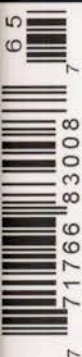


# 24 IMAGES

## Les 50 ans de l'art vidéo

SOMMAIRE N° 165 / DÉCEMBRE 2013 - JANVIER 2014. DOSSIER : LES 50 ANS DE L'ART VIDÉO / Critique de la critique / Vidéographie 70 / Après la vidéo / Aujourd'hui / Des instants poétiques et numériques : ENTRETIENS avec Anne Golden, Catherine Ikam, Louis Fléri et Jocelyn Robert / 10 X 1 minute / CHEMINS DE TRAVERSE XAVIER DOLAN : l'accélérateur d'intensité / Plomb (à propos de *La vie d'Adèle*) / Aldo Tambellini : Trois (re)découvertes à ne pas manquer / POINTS DE VUE Diego Star de Frédéric Pelletier / *Stray Dogs* de Tsai Ming-liang / Retour sur *La vie d'Adèle* d'Abdellatif Kechiche / *Chasse au Godard en Abbittibbi* d'Éric Morin / *Til Madness Do Us Part* de Wang Bing / *La jalousie* de Philippe Garrel / *L'inconnu du lac* d'Alain Guiraudie / *Arwad* de Samer Najari et Dominique Chila / *A Field in England* de Ben Wheatley / *The Congress* d'Ari Folman / *Le cosaque et la gitane* de Nadine Beaudet / *Ba nôl* de Khoa Lê. DVD 24 IMAGES : La vidéo (je vois).



6,95\$ | EUROPE 6,50 €





OSCAR (2005), portrait interactif de Catherine Ikam et Louis Fléri.

données en forme de cube pour laquelle j'ai sélectionné des souvenirs qui me semblaient importants. Elle est projetée en stéréo avec des personnages en 3D. Les visiteurs mettent des lunettes et choisissent le segment qui les intéresse : l'enfance, une rencontre avec un personnage, etc. Toutes ces images s'hybrident les unes les autres et constituent une forêt de la mémoire.

**L. F. :** *Digital Diaries* est une véritable mise en espace d'une mémoire visuelle, auditive, parlée et écrite... On se balade dans l'espace en 3D et on pénètre alors dans certaines zones

du cerveau. Il y a des images qui surgissent et permettent une immersion dans les souvenirs de quelqu'un...

### LE DOUBLE DE MOI

**C. I. :** Nous travaillons, avec l'aide de nos ingénieurs, à un système de capture en 3D qui permettra de construire un double de soi, de capter un visage et de jouer avec celui-ci. Ce personnage, qui est vous-même, une sorte de clone, se construit et se déconstruit continuellement. Les particules générées en temps réel meurent, s'autorégèrent, etc. À l'évidence, c'est un travail sur l'identité, qui sort du domaine de la création de personnages virtuels, domaine que l'on a vraiment exploré et qui nous a passionnés. À travers cette nouvelle expérience, on s'est rendu compte qu'une expérience en temps réel est vraiment génératrice d'émotions. Le fait qu'une image réponde à ce que vous faites, qu'elle donne l'impression d'être douée d'une intention, d'une autonomie... Oui, on s'est vraiment rendu compte qu'il n'existe pas d'émotion si la rencontre ne s'effectuait pas en temps réel.

**L. F. :** Mon rêve est que l'on puisse s'installer face à notre propre image et que cette image-miroir nous échappe. Au début de l'art vidéo, on passait devant la caméra et on voyait son image dans un moniteur. Désormais, nous voulons pouvoir croiser notre image, c'est-à-dire reproduire ce sentiment d'étrangeté face à l'effet miroir et que celle-ci puisse prendre vie!

## ENTRETIEN AVEC JOCELYN ROBERT

Jocelyn Robert est un artiste interdisciplinaire de Québec. Il travaille notamment en art audio, art informatique, performance, installation, vidéo et écriture. Il est directeur de l'École d'arts visuels et médiatiques de l'Université Laval.

