteurs, Danièle et Jacques Louis Nyst. Dans cette vidéo, l'évidence sans corps, la singulière densité dans la transparence (d'où le titre) de chaque image sont mises en scène avec netteté et ironie. Elles ne sont pas nombreuses, les œuvres qui exposent la rigoureuse énonciation conceptuelle et les détournements ironiques et autodestructifs du langage. Hyaloïde se trouve entre les deux : une expérience de fascinante élégance intellectuelle."

Philippe Dubois, «*La Boîte magique*», octobre '85**,** in *Vidéodoc',* décembre 85 – janvier 86 (repris in *Hyaloïde*, édition Yellow, 1986) :
"Il était une fois deux grands enfants... Thérésa et Codca... Alice et le lapin blanc... les Nyst— Carroll... Il était une fois l'ombre et la lumière. Il était une fois une petite pelle rose et une photo d'enfance en noir et blanc sous un verre brisé *(si c'est noir, c'est sérieux; si c'est rose, c'est pas sérieux. Mais comment savoir si c'est rose ou noir?).* Il était une fois une légende (la légende légendaire de l'image les Nyst nous font passer du côté du F.L.L.P. — Front de Libération de la Légende et des Petits) et une comptine toute en énigme *(Marabout m'a dit : pense au pinceau - pinson; Marabout m'a dit : la fontaine va s'arrêter ; Marabout m'a dit : quelqu'un a habité ici).* Il était une fois, entre tout cela, entre la légende et la comptine, entre la petite pelle rose et la photo poussiéreuse, entre l'ombre et la lumière, entre les deux grands enfants, il était une fois une paroi, translucide ou réfléchissante, un miroir, ou une vitre, ou l'écran d'un moniteur, ou une incrustation, ou un récit, ou un jeu de mots un espace à traverser, plein de pièges et de surprises, de reflets et de leurres. Un espace où dériver. Un espace fait comme un nœud de coïncidences et de décalages. Un espace hyaloïde. La boîte magique. La vidéo comme *Wunderblock.* Il était une fois, donc, de bien drôles d'histoires... , l'histoire arrêtée de la photo au coin déchiré de la fiancée de Jonhatan Harker retrouvée par Van Helsing dans *Dracula ;* l'histoire d'une sonnette mâle et d'un trait viril ; l'histoire des hauts et des bas d'un corps de femme; l'histoire d'une carrière explosive et d'un arbre malade, du pinson et du bègue-amer, de l'ange qui passe (flap... flap... flap) et du poisson qui a des problèmes (le tracassé du bocal), de la racine et de la lune, des fleurs à la poubelle et des fleurs dans le vase, du canard et de la fontaine, du tamis et du débit, des voix et des graphies (de toutes sortes), du plongeur et de la taupinière, etc. Il était une fois l'histoire d'une histoire qui ne savait par où commencer, où donner de la tête, où se mordre la queue. Une histoire pleine de débuts (des grands, des petits, des ratés, des accidentels, des «en retard»), et donc littéralement sans fin. Une histoire mal embarquée et qui tombe à l'eau. L'histoire d'une histoire pleine de conjonctions et de disjonctions. Il était une fois un récit, naïf et pervers, une poésie de la transformation par association, une réflexion sur le langage, des jeux d'images et de mots, un ton et un rythme. Il était une fois... Mais oui, bien sûr, avec eux, les Nyst-Carroll, avec ces grands enfants, c'est toujours, toujours la première fois. Et on est toujours, toujours des deux côtés de la paroi, sur ce fil impossible et intenable qu'est la transparence (hyaloïde), au point de rencontre exact de deux univers contradictoires. Voyage au pays d'Utopie (l'u-topie, ce qui n'a pas de lieu).

Une histoire ne représente pas un danger.
Une petite pelle rose n'est qu'un innocent jouet d'enfant.
Et pourtant... Rien n'est vraiment inoffensif ! Il suffit d'un léger déplacement du sujet ou de l'objet, comme un tour de clé, et la réalité perd de son opacité, elle devient transparente, hyaloïde ; elle s'ouvre sur la légende.

Jacques Louis Nyst

Hyaloïde est sans aucun doute l'œuvre vidéo la plus aboutie jusqu'ici de Jacques Louis Nyst, aboutie à la fois sur le plan de la maîtrise technique et de la remarquable qualité de l'image, du son et des trucages, mais aussi (et surtout) aboutie sur le plan de la qualité esthétique (conceptuelle et émotionnelle) du travail. *Hyaloïde* offre comme une synthèse exemplaire de tout ce qui jusqu'ici a caractérisé l'univers de l'œuvre vidéographique (déjà bien remplie) de Nyst. La bande présente en effet à mes yeux le cas rare d'un parfait équilibre, d'un point exact de balance, entre la spontanéité poétique et humoristique, et l'intelligence subtile et complexe, qui ont toujours défini son travail. Avec

en plus - ce qui n'était sans doute pas aussi marqué dans ses autres réalisations, sauf peut-être dans *Thérésa Plane* - une force toute particulière du rythme, tendu, pointu, sans aucun relâchement, un rythme soutenu à la fois par une vitesse de croisière constante dans l'enchaînement des glissements de sens et des cascades de jeux de mots et d'images, soutenu aussi par ces *voix,* si caractéristiques, qui donnent à l'œuvre un ton tout à fait personnel, unique, insaisissable mais indispensable, et surtout soutenu par une musique et des chants simples, enfantins, mais remarquablement prégnants. Bref, ce rythme non seulement impose immédiatement l'œuvre à la vision (comme pouvait le faire, dans un tout autre genre, le *Grimoire magnétique* de Joëlle de la Casinière) mais aussi, joint aux autres composantes (spontanéité, intelligence, qualité technique), impressionne littéralement le spectateur-auditeur, comme on impressionne une pellicule photographique, c'est-à-dire y laisse des traces, plus ou moins nettes ou profondes mais incontournables. Au terme d'une vision de *Hyaloïde,* on garde toujours dans la tête, et pour longtemps, quelques images fortes, un air de comptine, l'un ou l'autre jeu de mots, un rythme, un ton. Bref, un univers. C'est à cela qu'on reconnaît les grandes œuvres. On pourrait dire - et rares sont les travaux vidéo qui ont cette efficacité - que *Hyaloïde* photographie toujours quelque part son spectateur.

Cela dit, et afin de voir d'un peu plus près comment fonctionne cette singulière alchimie, je voudrais m'attarder avec plus d'attention à quelques grands axes, qui sont autant de points forts, de cette dernière œuvre de Nyst. Il m'a toujours semblé, et cela dès les tout premiers travaux vidéo *(L'Objet,* 1974, *l'Ombrelle en papier,* 1976, etc. *(*On a pu voir, à *PRESENCE VIDEO LIEGE 85,* une bande anthologique de 38' sur les travaux des pionniers de l'art vidéo belge : Lennep, Lizène, Nyst, Leisgen, d'avant 1976, parmi lesquels de nombreuses petites réalisations de Nyst de 1 à 2 minutes. C'est là un document historique de grand intérêt, il faut sauver de la perdition ces bandes ½ pouce noir et blanc, devenues presque illisibles. L'archéologie vidéo se doit d'être déjà à l'œuvre.), que son univers artistique pouvait être décrit comme une articulation à trois têtes (diversement combinables mais toutes tournantes) qui sont la narration, la poétisation et l'auto-réflexion. *Hyaloïde* confirme de manière éclatante ce dispositif tripartite. On prendra les choses dans l'ordre, et un peu séparément, en sachant bien que dans le vif de l'œuvre, tout est mêlé et se donne simultanément.

1.Le récit: un labyrinthe, un scénario en trois lignes, une trame bouclée.

