

Une expérience de l'espace et des contraintes

[Trois installations vidéo au Lieu, centre en art actuel] Enrique Bravo [28 janvier au 21 février 1999] Sylvette Babin [25 février au 21 mars 1999] James Partaik [25 mars au 18 avril 1999]

Yves Doyon

Number 74, Fall 1999

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46217ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Doyon, Y. (1999). Une expérience de l'espace et des contraintes / [Trois installations vidéo au Lieu, centre en art actuel] Enrique Bravo [28 janvier au 21 février 1999] Sylvette Babin [25 février au 21 mars 1999] James Partaik [25 mars au 18 avril 1999]. *Inter*, (74), 61–65.

Une expérience de l'espace et des contraintes

Yves DOYON

[trois installations vidéo au LIEU, centre en art actuel]

Enrique BRAVO [28 janvier au 21 février 1999]

Sylvette BABIN [25 février au 21 mars 1999]

James PARTAIK [25 mars au 18 avril 1999]

De janvier à avril 1999, LE LIEU, centre en art actuel, présentait successivement, dans ses locaux, trois installations vidéo des artistes Enrique BRAVO (Mexique), Sylvette BABIN (Montréal) et James PARTAIK (Québec).

Ces artistes aux conceptions très différentes, choisis à la suite d'un appel de projets, devaient travailler tour à tour avec le matériel fourni, soit trois magnétoscopes et quinze moniteurs télé de 20 pouces, et concevoir les modalités de diffusion en fonction des paramètres physiques de la galerie.

Occasion stimulante d'une confrontation directe avec des matériaux bruts identiques, cette contrainte formelle ouvrait largement sur les expérimentations et les préoccupations personnelles des artistes, tout autant qu'elle donnait au public des éléments communs de référence, lui permettant ainsi de mieux percevoir, comprendre et questionner les processus créateurs mis en jeu et leur objet.

Comme le précisait le texte de présentation rédigé par LE LIEU lors du lancement de cette série d'installations, « il s'agit de vérifier la possibilité de produire des phénomènes esthétiques différents à partir des mêmes éléments. À l'inverse, ce médium impose-t-il sa présence/structure par rapport à un corpus/contenu ? » L'étalement dans un temps continu des trois propositions artistiques, *Cirls*, de Enrique BRAVO, *15 Instants/seconde*, de Sylvette BABIN et *Il n'y a pire eau que l'eau*

qui dort, de James PARTAIK, apporte, par leur réciprocité, des éléments de comparaison qui enrichissent les différentes lectures possibles.

À partir des notions d'attraction et d'interaction mettant en jeu l'œuvre, sa configuration et le public, une certaine lecture sera faite, passant nécessairement par une morphologie de l'espace. Dans les lignes qui suivent, je présenterai les installations individuellement et dans l'ordre chronologique de leur diffusion, en insistant sur la manière dont les artistes ont utilisé les éléments de contrainte et occupé l'espace consacré aux installations. Puis, dans un second temps, je les mettrai en parallèle, en arrêtant certains concepts pour mieux cerner les liens/différences qui les relient et leur évolution dans le temps.

Cirls

[Enrique BRAVO]

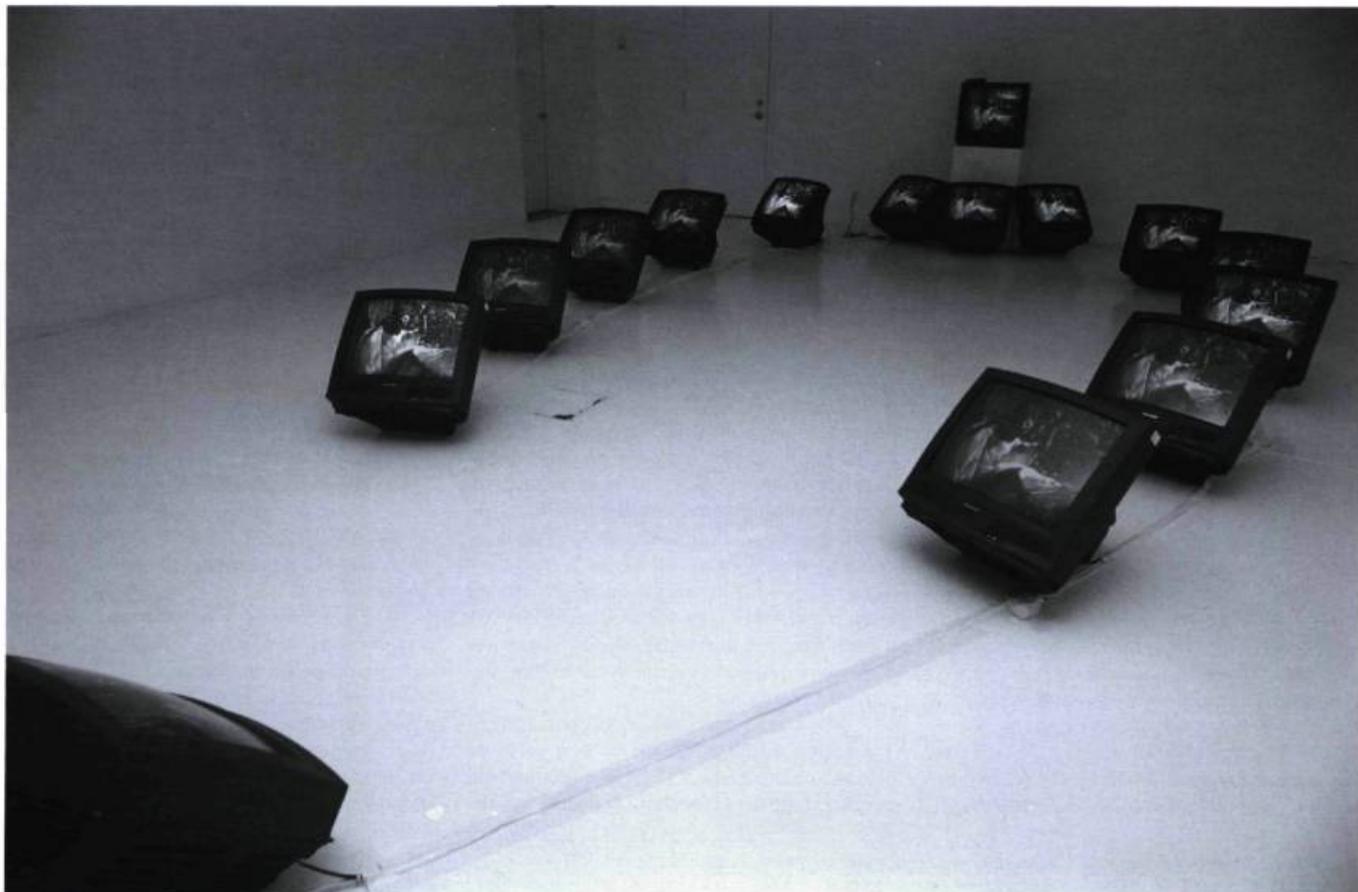
D'entrée de jeu, le son et l'image nous assaillent : grésillements et neige électronique qui entrecoupent des séquences d'eau se butant aux rochers, explosant dans leur fracas silencieux. Nous sommes dans le chaos primordial qui prélude à l'organisation première des éléments : l'eau et la terre, le corps constitué qui surgit et se frotte à ces éléments hybrides, entre humain et *Cirl*.