### LA VIDÉO, PORTE-VOIX DE LA BANLIEUE

Pas de télévision, pas de banlieue. La télévision est le porte-voix qui permet à la banlieue d'exister. Sans télévision, on ne pourrait pas prendre des nouvelles de la banlieue. La vidéo, c'est donc l'occasion pour la banlieue de récupérer ce porte-voix, quelque chose de totalement domestique et personnel. Comme le disait Frank Zappa : « It allows people to see what they really want to see, basically themselves fucking... » (Cela permet aux gens de voir ce qu'il désire vraiment voir, soit eux-mêmes en train de forniquer).

C'est la différence entre aller au cinéma, qui procède en général d'une industrie, et aller voir une vidéo qui, même si elle a été réalisée à l'aide de grands moyens, est accessible au plus grand nombre. Une vidéo, la plupart des gens aurait pu la réaliser. J'ai commencé à m'intéresser à la vidéo quand je me suis mis à découper rapidement les images, plus rapidement qu'en cinéma, et selon un ordre qui ne m'était plus imposé. J'ai réalisé pas mal de projets, où je prenais des images et je les assemblais comme bon me semblait. C'était magique!

### BRICOLAGE ET VIDÉO

Il y a donc des avantages propres à cet outil et à toutes ses déclinaisons, autant dans son usage que dans sa diffusion sociale.

Dominic Gagnon disait que l'essentiel de la circulation de ses films se faisait par des DVD qu'il avait lui-même copiés et qu'il donnait à des connaissances. La vidéo est un médium qui permet cela. Chaque outil a ses avantages et ses inconvénients. L'avantage ici est celui propre au petit artisan, celui de pouvoir réaliser soi-même son bricolage vidéo et le distribuer.

Le dessin possède également cet avantage. Ma mère gribouille sur du papier pendant qu'elle parle au téléphone. Elle ne



LA RÉPUBLIQUE (2007), installation vidéo de Jocelyn Robert.



prétend pas faire de l'art. Pourtant, par ce gribouillage, elle peut atteindre un certain seuil de concentration ou d'intensité. Le dessin va alors être porteur de plus que ce que la main est en train de faire automatiquement. C'est difficile de faire ça avec de la peinture à l'huile. Personne ne s'installe avec sa toile et son pinceau en espérant qu'à un certain moment, il va se passer quelque chose. Mais la vidéo permet cela. C'est un peu la différence entre l'amateur et le professionnel. Oui, on filme les enfants dans un carré de sable, le mariage de sa sœur, mais tout cela nous mène où? À quel moment on en vient à dire: «Regarde combien cette image est belle. On pourrait peut-être remonter cette séquence, etc.?» Difficile de faire cela avec le cinéma ou avec un orchestre symphonique.

J'aime cette idée que l'on ne soit pas obligé de s'installer avec une intention artistique clairement définie. L'intention au départ n'est peut-être même que mécanique, celle du corps mécanique. Et puis quelque chose apparaît. À partir de là, il est possible d'agir consciemment.

### L'IMAGE EN MOUVEMENT

Comme artiste, ce qui me rend curieux, c'est la différence entre l'image fixe et l'image qui simule un mouvement. Beaucoup de mes vidéos consistent en une image que l'on pourrait regarder toute la journée et qui serait toujours à peu près la même. Lorsque l'on regarde les feuilles d'un arbre au vent, on ne se demande pas si elles s'en vont quelque part. La plus belle vidéo que j'ai vue dans ma vie était constituée probablement de pas plus de sept ou huit images, qui défilaient presque en boucle. C'était une œuvre de Karen Pick présentée en 1988 à Québec. Elle filmait les mains de vieux. Était-ce de l'image en mouvement? C'est en tout cas ce qui me fascine, de voir juste ces petits mouvements-là. C'est direct, presque organique.