On peut, sans risque, affirmer que *Hyaloïde,* comme tous les travaux de Nyst, nous raconte une histoire. Cette histoire possède toujours une certaine structure, se déroule toujours comme un parcours, est toujours le fait d'un narrateur, qui raconte et qui (s')explique. Toutes les vidéos de Nyst ont ainsi un fil, plus ou moins conducteur, qui se déroule et nous entraîne. Toutes ses histoires commencent virtuellement par un «il était une fois». Simplement, ce fil, cette histoire n'est pas simple. La structure n'est pas linéaire, mais étoilée, le parcours est fait de zigzags et de carrefours, le narrateur ne cesse de s'interroger, de digresser, de retomber sur de drôles de pattes. Et si le spectateur est entraîné, c'est dans un dédale, ou un palais des glaces. L'histoire, chez Nyst, est un miroir aux alouettes. Une boîte magique où tout est piège, métamorphose, glissement, effacement, apparition, etc. Pays des merveilles. Bien sûr, il y a, parfois, des *clefs* à trouver *(la clé de la légende* a longtemps été le sous-titre de *Hyaloïde),* mais cette clé *ouvre la porte de la légende,* elle donne dans l'imaginaire, dans un espace où tout est possible, où tout est neuf à tout instant.
Voilà pourquoi, chez Nyst, «il était une fois» arrive toujours «plusieurs fois», mais est aussi toujours «la première fois». Voilà pourquoi on ne sait jamais vraiment où et quand commence l'histoire (il y a plusieurs débuts) ni où et comment elle finit. Il y a toujours une ou plusieurs histoires en cours. A la fois mêmes et différentes. «Work in progress». Mouvement perpétuel. Il n'y a plus une structure narrative classique (début, corps du récit, fin) mais une restructuration active permanente, où tout se recoupe et se recompose infiniment. C'est le modèle moderniste du labyrinthe qui fonde le dispositif narratif des œuvres de Nyst.
Hyaloïde, c'est donc, d'abord, une (et des) histoire(s). Quelle(s) histoire(s) ? On pourrait dire, pour commencer, que *Hyaloïde* nous offre, sous une forme symbolique et «iroNyste», un fragment autobiographique, une plongée au fond de la caverne de l'enfance des narrateurs, une reconstruction,

qui est aussi une dérive, dans les eaux troubles et magiques de la mémoire, du rêve d'origine et du point d'inconscient, un voyage au cœur (et par les moyens mêmes) de la boîte vidéographique.
Cette plongée prend prétexte d'un ensemble de données, de situations et d'objets, apparemment fort diversifiés mais très subtilement montés et tressés les uns aux autres : un vieux film américain des années 50, une image arrêtée, un regard ; toutes sortes de photographies, de séances de pose, de cadres, de coins déchirés ; divers souvenirs d'enfance et des objets fétiches (la petite pelle rose, Raphaël l'éclaireur, la sonnette d'argent) ; un air de comptine qui surgit de la mémoire à la moindre occasion, etc.
Tous ces éléments, qui semblent faire un beau désordre (Codca — *Bien souvent, c'est le désordre qui est le plus beau),* ont en commun de renvoyer le spectateur à un travail à la fois de restitution et de glissement progressif dans une logique du ravissement enfantin. Comme tout récit, celui de *Hyaloïde* se donne pour un voyage. Mais celui-ci a ceci de particulier, les narrateurs y insistent, qu'il s'agit de partir loin du récit *comme quand on était petit.* C'est l'affaire du chemin de *Ninive,* mentionné à la fin, de l'introuvable point d'enfance, de ce moment indécidable où l'on n'est encore ni d'un côté ni de l'autre et où on ne le sait pas. Voilà pourquoi on n'a de cesse d'y revenir tout en sachant qu'on n'y arrivera jamais vraiment.
Affaire donc de quête et d'initiation, de paradis perdu à retrouver, si l'on veut. Affaire d'énigmes à décrypter, de clefs qui donneraient accès à des secrets cachés derrière des portes (comme dans toute bonne narration classique). Mais quête, initiation, découvertes qui se révèlent, en fin de compte, n'ouvrir que sur elles-mêmes. Le secret à trouver, au terme de ce voyage narratif, n'est autre que celui qui tient au plaisir même de chercher et d'errer. Le secret, c'est le désir (du secret). Désir qui pousse le sujet sur les routes, qui le mène d'une analogie à l'autre, qui l'emporte dans le labyrinthe et le fait procéder à tous les déplacements et recoupements possibles. C'est la seule façon, détournée, d'essayer d'être un peu des deux côtés à la fois de la paroi.
Voilà pourquoi le récit de *Hyaloïde* ne peut se déployer et se déplier qu'en tant qu'il est autobiographique, jusque dans la fiction qu'il se donne d'un légendaire point d'origine, d'enfance et d'amour : c'est bien au premier abord leur propre parcours, leur propre dérive - reconstitution, leur propre mémoire fantas(ma)tique, leur propre remontée de et vers l'enfance que les narrateurs, ici, obliquement mais inévitablement, mettent sur la scène de l'histoire. Wunderblock : bloc magique. Boîte noire de l'inconscient - dont la vidéo, et ce n'est évidemment pas un hasard, est sans doute l'actualisation technologique par excellence. *Hyaloïde,* c'est la transparence électronique du rêve d'enfance des Nyst-Carroll.
Cela dit, tâchons de voir avec quelque précision la structure de ce récit. On peut, par exemple, indiquer que le scénario est construit en six étapes :

*** 1er prologue**
Après les trois coups (de la sonnette mâle) qui annoncent le lever du voile, mise en place du dispositif d'énonciation autobiographique. Thérésa et Codca, dans le salon devant la télévision, regardent un film américain des années 50 *(Dracula).* Dans ce film (qui n'est pas innocent : vampirisme, perpétuation des origines, etc.), il y a une photographie de la fiancée de Jonathan Harker recherchée par Van Helsing. Les photographies, même (surtout) absentées, vont jouer un rôle moteur essentiel dans *Hyaloïde.* Elles sont des carrefours de significations, des puits de fictions où les pensées viennent se nouer et les émotions émerger. Thérésa et Codca s'interrogent, image arrêtée, sur le regard hors champ de Van Helsing dans cette scène (Codca - *J'aimerais savoir où Van Helsing avait l'esprit à ce moment précis ? ... Evidemment tu vas me dire qu'il pensait à la photographie de Lucy Holwood emportée par Jonathan Harker et tu auras probablement raison. Mais j'ai l'impression qu'il y a autre chose. Le regard songeur du professeur donne la sensation que son esprit est ailleurs, comme s'il était parti loin du récit. De cela Bram Stoker n'a pas parlé.* Voilà le (premier) point de départ. Un film suspendu, en attente. Un arrêt sur image. L'effet-photo du cinéma dans et par la vidéo. Un regard qui s'égare et emporte les esprits. Un refus des apparences premières, et les sens ouverts à des apparitions futures. A partir de là, la rêverie peut s'enclencher ; tout va se mettre en branle et aller plus vite.
L'image va provoquer des associations qui emporteront les narrateurs (et le spectateur) loin de leur raison. En route. Il faut lever le voile, déchirer l'hymen, passer de l'autre côté de la paroi. D'ailleurs la photo recherchée par Van Helsing possède *un petit coin déchiré.* Ces derniers ont toujours fait tourner

la tête à J.L. Nyst, qui n'a de cesse, devant ces petits trous, de s'y précipiter corps et âme, et de vouloir tout y déménager (la nuit dans un petit coin gris).

*** 2e L'origine et l'ouverture deuxième début (la petite pelle rose) et titre (Hyaloïde).**
Puisqu'il est question de partir, il faut «un plan» (Thérésa - *As-tu un plan précis pour savoir où il est parti ?* Codca - *Oui, le voici).* Le plan nous montre, plantée au milieu de la table du salon, faisant écran entre les deux narrateurs et le moniteur, une petite pelle rose d'enfant. Voilà l'origine, le deuxième début, l'objet fétiche.