C'est que, comme le présente lui-même l'auteur, les *Cirls* ne peuvent se « développer que par temps humide, lorsque la vie se régénère, quand l'aquieux permet cet état hybride ».

Ce sont les premiers temps de l'histoire (du monde ?) où le corps qui danse est en harmonie avec le monde, *Cirl* qui surgit et s'incorpore à cette eau, à ces arbres aux feuilles jonchant le sol (la terre), à cette forêt.

Les quinze moniteurs, disposés au sol et dessinant le contour d'une pointe de flèche fermée à la base par un moniteur tournant le dos au spectateur, diffusent simultanément cette unique bande qui nous raconte l'histoire de la naissance et de la transformation du corps, de la matière, de l'énergie. À cette femme qui danse, drapée de blanc, allégorie de la *Cirl*, elle-même métaphore de l'énergie primale et spirituelle, l'auteur prête la forme humaine de son alter ego, l'anima, représentation psychique de l'énergie vitale qui sommeille en nous.

De la nature, cette *Cirl* (femme qui danse) se transposera à l'intérieur d'un édifice en ruines, se dédoublera pour se livrer un duel de mouvements saccadés et énergiques, et se transformera finalement en cette jeune femme (la même), assise devant son ordinateur et activant, à l'aide des touches du clavier, d'autres formes virtuelles qui s'agiteront devant elle, et qui ramèneront au premier plan les séquences du corps de la femme dansant, se multipliant jusqu'à quatre fois, pour suggérer la permanence de cette énergie vitale jusque dans les nouvelles dimensions de la modernité, dans ces images irréelles et pourtant existantes générées par les technologies actuelles.



Des images urbaines viendront interrompre et ponctuer cette séquence d'animation 2D et 3D, telle cette tour métallique, pylône électrique, qui, vue du dessous, suggère une immense toile d'araignée dans laquelle nous débattons, nous, simples humains aux prises avec nos pulsions primitives et nos raisons défaillantes et qui tentons, tant bien que mal, de nous acclimater, de poursuivre ce rêve insensé de transformer le monde à notre image. Ce combat, perdu d'avance, nous ramènera au lieu premier d'où a émergé le chaos, cette forêt chargée d'humidité, capable de tout absorber, de tout transformer.

La trame sonore, omniprésente tout au long des quinze minutes que dure cette vidéo, agit comme appui aux images. Tantôt méditative, puisant dans le répertoire ambiant, tantôt rock et agressive, la musique est, à certains moments de transition et de rupture, supplantée par une trame sonore inquiétante qui accentue la tension dramatique suggérée par l'auteur. L'ensemble est relativement lumineux, la pièce baignant dans une pénombre reposante, alors que les teintes dominantes des images vidéo vont du bleu au vert, avec de-ci de-là des touches d'ambre brun et, quelquefois, des couleurs réalistes des séquences tournées.

Présentée en installation, cette bande n'en demeure pas moins une monobande, scénarisée à l'excès, qui nous raconte quelque chose. Le fait qu'elle ait été reprise dans les 15 moniteurs n'apporte pas vraiment au contenu narratif : le sens est dans les images, non dans le dispositif. Il nous faut la visionner dans sa presque totalité, de manière linéaire, pour saisir de quoi il retourne, pour entrer dans l'univers mis en place par l'auteur. Hormis le procédé narratif et signifiant, en lui-même intéressant, nous assistons en pénétrant dans la pièce à une composition picturale rappelant la perspective classique (ligne de fuite) qui ajoute de la profondeur à une bande narrative qui en contient déjà. Notre regard oscille entre le premier moniteur posé près de nous, pour une meilleure lisibilité de l'image, et celui placé au sommet de la flèche, pour sa force attractive rassurante qui donne, à l'espace ainsi occupé, une signification convenue.

Déjà cyclique en elle-même, sa mise en boucle (8 fois) sur un seul ruban, procédé naturel de diffusion pour de telles œuvres, peut être lue à un second niveau de lecture : les cycles de la vie, chaos – ordre – chaos, le combat éternel entre le Bien et le Mal, représenté par la *Cirl* bleue et la *Cirl* rouge, le monde moderne versus le monde naturel. La composition en pointe – objet traditionnel, presque primitif – non seulement indique une direction, mais trace un parcours cyclique fait d'avancées – vers le sommet de la flèche – et de retours.