J'aime aussi la place qu'occupe l'image dans le cadre. On peut la déplacer comme on le ferait d'un objet sur une table. C'est finalement une autre façon d'envisager les images en mouvement. Beaucoup de mes projets sont basés sur un seul élément qui détermine l'ordonnancement du cadre. Le reste de l'image bouge, comme par exemple dans le cas de quelqu'un qui marche et qui



traverse l'image. Si c'est cette personne est le centre de l'image, alors c'est le reste de l'image qui bouge autour. C'est du mouvement, mais ce n'est pas celui associé au déplacement ou au temps qui passe, c'est une reconstruction du mouvement. Je préfère reconstruire le mouvement que de le documenter ou le simuler.

### VOIR AUTRE CHOSE

La majorité de mes vidéos utilisent des images non intentionnelles. Un exemple: j'étais invité à donner une performance au Théâtre du Châtelet à Paris et je passe avant pour documenter le lieu avec ma caméra. En regardant les images que j'avais tournées dans le but de les monter et de les présenter aux artistes avec qui je travaille, afin qu'ils comprennent bien cet espace, je me suis rendu compte que j'avais fait un panoramique qui passait d'un petit luminaire sur le bord d'un balcon et allait jusqu'à un gros lustre, énorme, officiel, suspendu au plafond du théâtre. J'ai zoomé sur le lustre sans raison, je n'ai jamais voulu prendre cette image. Cette séquence était pourtant tellement porteuse! Je l'ai inversée et elle est devenue un discours social, un commentaire sur le passage du grand au petit. Est-ce une forme de contemplation que je cherchais? Ce l'était probablement en partie, mais c'était aussi l'idée de regarder et de voir autre chose.

### LE TERRITOIRE DE L'ARTISTE ET CELUI DE L'AUTRE

Théoriquement, si un artiste arrivait à produire quelque chose de totalement inouï, on serait incapable de le voir, on ne se rendrait pas compte qu'il y a là une œuvre, on ne comprendrait pas. Il faut les concepts pour voir l'œuvre. Si mes parents voyaient une création de Christo, ils ne reconnaîtraient sans doute pas une œuvre d'art. Par contre, ils reconnaissent le travailleur culturel qu'est Céline Dion. Elle n'est pas une artiste, elle est un travailleur culturel: elle consolide la culture, elle répète ce que l'on sait déjà, de manière très claire, de manière plus claire que ceux



qui l'ont précédée, et c'est formidable! Mais elle n'apporte pas quelque chose de nouveau. L'art, contrairement à la culture, dévie nécessairement de ce que l'on sait déjà en renouvelant la manière dont on voit le monde. C'est génial, ou non, mais c'est quand même une nouvelle manière de voir le monde.

Mais jusqu'où aller dans cette direction? Comme artiste, je ne me pose pas la question. Si je me la pose, cela me met en difficulté. Car je suis comme tout le monde! Je veux être reconnu, je veux qu'on m'aime, alors je ne sors pas du cadre, je fais de la « culture », ce que les gens reconnaissent et vont aimer. Pour moi, le rôle de l'artiste est justement de sortir de ce cadre. La meilleure manière d'affronter cela est de ne pas se préoccuper du territoire que les autres occupent, mais plutôt d'explorer son propre territoire. De poser de nouvelles balises pour agrandir son territoire. C'est ce qu'on fait en cartographie: on place une balise et on sait alors qu'à partir de cette balise, on va aller un peu plus loin. Puis, on en place une autre, et c'est comme ça qu'on explore un plus vaste territoire. J'explore donc mon territoire. Mais j'espère toujours que je vais croiser celui de quelqu'un d'autre, qu'il y aura des zones communes où l'on pourra dialoguer.

#### LA BIBLIOTHÈQUE ET L'AGORA

J'ai suivi deux cours avec Michel Serres. Il y parlait de l'invention de l'écriture, en utilisant ce qui est, bien entendu, une parabole: un enfant arrive chez lui en courant en disant: « Eh, c'est génial, vous ne savez pas ce qu'on a appris? On a appris à écrire! » Les parents sont désespérés. Leur enfant n'apprendra plus rien à l'école, il va tout écrire et ne sera plus obligé de tout savoir par cœur.