L'innocent jouet d'enfant n'est en effet nullement inoffensif dès lors qu'on sait le prendre comme il convient, c'est-à-dire littéralement comme une clef, une clef à tourner pour ouvrir la suite de l'histoire, pour crever une fois de plus l'écran et s'enfoncer un peu plus avant encore dans l'épaisseur des images électroniques. Codca - *Il suffit d'un léger déplacement du sujet ou de l'objet, comme un tour de clef et l'histoire perd de son opacité / Elle devient transparente, hyaloïde, et s'ouvre sur la légende.* La petite pelle rose est plantée sur la table du salon. Zoom avant sur le trou de la poignée ; par le gros plan, la poignée de la pelle devient une sorte de clef, et le trou une serrure ; à l'intérieur de ce trou, et pendant que le titre *Hyaloïde* vient s'inscrire par-dessous en transparence, s'ouvre par incrustation un paysage enneigé avec, plantée au milieu, la même petite pelle rose, en entier cette fois, et qui tourne, tourne progressivement (animation) comme une clef dans sa serrure de neige. Ouverture en abyme sur le même et sur la différence, sur la coïncidence et le décalage, sur les *tours* de magie dans le *trou* de la petite boîte vidéographique.

*** 3e Part. 1: le Pinson**

*** 4e Part. 2: la Fontaine**

*** 5e Part. 3: Quelqu'un**

Ces trois parties, qui font le corps de l'œuvre, introduites par les cris de la sonnette mâle *(Dring/Dring Dring/Dring Dring/Dring),* forment le récit (im)proprement dit. On y découvre des choses troublantes (j'y reviens plus en détails). Ces trois parties correspondent en fait aux trois ph(r)ases d'une comptine enfantine que Thérésa, petite fille, avait apprise par cœur sans jamais la comprendre et qui, tout à coup, pour d'incertaines et multiples raisons, revient à son esprit et à sa bouche, par exemple lorsqu'elle se fait photographier par Codca près du téléviseur du début *: Marabout m'a dit pense au pinceau - pinson ; Marabout m'a dit la fontaine va s'arrêter ; Marabout m'a dit quelqu'un a habité*

Les trois parties centrales sont une extension - elles occupent presque toute l'œuvre - une tentative de décryptage des trois formules de cette comptine enfantine. Toute la vidéo de Nyst sera construite par ce travail, tiendra dans ce jeu de puzzle, dans ce tramage entre les trois termes de la comptine, errance poétique parmi les mots et les objets, les images et les sons rassemblés.
Reprise. Il y a donc, premier début, un vieux film, une image arrêtée sur une photographie au coin déchiré, un regard qui s'égare et qu'on interroge. Il y a, deuxième début, la petite pelle rose d'enfant de Codca, qui fonctionne comme une clef et qui ouvre les portes du récit sur l'univers de la légende. Il y a, troisième début, une mystérieuse comptine qui remonte des souvenirs d'enfance de Thérésa lors d'une séance de pose photographique. Dans les trois cas, le dispositif fictionnel est le même : il y a un homme (Jacques Louis / Codca) et une femme (Danièle / Thérésa) et il va s'agir de tramer autour d'eux une fiction du désir d'enfance et d'amour, c'est-à-dire faire une plongée : remonter tous les fils qui entre eux tissent leur trame légendaire. Entre eux, il y a, au départ, trois fils : celui des images tirées de *Dracula* (photo, cinéma, vidéo), celui des objets (les fétiches : la petite pelle rose) et celui des sons (la comptine). Trois départs, trois fois «Il était une fois» - et ce sera toujours la première -. En somme, un scénario qui tient en trois lignes, à suivre :
Thérésa – Il faut simplifier. On ne sait par quel bout commencer ! A mon avis, un bon scénario devrait tenir en trois lignes !
Codca - En trois lignes ? (...) En trois lignes je ne vois qu'une comptine...

*** 6e Epilogue, clôture et finale les trois termes qui n'en sont pas**

Sautons le corps central du récit (on y reviendra plus loin). A l'autre bout du film vidéo, la boucle scénarique semble en effet se boucler : un épilogue répond au prologue, une fin à l'origine, une clôture à l'ouverture, jusqu'au générique final. Mais ce ne sont là, en fait, que les derniers débuts de l'histoire, ses départs ultimes : cette histoire ne fait toujours que démarrer, elle n'en finit pas de commencer, elle ne commence jamais à finir. *Partir loin du récit.* A la recherche de l'introuvable «Ninive». Les trois fils suscités se nouent ici. Reprenons-les par le menu, dans leur état «final».

Image 1 - première fin de la ligne «petite pelle» : après toutes les dérives, retour au plan de la pelle plantée sur la table du salon. Cette fois, il y a deux petites pelles, une rose et une noire, et elles se reflètent dans un grand miroir qui leur fait face, où l'on voit aussi Thérésa assise. Thérésa fait glisser latéralement les petites pelles. Elles passent de gauche à droite (dans la «réalité»), de droite à gauche (dans le reflet du miroir), et inversement. Elles passent aussi de l'ombre à la lumière, du rose au noir, et vice-versa. Coïncidence par le déplacement. Les deux côtés de la paroi n'en font plus qu'un.

Son 1 (correspondant à l'image) : Thérésa (off) - *Si c'est noir, c'est sérieux ; si c'est rose, c'est pas sérieux. Et si c'était toujours la première fois ? Comment savoir si c'est rose ou noir ? On pourrait les inverser. Le sérieux changerait de camp ! A mon avis, l'éclairage est différent. Comme dans un théâtre d'ombres, sur un écran transparent. Le spectateur est en mouvement. La pelle est rose ou noire suivant qu'il se trouve derrière ou devant l'écran. La transparence permet d'aborder deux aspects d'une même réalité. Il suffit d'un léger déplacement pour se trouver au point de rencontre entre la lumière et l'ombre.* Ce «point de rencontre», c'est évidemment un lieu mythique, ou plutôt légendaire. C'est, en fait, le lieu même de l'écran (celui du théâtre d'ombre, autant que celui du moniteur), c'est-à-dire que c'est aussi le seul lieu où le spectateur ne peut pas être physiquement. Il ne peut s'y placer qu'imaginairement, en entrant dans la légende.

Image 2 - Le retour de *Dracula*. Enchaînement sur le prologue. Deuxième bouclage. On revient à la photo de la fiancée de Jonathan Harker qu'on voit en gros plan.

Son 2 - Codca (qui enchaîne directement sur le «point de rencontre» évoqué par Thérésa) - *Là où l'esprit de Van Helsing était parti. Le coin déchiré l'a conduit à ce point de l'univers où la lumière métamorphose les ombres en poussières*. Et de conclure cette finale 2, après un silence : *Lorsqu'il est revenu à lui, Van Helsing savait ce qu'il lui restait à faire*. C'était donc un rêve, une pensée, un instant d'oubli. Il y a un retour (à la réalité, à la raison, aux clivages). Mais... on sait ce qu'il nous reste à faire, et comment faire...

Image 3 - Clôture de la comptine : une boîte de carton (l'écran d'un moniteur en incrustation) remplie d'ouate blanche tassée (pleine de neige électronique), succède à des plans d'hiver. L'hiver est emballé dans un petit colis vidéo, *comme quand on était petit.* Sur ce colis, on lit l'inscription manuscrite *Je t'aime, Ninive.* Puis vient, en incrustation, un gros plan du Marabout, qui annonce le défilement (en surimpression et comme en flash back) d'une sélection de plans importants du film.

Son 3 -C. - *A Ninive, quand on était petit.*

Th. - Sur la vitre du jardin, on a décalqué l'hiver avec des bouts de ficelle pour l'emballer dans de petits colis au fond desquels de l'ouate blanche simulait la neige.

***C. -** A Ninive, quand on était petit... Je me souviens très bien des mots que tu avais écrits sur le colis [«Je t'aime, Ninive»].*

(...)

***C.** — Marabout m'a dit : Quelqu'un a habité ici...*

Th. - A mon avis, il y en a eu plusieurs, plusieurs fois quelqu'un ; des milliards de fois quelqu'un qui ont été emportés tout petits loin du récit.