Mexicain, Enrique BRAVO laisse entrevoir dans son travail plusieurs notions inhérentes aux mythologies tant aztèque que maya : le destin cyclique de l'univers qui ne peut être brisé qu'à de brefs et fragiles moments qui terminent un cycle et en commencent un nouveau. Le parcours de lecture de l'œuvre, suivant les lignes créées par la disposition des moniteurs faisant face aux spectateurs, vient se briser sur celui qui, à la base, est devenu illisible parce que tourné face contre le fond de la pièce. À ce moment précis, la lecture devient plurielle, ouverte au hasard de nos propres perceptions mentales qui doivent suppléer à la perte temporaire des images visibles. D'ailleurs, par jeu ou par intention consciente, l'artiste, en inversant le déroulement de l'une des huit boucles répétées, est venu de lui-

même inscrire son propre « hasard perturbant » à l'intérieur des reprises cycliques de la lecture.

Le réglage approximatif (et quasi impossible...) des moniteurs fait qu'à certains moments les dominantes de couleur différentes apportent un attrait supplémentaire. Mais c'est surtout lors de certaines séquences, où le traitement saccadé et rapide des images s'accompagne de mouvements énergiques s'étalant tout au long de la pointe formée par les moniteurs, que l'intérêt de cette composition surgit ; s'ensuit alors une rythmique cinématique qui accentue la frénésie des images et stimule chez le spectateur, quoique extérieur, une sensation aspirante dans l'œuvre.

15 Instants/seconde [Sylvette BABIN]

« Le leitmotiv principal de ma recherche est l'obsession... D'abord l'obsession de l'objet par l'utilisation du multiple [...], puis l'obsession du sujet par l'omniprésence du corps [...] et finalement l'obsession du geste, celui qui refuse au sujet toute inertie et lui donne un prétexte à établir une relation avec l'objet. »

Cet extrait du texte de présentation rédigé par l'artiste invitée, Sylvette BABIN, illustre fort à propos l'aspect obsessionnel de cette installation. Exploitant au maximum le potentiel technique mis à sa disposition, l'auteur nous présente trois bandes différentes, dont les rythmes s'interpellent, à l'intérieur des quinze moniteurs disponibles. L'un des murs de la galerie servant d'appui central du dispositif, sept moniteurs y sont accrochés à des hauteurs différentes, traçant un motif en miroir qui se répète de part et d'autre du moniteur central, et sont contrebalancés par six autres moniteurs posés à même le sol, ce qui crée un arc de cercle ouvert s'étirant sur la gauche. Les deux derniers moniteurs, en décalage, sont posés respectivement contre le mur de droite et dans le coin supérieur formant l'angle entre ce dernier et le mur du fond. L'effet perceptif premier est une vision frontale qui amène naturellement le spectateur à se positionner face à cet agencement qui apparaît, dans un premier temps, générer un seul axe de vision, unique et dirigé, un peu à la manière de ces peintures où l'on cherche le point de vue du peintre à partir duquel il a pensé et réalisé sa toile.

Des sept moniteurs adossés au mur principal, six nous laissent voir une bande, appelée *Light* (titre de travail donné par l'artiste pour les besoins de la description), qui met en scène la tête de l'artiste se teintant de rouge au rythme du clignotement d'une ampoule électrique. L'artiste montrant des plans très serrés et larges, il nous faut un certain temps avant de comprendre que la lumière provient du corps lui-même, l'ampoule se trouvant à l'intérieur de la bouche. Progressivement, le visage se dégagera, éclairé de l'extérieur par une lumière blafarde qui aplanit les reliefs, pour culminer en un écoulement de bave dégoulinant de la bouche demeurée trop longtemps entrouverte. Entrecoupées de plans noirs de durée variable, les apparitions/disparitions de la lumière se modulent au rythme de la trame sonore qui joue dans le registre des bruits industriels (impulsions électriques, travail mécanique des machines, sirène stridente, pulsations binaires et répétitives) et des ruptures de cadence.

Le septième moniteur, au centre de cet agencement, décompose, en une série de plans stroboscopiques, la partie supérieure du corps de l'artiste – tête, bras, torse, taille – qui

s'agit en des gestes désordonnés et frénétiques – brusques bougés de la tête qui se penche vers l'arrière et crie, déplacements verticaux des mains, balayages des bras, torsades du buste, etc. Filmées en découpe sur le fond lumineux d'un moniteur – qui montre d'autres images en noir et blanc, qui s'allument et s'éteignent en un rythme constant, du corps et, parfois, d'un humain-oiseau/papillon battant désespérément des ailes –, les différentes parties du corps apparaissent fantomatiques, se distinguant par leur gestualité tout en se confondant dans le magma lumineux généré par la multiplication des couches et par cet effet de persistance rétinienne qui trompe l'œil en lui laissant croire en une supposée permanence des images. Cette seconde bande (intitulée *Tressaillement*) place au cœur du concept et du champ visuel la notion de l'individu, de son organisation spatiale et temporelle qui se joue essentiellement par sa gestuelle, mais surtout de sa trompeuse matérialité qui fait écran entre l'extérieur (l'autre, les objets) et une intimité intraduisible, faite d'organes et de sensations. Et qu'est-ce que le corps, sinon un écran sur lequel viennent buter les sensations et les influx du monde et par lequel se communiquent aux autres nos propres perceptions ?