Certains textes grecs vont dans le même sens, considérant l'écriture comme une malédiction, qui empêche de mémoriser les éléments d'une culture. C'est probablement vrai. Lorsque les éléments d'une culture ne sont plus dans notre tête, on ne peut plus jongler avec eux. Mais c'est comme ça qu'on a inventé la géométrie. Pas d'écriture, pas de géométrie. On a donc déplacé notre mémoire sur un support fixe, ce qui nous a permis d'isoler certains de ces éléments pour construire une abstraction permettant de comprendre certains phénomènes plus larges. Serres disait alors: « J'ai hâte de voir ce que nos enfants vont inventer », car avec les technologies numériques, la mémoire se déplace vers Internet, un système, espérons-le, universel. Aujourd'hui, il suffit de savoir manipuler un *Iphone* pour avoir accès à des informations qu'hier encore, on conservait dans notre mémoire.

Les universités, elles, fonctionnent de la même manière depuis mille ans. Il y a la recherche, l'enseignement, et puis la publication. Tout cela repose sur une technologie qu'on appelle une bibliothèque, c'est-à-dire l'écrit. L'endroit où on déposait nos connaissances et où on les partageait – la bibliothèque universitaire – se dissout aujourd'hui dans Internet. On va dorénavant avoir accès partout à une bibliothèque. Et on est juste au début de ce processus. Au fond, ce dont les étudiants ont besoin, c'est d'une agora, d'une classe où ils peuvent échanger. Et c'est la singularité des points de vue qui fait la richesse de cette agora, pas l'uniformité de l'information. En pharmacie ou en ingénierie,



**CONCOURS**  
**RENDEZ-VOUS**  
**DE LA JEUNE CRITIQUE**

Rédigez une critique d'un film québécois et courez la chance

**DE GAGNER :**

UNE PARTICIPATION COMME JEUNE CRITIQUE  
AUX RENDEZ-VOUS DU CINÉMA QUÉBÉCOIS SOUS  
LA SUPERVISION D'HELEN FARADJI

UN SÉJOUR EN FRANCE LORS D'UN  
FESTIVAL DE CINÉMA EN 2014

Pour participer, vous devez avoir entre  
18 et 25 ans et être étudiant dans un cégep ou une  
université du Québec. Date limite : 31 janvier 2014.

20 FÉVRIER > 1<sup>er</sup> MARS 2014

**LES RENDEZ-VOUS**  
**DU CINÉMA QUÉBÉCOIS** 32<sup>e</sup>


un événement QUÉBEC CINÉMA

Détails et règlements : [quebeccinema.ca](http://quebeccinema.ca)   [quebeccinema.ca](http://quebeccinema.ca)

 Le Office québécois  
de la langue française  
(1001-2001-2001-2001)

**24** IMAGES

si une question est posée à 50 étudiants, il faut s'attendre à 50 réponses identiques. Celui qui donne une autre réponse va droit à l'échec. Pour l'artiste, c'est le contraire. À la même question, cinq artistes donneront cinq réponses différentes. C'est lorsqu'il y en a deux identiques qu'il y a un problème. Pour moi, c'est ça la révolution universitaire. Si j'ai 30 étudiants dans ma classe, ce que je veux, c'est 30 points de vue différents. L'information, je la connais, elle est sur le web. Avant elle était rare, j'étais obligé de me rendre à l'université pour que quelqu'un me la donne, pour qu'on me dise comment se calcule une structure. Ce n'est plus le cas maintenant. Ce dont on a besoin, c'est du plus grand nombre de points de vue sur une situation, du plus grand nombre de lectures possibles. Et ça, c'est le propre du modèle artistique. Il faut s'inspirer de lui pour renouveler le modèle universitaire.

On voit apparaître des concepts reliés à des technologies qui vont nous permettre de penser différemment le monde. L'informatique quantique permet aujourd'hui l'analyse de situations trop complexes pour le cerveau humain, des situations floues que seules des mathématiques floues peuvent permettre d'aborder. On cherche désormais des points de vue variables, qui correspondent à des contextes eux aussi variables, et à des intérêts personnels variables. Et le web va permettre cela. En tout cas, il fait rêver à cela... 

Enregistrement filmé et photos des entretiens par Daniel Karolewicz.