Voilà donc les trois lignes inaugurales retrouvées au terme des dérives poétiques et des glissements en tous genres qui ont fait le corps de l'œuvre, voilà les trois départs bouclés (dans le désordre, comme il se doit). Ce qui globalement a changé par rapport à la situation initiale, ce qui *in fine* relie et noue les trois lignes, c'est que la paroi, la barre, qui séparait encore les choses au(x) début(s) (le sérieux du pas sérieux, l'ombre de la lumière, le un du plusieurs, le rêve de la réalité, le passé du présent, le vrai du faux, etc.), cette paroi a effectivement sauté en cours de route. Le chemin parcouru au fil de l'œuvre nous a conduits *loin du récit,* en ce lieu étrange et impossible où les distinctions tombent, à ce fameux *point de rencontre* entre la lumière et l'ombre, sur ce fil (du rasoir) tendu jusqu'à s'effacer. Celui-ci n'est pas propre aux seuls narrateurs ; tous nous l'avons plus ou moins connu car il est inscrit dans

tous les inconscients *(quelqu'un... il y en a eu plusieurs, plusieurs fois quelqu'un, des milliards de fois quelqu'un, emportés tout petits loin du récit.)*..
Voilà où nous a mené le petit coin déchiré, le fétiche enfantin, la comptine énigmatique : en un lieu singulier et intenable, en ce point de convergence absolue qui est donné ici comme point de l'enfance et de l'amour (lieu de l'innocence, de l'in-fans, lieu où les clivages tout simplement n'ont pas cours). Lieu littéralement paradoxal et utopique (u-topie : ce qui n'a pas lieu), présenté sous la figure de la transparence (hyaloïde : espace de conjonction entre «deux aspects d'une même réalité») et travaillé par le jeu des métamorphoses, des passages, des glissements *(ce point de l'univers où la lumière métamorphose l'ombre en poussière).* Lieu magique, donc, de ce qu'on pourrait appeler l'inconscient «vidéautobiographique» : désormais, en ce point du récit (à son terme mais qui n'en est pas un), tout est là, inscrit mais invisible, enfoui dans des couches transparentes, effacé mais mémorisé, absent mais susceptible de revenir à la surface à toute occasion ; tout peut désormais arriver, tout peut glisser l'un sur l'autre, apparaître, disparaître, transparaître ; véritable bloc magique, boîte noire, qui non seulement renvoie à la célèbre métaphore freudienne de l'inconscient et de la mémoire (le Wunderblock), mais qui peut désigner aussi bien le dispositif électronique lui-même : le propre de la vidéo, unie sait assez depuis les analyses de J.P. Fargier, c'est que derrière, ou plutôt sous une image, il y en a toujours une autre, plusieurs autres, toujours prêtes à surgir, dans un flux continu de transparences potentielles - affaire de feuilletage, de pelliculage infini dans l'épaisseur de l'image vidéo, dont les trucages, l'incrustation en particulier, offrent la figuration la plus forte. Finalement, on pourrait dire que c'est de *miracle* qu'il s'agit avec cette boîte magique : *Hyaloïde,* c'est le miracle de la transparition; c'est l'histoire d'une (et de plusieurs) révélation(s), comparable(s) au visage du Christ transparaissant littéralement sur le voile de Véronique. Le Suaire comme prototype dont *Hyaloïde* offre le redoublement : ce qui transparaît ici, c'est le visage de l'enfance, c'est le fond d'amour (voir paragraphe suivant). Le voile sur lequel ça transparaît c'est l'écran vidéo de *Hyaloïde,* la trame des trois lignes (le bon scénario de trois lignes doit tenir aussi en 625). L'opération elle-même, c'est le miracle dont nous sommes les témoins : nous sommes des deux côtés de la paroi.
Reste une ultime image, celle sur laquelle s'achève effectivement *Hyaloïde,* en une superbe et touchante ponctuation : image finale et, s'il en était besoin, clef nouvelle de l'œuvre (nouveau début), relançant la machine (la machination) sur une nouvelle ligne - autant que la bouclant sur une dernière et véritable transparition. Cet ultime plan nous donne en effet à voir, en plusieurs temps, d'abord, encore et toujours, la fameuse pelle rose. Elle est «en pied» (en entier) et plantée en extérieur dans un sol aride et poussiéreux. Loin d'être «petite», elle paraît au contraire très grande, immense même (contre-plongée), se découpant sur un fond sombre intense. A ses côtés, exactement *à côté,* apparaît alors - voilà l'élément neuf, par la «grâce» de l'incrustation (la transparition miraculeuse faite technologie), toute petite dans un sous-verre brisé, une vieille photographie en noir et blanc d'une petite fille : c'est Thérésa (Danièle Nyst) enfant. Image forte, intense. Voici, côte à côte, unis en un couple à nul autre pareil, une pelle rose d'enfant et une photo abîmée d'une petite fille. Codca et Thérésa. Jacques Louis et Danièle. Les Nyst-Carroll. Tous deux plantés là, invisibles mais présents, remontés des fonds immémoriaux de la bande magnétique à la surface transparente de la trame par les miracles de l'électronique. Par delà tous les clivages. Confondus à travers toutes les parois. Assemblés de tout temps. D'ailleurs, petit à petit, pendant que le générique final commence à défiler, le vent va soulever la poussière, la poussière du temps et de la mémoire, où sont fichées la grande pelle et la petite photo. La poussière vole, elle vole même à travers la pelle (incrustation encore). Mais ce temps-là n'a pas de prise. La pelle rose et la petite fille de la photo passent (et passeront toujours) à travers tout. Puisque pour eux - et donc pour nous, quand nous les regardons - tout est toujours *hyaloïde.* Ils seront toujours des deux côtés de toutes les parois. C'est Codca qui termine la bande son : *Bien souvent, c'est le désordre qui est le plus beau ! Au fond du désordre se trouve une photographie, accompagnée d'une légende qui me maintient en vie...*

Il faut revenir maintenant sur le corps du film, sur les trois parties centrales qui sont le déploiement des trois termes clefs de la comptine enfantine (le pinson, la fontaine et quelqu'un), et voir comment ces trois parties fonctionnent, c'est-à-dire comment elles assurent le déroulement de la **narration** (le passage du prologue à l'épilogue) à la fois par la **poétisation** et par **l'autoréflexion.**

2. L'association poétique : coïncidences et déplacements.

On l'aura déjà remarqué, le principe même de la progression narrative chez Nyst, c'est l'analogisme, l'association poétique, la métaphore (transformer le sens premier des choses en valeurs symboliques ou poétiques distinctes) et son inverse, la littéralisation (prendre les métaphores au pied de la lettre, ou prendre les mots au pied de l'image). Ce principe opère à tous les niveaux de l'œuvre, verbalement aussi bien que visuellement.
On peut par exemple repérer d'abord les nombreuses associations verbales visualisées. Elles procèdent tantôt par jeux de mots (un exemple trivial : le plan qui nous montre à l'avant-plan la poignée de la petite pelle rose sur la table du salon et, à l'arrière-plan, un téléphone noir que Thérésa décrochera ; en voix off, on nous parle, *d'une petite société à responsabilité limitée,* qui occupe la même ligne : évidemment la *pelle - téléphone» !,* tantôt, et plus encore, par jeux phonétiques, assonances ou rimes.

Exemple 1, tiré du prologue :
Th. - *Il faut simplifier. On ne sait par quel bout commencer ! A mon avis, un bon scénario devrait tenir en trois lignes!*
C.- *En 3 lignes ?* (soupir) *Un soupir peut tenir en 625 lignes* [plan de l'image vide d'une trame électronique] *et un soupirail ne compter que 10 lignes* [plan d'un soupirail comportant 10 barres horizontales]. *Il y a la ligne d'horizon* [plan d'une ligne d'horizon où le vent soulève la poussière], *il y a la ligne de raison* [plan de toits en tuiles aux lignes très marquées] *et la raison de la ligne* [plan d'une barre de bois blanc appuyée sur les branches d'un arbre]. *On peut compter sur la ligne* [plan d'un soldat de plomb en ligne avec son canon] *et tenir en ligne de compte* [gros plan des lignes d'identification des produits et de leur prix dans les magasins]. *En trois lignes, je ne vois qu'une comptine.*

Exemple 2, extrait du dialogue de la première partie (le Pinson) :
Th. – Pinceau -pinson, ça c'est un joli nom (…). Maintenant, j'ai la solution du pinson !
C.- J'aurais préféré trouver la solution du poisson (.).
Th. - Les deux sont peut-être liés ?
C.-- Tu peux toujours essayer !
Th. – Pinson - Poisson! Le suffixe est fixe.
C.- Oui, mais la racine n'est pas commune !
Th.- La racine n'est pas la lune.
C. - Il paraît que la lune a une influence sur les légumes. Cela me fait penser à la petite plante que...