« Parce que mon corps est ce que j'ai de plus intime, parce qu'il est mon véhicule, mon moyen de communication, mon lien avec les choses de la vie... [...] il n'est pas seulement objet auto-référentiel et auto-réflexif me refermant sur moi-même, mais sujet d'exploration m'ouvrant sur l'Autre. »¹

La troisième bande (intitulée *Birds*) occupe entièrement l'espace visuel dessiné par les six moniteurs posés à même le sol, de manière quelque peu désordonnée mais suggérant, dans la globalité de l'ensemble, un arc de cercle ouvert sur la gauche. Cette bande qui s'ouvre et se ferme avec l'image d'un escalier roulant qui nous emporte vers le haut (les moniteurs apposés au mur ou, encore, un espace imaginaire, aérien, situé bien plus haut) se compose essentiellement d'images de pigeons qui arpentent un sol couvert de neige, picorant nerveusement tout ce qui s'apparente à de la nourriture. Ces images sont traitées en noir et blanc, avec effets de négatif, de haut contraste et de surimposition, mais quelques séquences en couleur viennent ponctuer cet agencement linéaire et répétitif, auxquelles s'ajoutent, en réponse aux autres bandes, des extraits de *Tressaillement* (humain-oiseau/papillon et bouche ouverte) et de *Light* (lumière rouge clignotante). La trame sonore, obsédante et déstabilisante, apporte une sensation d'étouffement, d'aliénation et d'enfermement à cette bande, de même qu'à l'ensemble de l'installation. Ce roucoulement de pigeon, repris ad nauseam, déformé, étiré et dénaturé, par son aspect à la fois trop concret et pourtant irréel, questionne nos habitudes sonores urbaines et nous confronte à cette réalité toute virtuelle que ce qui est vu tient tout autant de la réalité que de la représentation.

Les deux derniers moniteurs, l'un disposé contre le mur de droite et légèrement surélevé, l'autre dans le coin supérieur droit, diffusent respectivement les bandes *Light* et *Tressaillement*.

En entrant dans la pièce, sans lumière, hormis celle provenant des moniteurs qui procure un éclairage suffisant pour se déplacer sans hésitation, le spectateur va instinctivement se positionner face à l'ensemble, à l'intérieur d'un espace inoccupé qui semble, à l'évidence, lui être attribué. Toutefois, cette disposition frontale est trompeuse. Plus le

1. BABIN, Sylvette. Extrait de *Ceci est mon corps*, texte de présentation du projet.

2. MAZA, Monique. *Les installations vidéo. « œuvres d'art »*, Éditions L'Harmattan, coll. champs visuels, 1998.

visionnement progresse, plus un sentiment de malaise s'installe : la question d'être au bon endroit et de regarder correctement l'œuvre proposée devient oppressante. Et surtout, les moniteurs placés sur le côté et de dos l'interpellent de façon de plus en plus pressante. Aux mouvements de la tête succèdent ceux du corps qui se met à bouger puis à se déplacer. La double trame sonore – qui se perçoit tout d'abord comme unique – opère sa magie et invite le spectateur à se frotter aux moniteurs pour découvrir d'où vient le son et, par la suite, à procéder à sa dissociation.

Ce qui semblait alors frontal devient spatial : on assiste à la mise en place de ce que Monique MAZA appelle un « dispositif de spatialisation »². Non pas que se dessine une quelconque ligne de fuite, une perspective recréée qui donnerait profondeur à son objet, mais plutôt se profile une épaisseur (au sens d'une apparition d'autres niveaux de sens), qui permet au spectateur de se projeter dans l'espace physique et mental de l'œuvre. En même temps que s'instaure cette épaisseur, le corps du spectateur la ressent pour lui-même, découvrant avec malaise et joie qu'il en fait partie.

Cette préoccupation de l'espace et du geste a occupé une place importante dans le travail de Sylvette BABIN, comme elle le mentionne dans son texte de présentation : « L'espace que nous habitons, celui dans lequel notre corps bouge, et l'espace qui nous habite, celui par lequel notre corps vit, sont les aires de dialogue entre le corps et le geste. [...] La vidéo – médium réunissant dans un même espace, sujet, objet et geste – est de plus en plus présente dans ma pratique et s'insère surtout comme un « état » au sein d'une situation. »

Cet « état » qu'elle cherche à re-crée, elle y parvient non pas tant à partir des images montées qui composent ses bandes, mais bien plus par le dispositif lui-même qui contribue à mettre le spectateur en état de se sentir, de se percevoir dans l'espace. Il y a là une adéquation entre contenu et forme qui insuffle un rythme vivant à l'ensemble de son installation.

En utilisant son propre corps comme matériau pour rendre la dynamique du geste, de l'ombre et de la lumière, en le mettant en parallèle avec ceux de l'Autre, objet sans confusion possible représenté par les pigeons, elle instaure une temporalité du souffle et de la gestualité nécessaires à la survie. Au cœur de cette confrontation espace/temporalité, le spectateur peut se laisser aller à éprouver cet « état » d'être qui lui confirme qu'il est à son tour en relation avec autrui.

Il n'y a pire eau que l'eau qui dort [James PARTAIK]

