

ETC



Interface/Commutation

Françoise Lavoie-Pilote, *Zone*, Galerie Séquence, Chicoutimi,
22 février - 1^{er} avril 2001

Sylvain Campeau

Number 54, June–July–August 2001

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35606ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Campeau, S. (2001). Review of [Interface/Commutation / Françoise Lavoie-Pilote, *Zone*, Galerie Séquence, Chicoutimi, 22 février - 1^{er} avril 2001]. *ETC*, (54), 61–65.

ACTUALITÉS/EXPOSITIONS

Chicoutimi

INTERFACE/COMMUTATION

Françoise Lavoie-Pilote, *Zone*, Galerie Séquence,
Chicoutimi, 22 février – 1^{er} avril 2001



Françoise Lavoie-Pilote, *Zone*, 2000.

L'œuvre multimédia n'est déjà plus une œuvre qui se propose à nous sans qu'une forme de préconnaissance de ses possibilités, de son mécanisme, ne façonne notre contact avec elle.

Aussi entre-t-on dans *Zone* comme en territoire connu, familiers que nous sommes avec la manipulation qu'un tel support entraîne. Tout naturellement, bien que d'abord déconcerté par la dichotomie, momentanément ressentie, entre projection grand format (chez Oboro) ou sur moniteur (à Séquence), et souris d'ordinateur rapidement repérable, on s'assied. La main happe l'outil nécessaire et on en vient bien vite à passer la porte-pixels, le portail vidéographique qui s'offre à nous en une image assez majestueuse, celle d'un monument de pierre dévasté par quelque catastrophe inconnue, sorte de monolithe dressé en hommage au seul mécanisme de la mémoire. Dissimulées dans la texture rugueuse de cette muraille, contre toute attente, des dates apparaissent lorsqu'on déplace le curseur sur la surface. Un narrateur décline les dates de cataclysmes oubliés, bilans des victimes à l'appui.

Enfin admis au cœur de ce labyrinthe rhizomatique, on se retrouve sur une route de campagne, sous la lu-

mière blafarde d'un jour de pluie; film en boucle qui s'interrompt, pour peu que l'on clique sur la souris. De 1960 à 1970, à 1980, à 2000, c'est une sorte d'histoire à quatre temps qui se dévoile. Elle n'est pas donnée mais demande à être induite sous les coups d'une narration lyrique qui laisse peu de place au récit événementiel. Un parcours n'en émane pas moins, généalogique, qui va de l'existence rude et convenue d'une aïeule, aux côtés d'un mari attiédi (Terre d'origine), à celle de sa petite-fille lancée dans le grenier aux révélations empoussiérées (Terre d'espoir), à une mère abandonnée par son mari (Terre d'abandon) et à l'amante d'aujourd'hui, elle dont la quête amoureuse n'est toujours pas résolue (Terre promise et Terre d'horizon).

Pour chaque date, on observe un même rituel. Il y a d'abord cette porte en pierre effritée, puis la route, puis une série de trois séquences qui chacune en recèle une ou deux autres. Une sorte de ludion lumineux apparaît chaque fois, comme le prolongement de notre intervention. Pour peu que l'on chemine au sein de l'image, une surimpression se profile, une autre image se montre et la narration se dédouble. Pour montrer qu'un point sensible, ordinairement



identifié par une strophe, est touché, un bruit distinctif se fait entendre. Il suffit alors de repasser et de plonger au sein de la séquence (dirait-on : « qui suit » ?). Bien qu'il faille parcourir les trois premières séquences pour arriver à la quatrième et que la cinquième ne puisse être atteinte qu'une fois la quatrième complétée, il n'en demeure pas moins que sur cet enchaînement séquentiel, un autre enchaînement se plaque, arborescent, rhizomatique. Au sein de chaque séquence réside une série de petites portes d'entrée sur des manières d'a parte (ou paralipses) complétifs. Agissent de même les altérations que subissent images et sons pour peu qu'au moyen du curseur, on explore le moindrement la plage de l'écran.

Si ce sont bien des images vidéographiques et, peut-être bien même, photographiques qui sont ici animées dans un ballet de signes indiciels, le traitement que la numérisation et l'animation informatique leur font subir correspond effectivement au régime de l'art numérique et du multimédia. Bien sûr, on a affaire à une mémoire personnelle, avivée dans un développement, une résurgence lyrique appuyée. Ce sont bien là des images qui occupent les pages en avant-plan et en arrière-fond. Certaines pourraient même provenir d'un film familial, fait en Super 8 et repiqué.

Ce pourrait être là une réminiscence véritable. Mais il est permis, à la lumière des images qui habitent les autres séquences, d'en douter. Les marques d'un travail d'inscriptions diverses, les images en palimpseste, visibles les unes derrière les autres, sont trop nombreuses pour que l'animation numérique ne transparaissent pas comme poesis, performance et manipulation informatique. La qualité particulière des images en pixels, le grain étalé du signal, sont des témoignages trop évidents de ce qui est ici à l'œuvre et qui correspond à la facture particulière des nouvelles technologies de l'image. Une fois ces images numérisées, digitalisées, une sorte de commensurabilité devient possible. Soumises aux opérations du multimédia, les images, fussent-elles vidéo graphiques ou photographiques, paraissent de même nature. Elles peuvent dès lors être également permutées, commutées, altérées ou imbriquées les unes dans les autres. Tout peut être également ordonné en images, dans une sorte de nivellement rendu possible par l'outil. Qui plus est, un même traitement peut être appliqué aux autres médias inscrits dans l'outil-ordinateur. Textes et sons sont pareillement traités. Un média, du seul fait d'être titillé par la souris, peut reconduire à (ou en animer) un autre, dans une sorte d'équi-résurgence. Ce ré-



gime est celui de l'art numérique. Il me semble que Zone a su utiliser, dans son propos et dans son exploration, une palette très complète des possibilités distinctives de l'outil informatique. Ce qui fut fait en offrant une matière fictionnelle très solide et en inscrivant en son sein la marque et le travail particulier d'autres médias.

Permutabilité et commutation des images, sons et textes sont ici les outils employés pour construire ce récit lyrique qu'est Zone. Une telle exploitation vient s'inscrire dans le sillage des questions touchant à la photographie et à la vidéographie, dont des installations interactives comme Zone apparaissent à la fois comme le prolongement et le cumul puisque recourant aux deux régimes et, d'une certaine manière, les projetant l'un contre l'autre. Devant la portée critique

des esthétiques modernes et postmodernes, soulevant les problématiques de la spécificité des médias et de leur déconstruction, l'art numérique, dans sa création de mondes virtuels au moyen de stratégies esthétiques relevant d'autres médias, s'inscrit en faux. Son modèle critique s'oriente davantage autour d'une sorte de perméabilité des images, de leur passage les unes dans les autres. Il faudra dorénavant, pour appréhender de telles manifestations esthétiques, d'autres outils critiques et théoriques que ceux qu'on a utilisés jusqu'ici..

SYLVAIN CAMPEAU



TELL ME IS THAT YOUR WORLD?