Et ainsi de suite. Pendant tout ce dialogue, qui se débobine comme une comptine enfantine où les mots s'entraînent les uns les autres par simples rapprochements sonores, comme en une cascade verbale apparemment débridée mais en fait toujours très contrôlée, se succèdent des plans qui visualisent (c'est-à-dire prennent à la lettre) les paroles : plan d'un pinson dans un arbre, plan d'un poisson rouge dans son bocal, plan d'une plante dont les longues racines blanches s'enroulent dans un vase transparent et qui pousse sous une lampe de bureau allumée en forme de lune, etc.

A ces analogies verbales visualisées, il faut aussi ajouter leur inverse : les analogies visuelles verbalisées. Un seul exemple, au début de la troisième partie (Quelqu'un) :

Plan 1 : la petite sonnette mâle avec bouton au sommet, qu'un doigt vient de faire sonner trois fois ; elle forme un petit dôme argenté posé sur la table.
Plan 2 : quatre demi-citrons, pointe en l'air, posés sur une plaque de verre (ils s'y reflètent comme s'ils étaient des citrons entiers) ; chacun porte une lettre, dans l'ordre : E, L, L, P ; l'analogie formelle entre la coupole pointée de la sonnette et les dômes pointus des citrons est bien mise en évidence par le cadrage.
Plan 3 : on reprend l'image précédente (plan 2) mais à la place des deux citrons centraux apparaît en incrustation une autre image, elle-même complexe et multiple : cette image incrustée est divisée verticalement en deux parties égales ; à gauche, une taupinière en cours de formation, qui émerge du

sol, des petits amas de terre roulant les uns sur les autres jusqu'à ce que le monticule ait pris sa forme hémisphérique ; à droite de la même image, en stricte synchronie visuelle, un plan d'eau où bouillonnent de grosses bulles et d'où sort progressivement la tête d'un plongeur avec bonbonnes - même effet des dômes qui s'érigent.

Pendant ces quelques plans successifs, qui sont autant de rimes visuelles, d'enchaînements et de parallélismes formels, on entend le dialogue off suivant :

C. - *Sérieux ou pas sérieux, rayons la couleur de l'histoire.*
Th. - *L'histoire est déformée comme un citron pressé. (Povre limon, le a tutto cambiato !)*
C - C'est encore un coup du F.L.L.P. !
Th.- le F.L.L.P.?
C.- Oui, le Front de Libération de la Légende et des Petits !
Th. - Nous sommes passés du côté du F.L.L.P.?
C.- Pour s'y retrouver, il y a plusieurs possibilités. Ainsi, la taupe et le plongeur sortent à la même heure, pour prendre l'air.

On comprend, à ces quelques exemples (on en trouvera quantité d'autres, rien qu'en lisant le texte du dialogue et le découpage photographique qui figurent avant), à quel point la logique analogique, les jeux d'association verbale et visuelle, sont véritablement, chez Nyst, bien plus que la logique de la vraisemblance narrative, les moteurs exclusifs de l'enchaînement des plans et des séquences, comment ils font littéralement *glisser* le récit d'un état à un autre.

Mais qu'on ne s'y trompe pas : ces mouvements, ces passages, ces glissements, pour débridés ou fantaisistes qu'ils paraissent, se font en fait dans un sens qui n'est jamais anodin, gratuit ou inconséquent. Au contraire, ils sont parfaitement maîtrisés sur le plan des significations et des valeurs poétiques, notamment celles de l'humour et de l'autodérision. Les cascades verbales ou visuelles de Nyst le mènent toujours là où il veut aller. L'incohérence n'est qu'apparente. Nyst retombe toujours sur ses pattes. Il suit son chemin. Simplement, tout ce qu'il peut trouver en cours de route est toujours susceptible d'accrocher un instant son attention, de distraire le voyageur des sens qu'il est, et d'être finalement intégré au parcours qui s'en trouve enrichi. Tout le plaisir du voyage narratif est là, dans ces surprises qui jalonnent l'itinéraire, au détour d'un mot ou d'une image, dans toutes ces rencontres inattendues qui proviennent d'une analogie formelle croisée par hasard, et qui peut faire rêver. Tout l'art du conteur - Nyst est inégalable, et inénarrable, sur ce plan - consiste justement à ne rien perdre de tous ces moments d'émerveillement, à ne rien refuser de ses plaisirs, tout en réussissant à les ramener toujours, fût-ce par des détours, des zigzags ou des sauts de carpe, vers un certain système cohérent de significations particulières. Nyst a inventé un mode de récit tout à fait singulier, unique en son genre dans le domaine de la création vidéo. *Hyaloïde* en offre sans doute l'exemple le plus abouti jusqu'ici.

Il faut encore préciser, à propos de ce système singulier de narration poétique, qu'il prend appui sur un matériau bien spécifique et que cela n'est pas sans conséquence importante sur l'esthétique d'ensemble du travail.

On commencera par remarquer que la poétisation narrative de Nyst, telle qu'on l'a décrite, opère presque toujours à partir d'objets quotidiens (poisson rouge, sonnette, citron, racine, tronc d'arbre, petite pelle rose, photo de famille, etc.) ou de fragments de paysages familiers (la carrière inondée). C'est que, à la différence de beaucoup d'autres vidéastes, Nyst n'engendre pas un univers qui tirerait sa force de vastes concepts, ou de structures abstraites, ou de grandes données sociales, ou de rapports psychologiques entre personnages, etc. Rien de tout cela. Nyst, le petit Nyst, le pragmatique-qui-rêve-tout-le-temps, construit son monde à sa mesure, à partir d'objets, plutôt de petits objets, des objets ordinaires, simples, naturels, qu'il connaît bien, qui lui sont proches, qui l'entourent dans sa vie de tous les jours. «Pourquoi chercher ailleurs, bien loin, tout ce qu'on a avec soi et en soi ?», répète-t-il souvent. Tous ces petits objets à partir desquels il élabore ses scénarios, ont donc avec leur manipulateur une histoire personnelle, intime, d'amour, de haine ou d'émotion. Cela donne toujours

au travail une importante dimension autobiographique, indirecte et subtile mais très intense. Certes, le spectateur n'est pas toujours censé savoir que la petite photo dans le sous-verre brisé est une photo de Danièle Nyst enfant (la biographie n'a jamais rien expliqué) mais simplement cela participe de l'émotion qui traverse l'œuvre, et surtout de l'espèce de «grâce naturelle» qui semble à tout instant irradier de tous les objets jouant un rôle dans ses histoires. Ceux-ci acquièrent en effet, par le biais des transformations métaphoriques et poétiques qui les travaillent dans l'image ou dans le texte, une sorte de vérité transcendante dans leur immanence même, que ce soit dans l'humour ou dans la fascination, dans l'autodérision ou dans l'étrangeté fantas(ma)tique.

Car voilà bien la conséquence esthétique générale de cette poétisation narrative de l'objet quotidien tout ce qui apparaît dans cet univers, tout ce que Nyst touche, quelle que soit la trivialité de l'objet, tend à se transformer en autre chose, se trouve littéralement auréolé d'une présence invisible. Non pas tant que Nyst en personne ait la prétention de se prendre pour un magicien ou un grand alchimiste, mais plutôt que son système d'écriture même soit un opérateur de métamorphoses - et parfois à l'insu de son auteur. (C. - *Je me trompe souvent. Je dis : regardez une feuille, et ce n'est pas cela ! Ou bien encore : regardez ce paysage, et ce n 'est qu'un décor !).* Avec Nyst, rien n'est vraiment inoffensif – *Une petite pelle rose n'est qu'un innocent jouet d'enfant. Et pourtant... il suffit d'un léger* déplacement *du sujet ou de l'objet, comme un tour de clé, et la réalité perd de son opacité, elle devient transparente, hyaloïde ; elle s'ouvre sur la légende.* Voilà l'opération majeure de l'écriture de Nyst des *coïncidences* (des associations, des analogies, des convergences, des rapprochements divers) qui produisent des déplacements (des décalages, des transformations, des métamorphoses). Et vice-versa, des déplacements générateurs de coïncidences. Jusqu'à l'indécidabilité des êtres et des choses. Telle est l'écriture légendaire de Nyst.