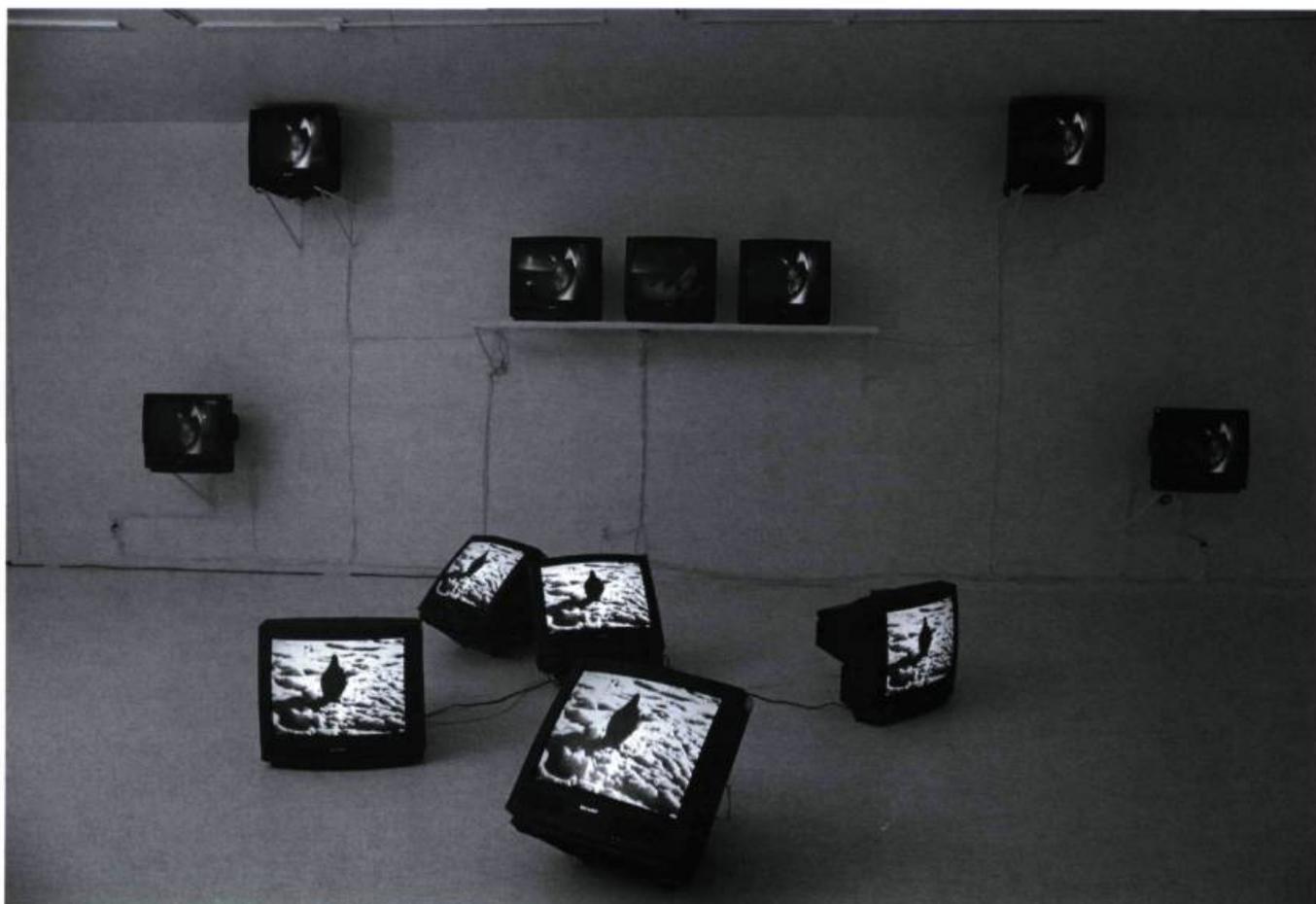
En franchissant le seuil de l'espace consacré à l'installation, nous sommes immédiatement plongés dans le noir ; seule, une faible lueur se diffusant sur le fond de l'espace nous accueille et un léger son de criquet nous invite à nous enfoncer un peu plus loin dans cette obscurité. En tâtonnant, nous rencontrons un mur qui, du moment que nous le longeons, nous mène à une ouverture, puis un second mur nous oblige à orienter nos pas dans une direction précise. Parvenus au bout de ce corridor de traverse, nous débouchons enfin dans une autre pièce... noire, elle aussi.

C'est que, dans cette installation vidéo de James PARTAIK où nous venons d'entrer, il faut un temps, rythme physiologique propre à chacun de nous, pour, d'une part, traverser l'espace physique et, d'autre part, franchir l'espace mental qui permet au corps de s'engager, voire de s'insérer dans l'installation. Alors, des mouvements lumineux apparaissent : images incertaines de corps en mouvement, de paysages et de routes qui défilent, de poissons nageant dans l'eau, d'émissions télévisées qui nous sont reconnaissables par leur rythme familier si particulier, mais aussi quantité d'autres images indéchiffrables dont seules les lumières et les couleurs nous sont perceptibles. Ces images flétries, qui semblent surgir de l'espace lui-même, inscrivent leurs frontières virtuelles en dessinant des limites instables à cet univers perceptiblement indé-

fini, donc effrayant. Cette nécessaire transition, prélude à l'apparition de l'œuvre, permet au spectateur d'accepter de perdre ses repères de temps et d'espace habituels, à condition que d'autres lui soient fournis.

Pourtant, s'y retrouvent les mêmes éléments que ceux des installations précédentes ; seulement, leur manipulation diffère. Voulant rompre avec le cadre du moniteur, l'artiste les a détournés pour en faire des projecteurs. Dès l'entrée, c'est la projection, quoique imperceptible, de l'image captée par une caméra infrarouge qui dessine la faible lueur entraperçue. Originellement, la caméra cadrerait un poisson nageant dans son aquarium – un Beta japonais combattant –, mais ce dernier, sur le point de suffoquer, a été enlevé et la caméra est maintenant pointée sur les spectateurs pénétrant dans l'obscurité, se regardant, sans le savoir, avancer en direction de leur image. Dans l'encoignure des murs formant le couloir de traverse, un radiocassette serine des sons de criquets sur fond urbain. Puis, dans la salle principale, les moniteurs, disposés au sol, émergent lentement de l'obscurité pour apparaître dans l'inertie de leur masse noire compacte. Deux bandes auxquelles s'ajoutera une troisième, les signaux hertziens et électroniques de téléviseurs allumés, dessinent de leurs balayages lumineux des images évanescentes et fragmentées, rendues à escient inintelligibles pour le spectateur.

Le choc est double. Après cette première plongée subite dans le noir, tous nos repères intellectuels et sensitifs édulcorés, il nous faut maintenant accepter de ne rien voir, au sens cognitif du terme. C'est tout un univers qui apparaît alors, et nous plongeons au cœur d'un ballet éthéré de formes, de couleurs et de mouvements qui n'est pas sans évoquer celui des aurores boréales. À ce moment, le parcours de l'installation peut s'effectuer, puisque ce n'est pas le contenu en soi des images qui est au cœur de ce projet, mais bien l'image en elle-même, pour elle-même.



Sans que nous ne percevions rien des conditions techniques imposées qui la sous-tendent, cette œuvre énigmatique fonctionne parce qu'elle laisse entrevoir tout un champ d'exploration possible, l'émergence d'un niveau supérieur de correspondance dans un imaginaire partagé. Un dialogue s'instaure entre le spectateur et l'artiste, par le biais du dispositif mis en place, des « technologies » utilisées. On interroge les sources lumineuses, sonde leur provenance, ausculte l'objet connu (les moniteurs) pour tenter d'en décoder la mécanique fonctionnelle : que sont ces images ? d'où proviennent-elles ? comment parviennent-elles à se dessiner, flottantes, sur la surface des murs ? On s'étonne de l'ingéniosité déployée et les techniques utilisées deviennent, à leur tour, conditions d'apparition de l'œuvre. Cette « artacité » de l'objet, au sens où l'utilise Gérard GENETTE, devient une occasion d'appropriation de la technologie. Non pas que cette installation de James PARTAIK use des plus récentes découvertes ; c'est plutôt dans le renversement, dans le dévoiement des modalités techniques imposées (moniteurs, magnétoscopes, espace rectangulaire) qu'elle manifeste cet état d'appropriation. Fenêtrés et bardés de loupes déformantes, les moniteurs sont devenus des projecteurs ; les murs servent d'écrans sur lesquels viennent, par effet de mixage et de sensibilisation de la surface, se réfléchir les formes, les couleurs et les mouvements ; les cadrages spécifiques et différents des images d'une même bande multiplient les éléments visuels ; l'usage de moniteurs comme récepteurs télévisuels (émissions) ou en tant qu'objets dont la fonction première, technique, est d'émettre de la lumière (neige électronique) augmente les sources d'images. À l'exception de la caméra infrarouge placée à l'entrée, les trois sources disponibles (magnétoscopes) sont devenues sept, puis une multitude incalculable à la suite de leur accumulation, de leur juxtaposition, de leur interpénétration.

L'auteur travestit les codes et la technique à dessein de faire disparaître le cadre étroit du moniteur, comme objet mais également comme référent télévisuel, et d'utiliser l'image comme matériau en jouant de ses qualités – luminosité, couleur, déplacement, évanescence. Il s'approprie l'espace qu'il peint avec de la lumière, lui donnant ainsi du volume. L'impression qui s'en dégage est que l'air lui-même, par effet spéculaire, devient l'écran ultime sur lequel se réfléchissent les images. Cet espace, il l'accapare, le transforme et l'adapte aux besoins de la proposition qui, elle-même, s'adapte au lieu dans lequel elle agit. Ce faisant, il amène le spectateur à faire de même.

Cet aménagement permet d'activer la spatialisation de l'œuvre qui devient un tout : ce n'est non plus seulement des images diffusées par moniteurs agissant comme projecteurs sur des murs écrans réfléchissants, mais un espace donné duquel surgissent des images fantomatiques au centre desquelles le spectateur s'inscrit comme objet de perturbation mais également de signifiante. C'est ainsi qu'on peut parler de « textualité de l'espace », au sens d'une œuvre qui est, avant tout, un « espace à lire », selon les termes de Monique MAZA :

« L'espace, travaillé par l'installation, devient un espace où le corps et le regard doivent se concerter pour explorer une proposition inédite ; c'est pourquoi, au-delà d'un espace à voir et à parcourir, il pourrait devenir également un espace à lire. [...] Il se pourrait que le rapport à l'espace habituellement

suscité par l'image vidéo – comme image principalement télévisuelle – en soit sensiblement inquiété. »³

Artiste indisciplinaire, comme il aime à se décrire lui-même, au sens d'une « relation réciproque qui doit exister entre les différentes disciplines ou médias artistiques qui composent une œuvre d'art », James PARTAIK a profité de sa proximité physique (il réside à Québec) pour intervenir régulièrement et faire de cette installation un parcours créatif continu. Le poisson du vestibule a été enlevé puis ramené dans la pièce principale sous la forme d'un objet 3D, résultat de la réflexion du corps mort placé devant une séquence vidéo ; des moniteurs ont été éteints et allumés ; une troisième bande, retranscription d'une performance antérieure portant sur le deuil (mouvements verticaux du haut du corps semblables aux bercements sacramentels juifs), s'est ajoutée ; la caméra placée à l'entrée a été détournée, escortant le spectateur vers la sortie, plutôt que l'accueillant. L'artiste s'est même commis dans un acte performatif lors duquel, durant deux après-midi, installé dans l'une des vitrines de la galerie, il s'est aspergé d'eau, utilisant son corps comme rigole pour diriger le fluide qui s'accumulait dans un récipient formant aquarium. Uniquement visible de la rue, une minuscule ouverture pratiquée dans la tenture permettait, par effet de réflexion (boîte noire), que l'image de l'acte se projette à l'intérieur.

Toutes ces interventions et actions, bien qu'elles épaississent un sens rendu sciemment par l'artiste difficilement décodable pour le spectateur, n'ajoutaient pas fondamentalement à la proposition déjà en place, risquant même d'en retarder l'apparition. Savoir que l'acte performatif trouvait son lien sémantique, et avec la bande du deuil (mouvements du corps et de la tête), et avec la présence du poisson Beta (réel, puis objet 3D) et l'eau s'accumulant dans un aquarium, alourdissait d'un surplus de stimuli l'installation dont l'approche relève avant tout d'un mode contemplatif.

Mais la grande force de cette installation est de transmuier l'apparence en apparition. Car, comme le titre le suggère si bien, ce n'est pas l'apparence, la surface des choses que cette installation travaille, mais la chose elle-même. Et comme le mentionne Monique MAZA, une œuvre « ...ne prend l'allure d'une apparition que si le niveau d'appréhension dépasse, outrepassa, celui de la perception sensorielle, afin de donner la vision d'une entité. » En d'autres termes, si le passage de l'apparence à l'apparition s'effectue, c'est parce que l'œuvre amène le spectateur à plonger dans cette eau stagnante, à traverser la surface en apparence calme et sans vie, à faire corps avec cet état aqueux qui bouge, vit, se transforme constamment.