Une séquence simple et exemplaire, dans *Hyaloïde,* de ce principe de convergence – décalage, est à la fin, ce double plan, en un parfait fondu enchaîné, d'un même coin de paysage (un plan d'eau avec un poteau de bois qui émerge), filmé deux fois, exactement du même point de vue, à deux saisons distinctes, une fois sous la neige, une fois en été. C'est à la fois le même coin de paysage et il est différent. Il y a coïncidence (le point de vue unique et le fondu enchaîné y insistent) et déplacement (c'est le décalage dans le temps). Et nous, spectateurs, on est des deux côtés à la fois de la paroi. L'autre revient au même. Il n'y a plus de distinction entre la différence et la répétition. Avec Nyst, l'identité même des êtres et des choses, qu'on croyait fixée et qui nous rassurait, devient flottante, incertaine, changeante. *«Et c'est si joli ! ».* C'est le monde carrollien de l'autre côté du miroir. Le monde de la légende. Un univers enfantin où tout est toujours neuf, où toutes les coïncidences et tous les déplacements sont possibles, où les choses se métamorphosent en d'autres, l'été en hiver par exemple, sans qu'on ait le sentiment d'avoir bougé ou changé, comme si tout cela était naturel.
(Thérésa – *Pinceau - pinson, c'est un joli nom. Il donne l'impression d'une répétition et pourtant c'est différent...).*
Et la vidéo, le dispositif électronique, est l'outil absolument approprié pour cela. Mieux la vidéo est cette écriture même, de manière quasi ontologique. Elle est, dans son principe, cette boîte magique où tout ce qui entre peut devenir autre chose, ressortir transformé, transfiguré, sans qu'on sache comment, où tout peut s'effacer et revenir à tout moment, avec la plus grande évidence.
Th.- Tu as tout effacé !
C.- L'histoire est en sécurité. Elle est mémorisée, prisonnière de la graphie. A mon avis tout peut être imprimé.
Th.- Le programme est sauvé ?
C.- Il suffit de le rappeler ! Retour à la case départ.

3. L'autoréflexion : le commentaire, le métalangage, l'abîme.

On découvre, avec ce dernier point, la troisième grande dimension qui, pour moi, caractérise le travail de Jacques Louis Nyst : l'autoréflexion, le retour sur soi-même de l'histoire, l'interrogation métalangagière, la mise en scène de l'énonciation dans l'énoncé.

Si l'œuvre de Nyst, *Hyaloïde* comme les autres, raconte toujours une histoire, si celle-ci se déroule toujours selon les méandres poétiques de l'association verbale ou visuelle, de la coïncidence et du déplacement, on se doit de constater aussi que cette histoire, d'une manière ou d'une autre, se raconte souvent elle-même comme une histoire, se donne pour ce qu'elle est, se pose des questions sur les conditions de son existence et sur les modalités de son fonctionnement et de son support technique.

D'abord - et ceci est plutôt rare dans le champ de la vidéo de création - les deux narrateurs se mettent en scène eux-mêmes en tant que narrateurs. Cela ne va pas parfois sans humour et autodérision voir, par exemple, le beau plan où Thérésa et Codca dialoguent sur la difficulté de raconter une histoire qui soit cohérente et sérieuse, alors qu'ils sont tous deux assis nus dans une grande baignoire ronde qui semble flotter en plein ciel parmi des myriades d'étoiles... Cette présence verbale et visuelle de Nyst - narrateur est, on le sait, une constante de toute son œuvre. Elle est la marque du besoin d'explication qui, de son propre aveu, «ne le laisse jamais s'exprimer», qui vient toujours en contrepoint (contrepoids) de son besoin d'imagination.

Ensuite, cette inscription des narrateurs dans l'univers de la fiction se double, dans le texte des dialogues, d'une constante réflexion, ou interrogation, sur le bon fonctionnement du récit qu'ils sont censés mener là où il doit aller. Les exemples types, ce sont les divers discours sur ce qui pourrait être le début de l'histoire. On en a déjà évoqué plusieurs lors de nos remarques sur la structure du récit (la question du bon scénario qui doit tenir en trois lignes, celle du déplacement du sujet ou de l'objet pour que l'histoire perde de son opacité, celle des réflexions sur le regard de Van Helsing, etc.). Citons-en deux autres encore, exemplaires :

Prologue (après la première apparition de la comptine du Marabout)
Th. - Le marabout raconte n'importe quoi! Ce qui en soi serait sans importance si personne ne l'avait écouté et, plus grave encore, ne l'avait écrit !
C. - Et si c'est écrit, c'est transmis !
Th.- Et si c'est transmis, c'est le début d'une histoire.
C.- Et une histoire qui débute par un marabout qui raconte n'importe quoi...
Th. -... est une histoire mal embarquée !
(Plouf : plan de Thérésa qui chavire et bascule dans l'eau de la carrière).

Part. I (Le Pinson):

Th. - *A mon avis, à mon avis... , l'histoire est commencée ! On a raté le début !*
C.- *Au début, il y a eu une explosion* (plan de l'explosion dans la carrière).
Th.- *A mon avis, à mon avis, c'est un grand début !*
C.- *Et puis les informations pour signaler l'explosion.*

On le voit, ce type de réflexion métalangagière, ces interrogations sur ce qu'est une image et comment elle fonctionne, sur ce que c'est que raconter une histoire, trouver un début, construire des enchaînements, etc., tout cela vient ponctuer le récit en introduisant une distanciation souvent humoristique, une mise en perspective de l'histoire à effet plus ou moins ironique. Ne jamais se prendre au sérieux tout en étant toujours très profond.

Parfois même, cette part d'autoréflexion se met à porter sur le dispositif vidéo lui-même, traité avec poésie mais dans ses constituants propres, comme dans la scène où, après avoir mis une plante verte sur l'évier, entre l'eau chaude (robinet à point rouge) et l'eau froide (robinet à point bleu), Codca conclut que *la caméra a des visions, qu'elle n'est pas bien* car *le rouge et le bleu ne sont pas séparés, il y a une déficience du RGB.* Suit alors un plan explicatif sur les convergences du Red, Green, Blue dans une caméra vidéo pour obtenir le blanc.

Ou encore, moins technique et davantage liée au problème du langage vidéographique par les raccords son et image, la séquence du haut guerrier (Raphaël l'éclaireur), du hautbois mal tourné et du trait qui

les unit. Le dialogue entre Thérésa et Codca, dans cette séquence, aurait pu se dérouler dans la salle de montage du film :
Th.- *A mon avis, à mon avis…, le trait d'union est la musique.* (bande son : *tûûûût,* c'est le son du trait d'union qui se marque en synchronie dans l'image).
C.- *Le son était si fort qu'il eut raison. Et la raison du trait d'union est de relier le plan du guerrier au plan suivant. Plan dans lequel Thérésa regarde un ange passer* (image : un ange passe). *L'ange est lent, il prend son temps. Arrivé hors champ, il est suivi par le son de la musique en différé.*
Th.- *A mon avis, à mon avis, le différé est en direct !*
(etc.)

Toutes ces remarques et notations autoréférentielles du film sur lui-même sont parfaitement intégrées à la narration poétique d'ensemble. Elles en forment la matière même, au même titre que les jeux d'analogies à partir des objets d'enfance ou des associations verbales. Tout glisse l'un dans l'autre comme par magie, tout est tressé inextricablement et avec subtilité. L'histoire de *Hyaloïde,* comme toute œuvre d'art réussie, c'est bien sûr l'histoire personnelle et poétique de Thérésa et de Codca, de leur enfance, de leurs fétiches, de leur fantasmatique, de leurs rêveries, de leurs métaphores, de leurs jeux de mots - et on peut, on doit, la lire comme telle - mais c'est aussi l'histoire du récit lui-même, de son fonctionnement propre, de son langage technique. Et ces trois histoires n'en font qu'une : c'est l'histoire des Nyst vidéastes. En somme, on peut affirmer que Nyst, c'est à la fois l'alchimiste des objets quotidiens, l'enfant et l'amoureux, le conteur-poète, le piégeur d'images et de sons, l'humoriste et «l'iroNyste» qu'on connaît, c'est aussi, et sans contradiction, un philosophe, un psychanalyste et un linguiste. Dans tous les cas, un maître du Wunderblock, de la boîte magique."