Une nécessaire expérimentation en trois temps

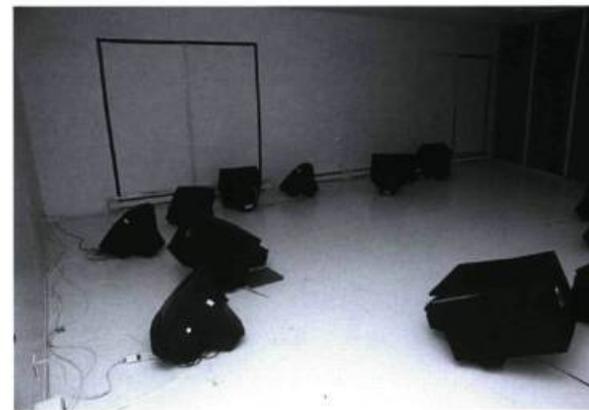
Les formes prises par les installations vidéo sont multiples, puisant à toutes disciplines, jouant de divers médias et matériaux. Elles restent des œuvres ouvertes, difficiles à cerner, à appréhender.

Une des difficultés propres à la vidéo est de se dégager des codes télévisuels et des référents cinématographiques. Cadrée par l'un, à cause de la technique même du médium (balayage, signal électronique, diffusion par moniteurs, luminosité) et de ses codes (cadrages, affect du face à face, effet de direct), et réfléchi par l'autre (diffusion sur écran, écoute

passive et dans le noir, narrativité et langage des plans, des scènes et du montage), la vidéo pêche souvent par excès de technicité dans cette tentative de définition de son langage. Les installations sont une réponse formelle à cette recherche, une dimension de la vidéo qui se démarque radicalement de la télé comme du cinéma.

S'il est vrai que l'installation vidéo ne se laisserait saisir qu'au pluriel tant elle peut avoir de manifestations diverses, certains éléments clés nous permettent de dégager des dénominateurs communs susceptibles d'articuler une réflexion sur cette pratique. Notamment, la mise en espace du site de diffusion et une certaine adéquation entre la forme et l'espace déployés. Ces deux notions, qui permettent l'émergence signifiante d'impressions, de perceptions et de sensations en accord avec le contenu de l'œuvre diffusée, sont porteuses d'expériences directes et prolongent l'œuvre dans le spectateur présent. C'est alors qu'on peut parler de « dispositif de spatialisation », selon les termes de Monique MAZA :

« Ce qui caractérise ce principe de dispositif provient donc de la manière dont est pensée la relation du regard et de l'espace sensible. Le sujet spectateur est l'enjeu de cette relation dans la mesure où l'œuvre prend forme à partir de la relation elle-même, de sa qualité et de son intensité, c'est-à-dire à travers le sujet, comme actant de la relation. Le principe commun entre une installation qui emprunte à la perspective classique ses effets de profondeur et son dispositif de mise à distance, mais renverse le plan vertical du tableau et le déploie sur le sol, et une œuvre qui transgresse tout classicisme en accrochant des moniteurs au plafond, agit au niveau d'une interpellation réciproque du regard comme site des apparitions, et du corps comme berceau des sensations. »⁴



Que l'on compose la forme ou que l'on dispose et installe les divers éléments, le dispositif, au sens d'une intégration de « la dimension de direct qui autorise des échanges entre le dehors et le dedans, des imbrications subtiles d'espaces et de temps »⁵, est ce qui permet au corpus/contenu déployé de s'échapper de l'imposante présence/structure du médium et de ses codes et de trouver sa pertinence intrinsèque dans le lieu, dans les conditions techniques utilisées/imposées, dans la forme travaillée et dans le contenu traité. Cette adéquation plus ou moins complète, réalisée par chacune des propositions artistiques, produit des phénomènes esthétiques particuliers et différents, dès lors que les éléments communs (ici quinze moniteurs, trois magnétoscopes, un même lieu) sont vécus comme une contrainte créatrice, comme des matériaux de base dont les multiples combinaisons possibles viennent alimenter la démarche formelle et sémantique.

3. *Ibid.*

4. *Ibid.*

5. DUGUET, Anne-Marie. *Vidéo, la mémoire au poing*. Éditions L'Échappée belle, Hachette littéraire, 1981.

Les trois installations décrites plus haut, en usant chacune à leur manière des conditions et contraintes imposées, en actualisant intrinsèquement leur déploiement dans l'espace et leur condition de diffusion, confirment, si besoin est, l'intérêt et la pertinence de cette proposition, émise et réalisée par LE LIEU. En trois temps distincts et dans l'ordre chronologique de leur diffusion, ces installations explorent, en des pôles opposés et parfois contradictoires, différents paramètres, notamment le passage d'une occupation à une signification de l'espace.

Alors que l'installation d'Enrique BRAVO dessine l'espace comme une composition en aplat, usant des lignes de forces comme d'une perspective classique qui aurait aussi bien pu se développer selon l'axe vertical qu'horizontal, celle de James PARTAIK positionne LE LIEU comme un espace en trois dimensions où les mouvements lumineux, par des effets de réflexion physique et mentale, viennent tracer des lignes de force virtuelles formant autant de lignes de lecture au gré des déplacements du spectateur. Par contre, celle de Sylvette BABIN s'arrête à mi-parcours de cette dichotomie.

Travaillant un aplat vertical, doublé d'un axe horizontal d'étalement, elle trace un niveau de lecture donné d'emblée au spectateur qui, une fois positionné comme regardeur, peut éprouver un épaississement de l'espace qui l'enrobe, le dépasse et s'en va buter sur les moniteurs placés sur sa droite et derrière lui.

Au niveau sémantique, cette adéquation forme et espace emprunte un parcours identique. Dans le premier cas (BRAVO), la configuration dessine une illustration, un contrepoint à l'idée énoncée et articulée dans la vidéo. Dans le second (BABIN), elle ajoute un

niveau signifiant supplémentaire aux sens donnés par les bandes en projetant le spectateur de regardeur à acteur, en permettant qu'il éprouve lui-même une mise en relation de son corps avec l'Autre, tant dans l'objet vidéo du dispositif que dans les représentations humaines et animales données à voir par les images.