Eric de Moffarts, «Hyaloïde» *(*inédit)
"1.
J'ai eu l'occasion, il y a un an, de parler avec D. et J.L. Nyst du projet d'Hyaloïde, la bande vidéo présentée en première belge dans le cadre de Présence Vidéo 85. Ce n'était alors qu'un projet, mais qui avait déjà un mot–clef : Ninive.
J.L. Nyst me demandait si j'avais quelque notion d'histoire et si je pouvais le renseigner sur cette ville et sur la civilisation sumérienne… Ce n'est pas tellement la question qui m'a surpris – question à laquelle je n'ai d'ailleurs pas su répondre – mais la réaction de J.L. Nyst qui, de toute façon, ne voulait pas en savoir trop, ne souhaitait pas qu'on le documente en détail sur le sujet.

Mais pourquoi cette ville de Ninive comme point de départ d'Hyaloïde ?
«*D'abord,* me dit J.L. Nyst, *parce que la sonorité du mot me plaisait*.».
Il y a les deux lettres N et I qui sont les initiales des Nains Immobiles, les petits personnages de ses premières vidéos.
Ensuite, il y a la situation de cette ville dans le temps : elle n'est pas aussi imaginaire que l'Atlantide, mais pas proche non plus comme Rome. C'est une ville à mi-chemin entre le rêve d'une civilisation et la civilisation, qui reste partiellement dans l'ombre de l'histoire et qui s'expose partiellement à la lumière. C'est une ville, Hyaloïde, dit le texte de la vidéo, qui s'ouvre à la légende.
Je dirais que c'est exactement la ville que l'éloignement dans le temps rapproche de nous.

2.
Dans une conférence du 12 janvier 1951, G. Bataille évoque aussi ce problème, non pas du manque de sources d'informations ou du peu de documents relatifs à telle ou telle période de l'histoire, mais d'une volonté de ne pas tout savoir sur un sujet, de ne pas éclaircir complètement un mystère, et cela quels que soit les moyens dont on dispose.
Pour expliquer ce qu'il appelle la «*volonté de non-savoir*», G. Bataille relate une polémique avec quelqu'un qui affirmait qu'il y avait le soleil avant que les hommes existent. Pour lui, c'est une affirmation inacceptable, non pas qu'elle soit fausse ou que la proposition soit fantaisiste, mais inacceptable parce que logiquement inattaquable : on ne peut affirmer ou contester quelque chose qu'on ne sait pas, puisque le mystère de l'Atlantide reste impénétrable.
Et si je pars d'une «*proposition opposée, (…) du souci d'acquérir le maximum de savoir*», le savoir

absolu, sur un sujet plus proche, plus familier comme Rome, là aussi je me heurte à quelque chose d'irréductible : «*Quelle que soit la proposition que je fasse (sur ce sujet), dit G. Bataille, elle ressemblera à la première (sur l'Atlantide)*». Il y aura toujours une zone d'indécision que les documents les plus précis, que les témoignages les plus fiables ne feront pas disparaître. Finalement, Rome ville de l'Antiquité et l'Atlantide ville mythique, se ressemblent, mêlent leurs informations au point intermédiaire, de non-savoir, au point Hyaloïde et translucide de Ninive.
G. Bataille résume ceci : «*J'ai tout fait pour savoir ce qui est connaissable et ce que j'ai cherché est ce qui est informulable au fond de moi. Je suis dans un monde dont je reconnais qu'il m'est profondément inaccessible puisque dans tous les liens que j'ai cherchés à nouer avec lui, il reste je ne sais quoi que je ne peux vaincre, ce qui fait que je reste dans une sorte de désespoir.* »

3.
Ce désespoir, pour Bataille, c'est ce qui subsiste de notre «curiosité» initiale, c'est le refus de la surenchère pour combler du non-savoir par du savoir. C'est la position intermédiaire de Ninive entre l'oubli et les souvenirs, la position que Gilles Deleuze appelle la «*mémoire involontair*e» chez Proust. *Nous désespérons,* dit encore G. Bataille, *parce que nous nous trouvons entre la vie et la mort, entre la confiance absolue qu'enfants nous faisions à la vie et la représentation imparfaite que nous nous faisons de la mort.*
Pour Bataille, lorsqu'on est arrivé à cette sorte de désespoir on ne peut plus se contenter des représentations qui donnent le sentiment de savoir le non-savoir, de connaître la mort, comme par exemple les sacrifices qui ne sont que des approximations, des tricheries par rapport à la mort réelle.
«*Lorsqu'on est arrivé à cette sorte de désespoir (…), on s'aperçoit soudain de ceci, qu'on possède le monde beaucoup plus profondément que les autres. (…)*
Chaque fois que l'on abandonne la volonté de savoir, on a une possibilité de contact avec le monde d'une intensité bien plus grande. »

4.
C'est donc dans l'imaginaire du désespoir, pour G. Bataille, et de la ville de Ninive pour J.L. Nyst que se résout ce dilemme de la vie et de la mort, du savoir et du non-savoir. C'est dans cette zone d'indécision, dans cette frontière que l'art est possible.
Dans son Grand Verre, Marcel Duchamp a aussi travaillé ce passage à la quatrième dimension, non pas pour l'exotisme de ce qu'on ne sait pas, ou pour un quelconque ésotérisme artistique, mais pour le passage lui-même, pour projeter finalement le spectateur dans sa propre pensée.
Toute œuvre d'art pose le problème de son immortalité, mais pas de son immortalité pour elle-même. Le dilemme de la vie et de la mort de l'œuvre ne doit pas être solutionné, mais doit persister. À la persistance rétinienne se superpose la persistance de la pensée *: «À regarder d'un œil, de près, pendant presque une heure (1918)».*
Jorge-Luis Borgès a également abordé ce thème de l'immortalité dans son Histoire de l'Éternité. Il cite Nietzsche qui reçoit la révélation de l'Éternel Retour : «*toi et moi parlant à voix basse (…) de choses éternelles, n'avons-nous pas existé dans le passé ? Et ne viendrons-nous pas à nouveau sur le long chemin, sur le long chemin tremblant, ne reviendrons-nous pas éternellement ?* »
Borgès montre que toutes les hypothèses d'histoires cycliques et répétitives ne sont rien d'autre qu'une incapacité foncière à concevoir le commencement du temps.
Malgré toutes les tentatives d'explications de nos origines, nous restons en tension entre l'Atlantide et Rome, condamnés désespérément, ou heureusement, à imaginer des légendes à partir de Ninive.

5.
Th. : *Le marabout raconte n'importe quoi !*
Ce qui en soi serait sans importance si personne ne l'avait écouté et, plus grave encore, ne l'avait écrit.
C. : *Et si c'est écrit, c'est transmis !*
Th. : *Et si c'est transmis, c'est le début d'une histoire.*
C. : *Et une histoire qui débute par un marabout qui raconte n'importe quoi*.
Th. : *…est une histoire mal embarquée !*

L'histoire sera, en effet, ballottée, comme la barque d'où tombe Danièle, entre le certain et l'incertain, entre le prévisible et l'imprévisible, entre ce qui est écrit et ce qui s'est probablement dit.
Ninive, c'est finalement le point de jonction entre l'absent et le présent, entre l'inconnu et le connu. Toute information, ne fût-ce que pour être compréhensible, doit mélanger ces deux aspects : totalement répétitive et redondante, elle ne contiendrait rien de nouveau, rien d'informatif ; à l'inverse, totalement nouvelle et différente, elle resterait illisible.
La répétition et la différence, l'analogique et le digital se mélangent donc dans la pensée, comme l'Atlantide et Rome à Ninive. *«Il y a l'information qui entraîne l'imitation et l'information qui empêche de copier»* dit le texte d'Hyaloïde. Parfois, J.L. Nyst prend trop explicitement parti et nous demande de faire un choix, par exemple lorsqu'il dit : *«de quel côté sommes-nous de la paroi ? »* mais, la plupart du temps, Ninive est ce magnifique lieu de rencontre, de jonction entre l'ombre et la lumière, entre la répétition, l'imitation, la différence et la nouveauté.
C'est le cas du mot Pinceau – Pinson qui revient souvent dans Hyaloïde : «*Pinceau – pinson,* dit J.L. Nyst, *c'est un joli nom, il donne l'impression d'une répétition et en même temps c'est différent*».
Pour rester à la frange de ce qui entraîne l'imitation et de ce qui empêche de copier, la théorie reste timide, la caméra continue à avoir des visions, le sérieux se teinte d'humour, et l'artiste retrouve son enfance.
Impossible d'entamer vraiment l'histoire, ni même une explication sur le champignon parasite qui tue les ormes de nos forêts : «*à mon avis, à mon avis…», «je ne sais rien de la maladie des orme*s».