Dans le dernier cas, (PARTAIK), la disposition spatiale est le contenu même de l'œuvre qui ne pourrait exister à partir des seules images vidéographiques proposées.

Cette spatialisation en trois temps permet au spectateur ayant expérimenté chacune des installations de voir se déployer un lieu architectural connu (l'espace du LIEU) et de passer d'un espace singulier à habiter à un espace pluriel habité. Cette même évolution se retrouve à plusieurs autres niveaux sémantiques, formels et techniques, respectant tout autant la chronologie de diffusion proposée.

L'installation *Cirls* se développe selon une trame temporelle directionnelle, alors que la structure narrative domine par sa linéarité, accentuée par une trame sonore synchrone. Le contenu premier est porté par l'enchaînement des images et du son, qui dévoile son sens imbriqué, au fur et à mesure de leur déroulement dans le temps. La position du spectateur en est une d'extériorité, simple regardeur devant lequel s'enroulent les fils d'une histoire portée par une technologie de l'image qui fait une large place aux traitements numériques.

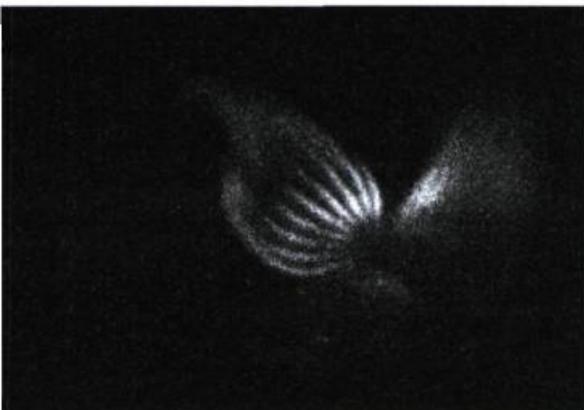
L'installation *15 Instants/seconde* propose plutôt une trame temporelle relationnelle, au sens où le temps se déroule en fonction de la durée propre à chaque spectateur pour établir les liens entre les éléments des différentes trames et en assumer le développement dans le temps. La linéarité est travaillée par la répétition, mais également par la juxtaposition des trois trames visuelles, des deux trames sonores, synchrones avec leur bande respective mais asynchrones l'une par rapport à l'autre, et le développement formel des axes vertical et horizontal. Porteuses de sens, les images agiraient plutôt comme des éléments clés servant à ouvrir des passages donnant accès à l'œuvre. Alors que deux des trois bandes sont travaillées électroniquement, *Lightne* contient aucun effet, l'essentiel reposant sur la captation de cet élément performatif. Quant à la position du spectateur, elle est double : de regardeur, il est incité à devenir acteur.

Quant à l'installation *Il n'y a pire eau que l'eau qui dort*, l'absence de toute structure narrative, alors même que le contenu signifiant des images nous est sciemment masqué, crée

une trame atemporelle où la notion de durée s'éclate pour laisser place à une sensation de présent infini, toujours renouvelé. D'ailleurs, l'usage d'un canal télévisuel comme source d'images est révélateur à cet égard : plus de temps marqué par la limite physique des rubans VHS servant à la diffusion, non plus qu'à la nécessaire répétition en boucle, de durée variable, des montages vidéo ; que le temps égal et sans interruption de l'enchaînement inlassable des programmes télévisuels, à l'instar de ces foyers où la télévision, allumée dès le réveil, accompagne toutes les activités quotidiennes. L'image est ici utilisée en tant que matériau, présentée par ses attributs plutôt que pour un quelconque contenu signifiant. La trame sonore, élément disjoint, jouant de l'opposition nature/urbanité (criquets/bruits de ville), ne signifie rien, se contentant de mettre en place des éléments sonores sensibles propres à propulser le spectateur dans un état mental de réceptivité. Le spectateur occupe la place centrale dans ce dispositif qui, seul, par sa présence et son positionnement, permet d'apporter du sens à ce qui, autrement, ne serait que mouvements de couleur et de lumière. Pour reprendre cette analogie simple, je dirais que c'est un peu à l'instar des aurores boréales qui sont aurores parce que regardées par l'homme, n'étant autrement que la recombinaison dans l'ionosphère de protons provenant d'une éruption solaire.

Enfinement, l'apport technologique est réduit à sa plus simple expression (signal vidéo transmis par balayage électronique à la surface des moniteurs), alors que, par un retournement de situation, ce qui semble de prime abord user de gadgets sophistiqués se révèle être, en fait, un détournement ingénieux de la technique, un retour aux premiers procédés qui ont accompagné et permis le développement des images : principe de la boîte noire, trucages et artifices de diffusion (loupes déformantes, mixage des images au moment de la projection, caches sur les moniteurs, etc.).

De *Cirls* à *Il n'y a pire eau que l'eau qui dort*, en passant par *15 Instants/seconde*, un passage tant sur les plans formel, sémantique, spatial que technique s'est accompli, jouant à l'extrême de pôles opposés. Confrontés aux mêmes considérations d'espace et de temps et aux mêmes contraintes techniques, chaque artiste a su articuler une vision propre qui a permis la mise en place de propositions esthétiques originales et différentes. Le grand mérite de cette séquence proposée par LE LIEU est d'avoir contribué, par son étalement sur trois moments, à solliciter l'attention et à faire émerger un questionnement à propos de ces installations qui sont autant d'illustrations d'une pratique encore en développement.



Références bibliographiques : GAGNON, Jean. « Vidéo : un bien petit mot pour un objet multiple », *Possibles*, vol. 8, n° 3. FARGIER, Jean-Paul. « Comme un polonais », texte à propos de la vidéo de Zbigniew RYBCZINSKI. *Les Cahiers du cinéma*. FAGONE, Vittorio. « Comme j'aimerais écouter les images », *Où va la vidéo ?*, *Cahiers du cinéma*, hors série, 1986. POPPER, Frank. *L'art à l'âge électronique*, Éditions Hazan, 1993.