Eric de Moffarts, «Où va la vidéo ? » in *Arte Factum* n° 16, nov. - déc. 86, p. 51-52 :
"(...) *Hyaloïde* où ce qui devient manifeste, important ce n'est pas ce qui se dit, mais la façon dont s'enchaînent les phrases dites. La parole n'occupe qu'une partie de l'espace sonore, au même titre que le silence ou le bruit. Elle a perdu sa forme sentencieuse et a gagné en force musicale."

Eric de Moffarts, «Festival de Montbéliard» in *Vidéodoc'* n° 87, juillet – août 1986 :
"Dialogue toujours, loin des «scènes de ménage» dans *Hyaloïde* de D. et J.L. Nyst qui découvrent à partir des mots de leur conversation un univers merveilleux dont la clé réside aussi plutôt dans l'enchaînement que dans l'instant. Les explications, les réponses aux questions, sont elles-mêmes autant de questions et d'énigmes qui ne visent qu'à relancer un peu plus loin le plaisir de penser et de s'étonner."

Anne-Marie Duguet [professeur de vidéo à l'Université Paris 1-Sorbonne] in *Vidéodoc'* n° 82, déc. - janv.86 :
"Dans *Hyaloïde*, le spectateur est invité à un parcours imaginaire. On ne lui propose pas cependant de suivre un personnage à travers ses rêves mais de suivre la rêverie en train de se produire, d'accompagner deux rêveurs en pleine activité. Il est amené ainsi à participer au procès même de l'imaginaire, et pour commencer à un jeu: savez-vous jouer à rêver ? Cela est simple apparemment, il suffit de partir d'un mot, d'un objet, d'une image de film, de faire une hypothèse et de laisser proliférer le système à la manière d'un rhizome. L'indéniable séduction de *Hyaloïde* ou de *J'ai la tête qui tourne* réside dans la magistralité de la dérive, dans son humour, sa poésie. Elle repose sur la résolution élégante, facile, de contradictions (ce qui est caractéristique du travail du rêve) ou de disproportions entre l'élément déclencheur, anodin, apparemment, et ses conséquences. Il s'agira, tout simplement, de déménager la terre, la nuit, dans un petit coin gris. Et cela ne fait que poser de petits problèmes, sur lesquels une argumentation quotidienne a prise. C'est alors le fonctionnement même de la logique rationnelle qui se trouve parodié. L'activité imaginaire fonctionne comme analyseur des subtilités de la rhétorique. La séduction vient aussi du fait que le spectateur ne s'identifie plus à un personnage mais à deux narrateurs. Il peut se glisser aisément dans leur conversation, trouver place dans leur jeu d'adresse entre un je et un tu. Cette identification est d'autant plus aisée que la toute-puissance narrative ici n'a pas l'esprit de sérieux, et plus, exerce avec plaisir l'autodérision. Magiciens qui connaissent la première règle de leur art : savoir se faire disparaître soi-même ! Enfin les images qui jaillissent comme les jeux de mots n'illustrent pas ce qui est raconté mais participent de la démonstration, et les trucages ont autant une fonction rhétorique que poétique. Mais c'est surtout le

rythme du récit, la fluidité et le ton des paroles qui instaurent une continuité, une «naturalité» rendant logique l'absurde même, qui produisent cet envoûtement d'une rare qualité."

Manon Blanchette sur le *Feuillet de présentation de l'exposition de Banff* en 1986 :
"*Hyaloïde* présente une poésie complexe de l'image superposée à une poésie du texte récité. La suite des images est structurée de telle manière qu'elle réserve à chaque moment une surprise. Le jeu des espaces devient une stratégie essentielle, maintes fois répétée au cours du vidéo. Mots d'esprit, vers, comptines, autant de techniques poétiques qui soulignent la filiation littéraire de cette œuvre."

Non signé in *Le Vidéographe*, Montréal :
Hyaloïde surgit tout entier du creux d'un manche de pelle… Thérésa et Codca se posent une question face à une image télévisée d'un film des années '50. L'image a cet étrange pouvoir de provoquer des associations… Elle les replonge à une époque de leur enfance où une petite pelle rose et une comptine semblent étroitement associées à cet extrait du film qui les fait rêver.
L'image tout comme l'histoire est prisonnière de la graphie, de la manière d'écrire ou de décrire qui joue un rôle déterminant sur notre raisonnement.

Birgit Pelzer [professeur d'esthétique à l'Erg], «Vidéo Création, Paradigmes» in *Vidéodoc*', n° 82, déc. / janv. 86 ; repris sur le feuillet de l'ARC, 10/7-22/9/86 :
"Chez Danièle et Jacques Louis Nyst, la trame narrative est utilisée en interrogeant les conventions du récit, et cela par le recours au champ strict de la vidéo et à sa structure foncièrement dissipative.
Ils pratiquent la possibilité que donne la vidéo d'être à la fois devant et derrière la caméra, et le fait que, puisqu'on ne regarde pas à travers un objectif, mais la grande surface du moniteur, la manière même de voir se trouve changée. Tout apparaît comme à travers une loupe : le minuscule est soudain immense et l'accessoire, essentiel. Les objets prennent une intensité différente dans le rectangle du petit écran.
Il s'agit, en effet, d'objets minuscules mais dont la présence s'affine en proportion de l'écran. Les moyens sont si modestes que les effets spéciaux, qui tous relèvent de la logique du médium, semblent opérer comme par magie. Ce sont des objets de la vie quotidienne, dont l'échelle enfantine, microscopique, nous fait appréhender l'inverse : le fonctionnement des satellites, par exemple, dans «L'ombrelle en papier», ou le déménagement de la terre dans «J'ai la tête qui tourne».
Un tel univers n'est pas sans évoquer celui de Lewis Carroll tant les images y fonctionnent comme mots-valises d'une ère électronique dérisoire.
Par ailleurs, certains gestes posés à l'intérieur de ces récits évoquent d'autres gestes posés par des artistes contemporains. L'image télévisée de la colonne cite ainsi, en filigrane, une réflexion sur le socle qui rappelle une tradition déjà longue de Manzoni à Buren, l'image télévisée du cachet «Tchip-Tchip» dans *Deux oiseaux chantent* renvoie avec humour aux effets sériels innombrables de Stanley Brouwn à On Kawara.
Ces travaux nous mettent, par ailleurs, en relation avec des récits entendus depuis l'enfance, mais là encore, c'est en jouant sur le temps apparemment non-vectoriel de la vidéo. Comme Nyst lui-même le dit: «Il était une fois... Et si c'était toujours la première fois ? De quel côté serions-nous de la paroi ?»."

Sur *l'Invitation de la présentation de vidéos à Mulhouse*, déc. 1993 :
Dans cette vidéo, l'évidence sans corps, la singulière densité dans la transparence (d'où le titre) de chaque image qui sont mises en scène avec netteté et ironie. Elles ne sont pas nombreuses, les œuvres qui exposent la rigoureuse énonciation conceptuelle et les détournements ironiques et auto-destructifs du langage. *Hyaloïde* se trouvent entre les deux : une expérience fascinante d'élégance intellectuelle.