

Conspiracy Theory Lorsque le site de l'expérience n'est plus limité à l'écran...

Dominic Bouchard

Number 270, January–February 2011

Tendances du cinéma contemporain

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63647ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bouchard, D. (2011). *Conspiracy Theory* : lorsque le site de l'expérience n'est plus limité à l'écran..... *Séquences*, (270), 32–33.

Conspiracy Theory

Lorsque le site de l'expérience n'est plus limité à l'écran...

Faire l'expérience d'un espace immédiat et d'un espace audiovisuel; suivre un récit pas à pas; vivre une expérience in situ enrichie d'une œuvre médiatique, telle est la proposition de la promenade médiatique Conspiracy Theory, de l'artiste canadienne Janet Cardiff. En combinant les logiques du tour guidé et du cinéma, son dispositif a donné lieu à plusieurs œuvres, dont celle-ci, parmi les plus originales de l'époque contemporaine. Gros plan sur une pratique qui situe le cinéma dans le champ de l'art contextuel¹.

Dominic Bouchard

En 2002, dans le cadre d'une rétrospective de ses œuvres, Cardiff reçoit du Musée d'art contemporain de Montréal la demande de réaliser une promenade. Résultat de cette requête, *Conspiracy Theory*² est une promenade audiovisuelle in situ qui invite le promeneur à déambuler dans les corridors du Musée d'art contemporain de Montréal, le souterrain de la Place des Arts, puis le stationnement adjacent. Muni d'une paire d'écouteurs et d'une caméra Mini-DV (avec écran témoin) le promeneur reprend, tel un vidéaste en action, le parcours de l'artiste.

Cette promenade propose un récit complexe et ouvert qui emprunte beaucoup au genre policier. Marie Fraser a bien traduit le caractère ambivalent, voire plurivoque de ce récit: «dès les quarante premières secondes, sa voix [celle de Cardiff] nous place d'entrée de jeu au centre d'une intrigue dont le point de départ est un meurtre, sans que l'on sache s'il s'agit d'un rêve, d'un désir, ou de la réalité, sans que l'on sache s'il s'agit d'un événement passé ou imminent.»³ Cardiff commence son récit par une confidence, celle d'un rêve dans lequel elle commettait un meurtre... un événement du passé que le promeneur sera invité à vivre au présent en présence (médiatique) de la narratrice. Mais cette spirale temporelle appelle différence et répétition que la trame audiovisuelle vient mettre en tension avec le contexte immédiat. Ainsi, le promeneur parcourt les recoins du MACM et de la Place des Arts (sans jamais pénétrer dans une salle d'exposition) tantôt en cherchant des indices ou en pourchassant quelqu'un, tantôt en regardant autour de lui et en comparant son environnement immédiat à celui de l'enregistrement audio et vidéo. À quelques minutes de la fin vient le climax où il assiste à une violente course poursuite dans le stationnement souterrain.

Conspiracy Theory propose une médiation audiovisuelle riche et complexe. En diffusant des images et des sons in situ, c'est-à-dire enregistrés et diffusés dans les mêmes lieux, Cardiff plonge l'environnement immédiat du promeneur dans l'ambiguïté d'une médiation. Cet espace mixte feuillette l'espace de représentation du promeneur; il fait se confondre et se confronter deux pratiques des lieux, soit celle mise en scène par Cardiff, puis celle immédiatement expérimentée par le promeneur.

Cardiff emploie trois tactiques différentes pour guider le promeneur à l'aide de la caméra Mini-DV: le son de ses pas donne le rythme de la marche; l'image vidéo offre un repère visuel; sa voix indique la direction à prendre. La combinaison de ces trois tactiques permet à l'artiste de diminuer le nombre de directives fournies au promeneur et, par le fait même, favorise



Conspiracy Theory

La promenade permet d'amener le cinéma dans le champ performatif. En exploitant le caractère performatif d'une promenade, Cardiff parvient à feuilleter l'espace de représentation du promeneur.

son immersion dans un espace à la fois médiatique et immédiat. Plonger dans l'univers d'une promenade, telle *Conspiracy Theory*, c'est faire l'expérience d'un espace mixte aux frontières poreuses et ambiguës. La promenade de Cardiff propose un foisonnement de bruits, de musiques, de voix et d'images qui diversifient l'espace de représentation du promeneur.

Dans une volonté de relier l'environnement immédiat à l'enregistrement, d'encourager la configuration de cet espace mixte, la narratrice fait plusieurs interventions. Dans un premier temps, celle-ci propose une forme de contrat de participation avec le promeneur: «Synchronize your movements with mine. [...] Walk where I walk so we can stay together». Dans un deuxième temps, elle dit être consciente du fait que le promeneur est équipé d'une technologie: «You have a camera in your hand». Dans un dernier temps, pour bien nouer l'espace enregistré aux lieux pratiqués, la narratrice ne fait aucune distinction entre l'enregistrement et l'environnement immédiat; elle joint un *hic et nunc* à un *ça a été là*, ce qui a pour effet de stimuler chez le promeneur un mouvement évaluatif visant à déterminer si

un indice est issu de l'environnement immédiat ou s'il est le fruit de l'enregistrement. À titre d'exemple, Cardiff interpelle le promeneur et lui demande : « *There's people outside on the balcony, do you see them?* ». Ces quelques tactiques soutenues et réalisées par la narratrice promeuvent la *cohabitation* d'un espace enregistré et d'un espace immédiat lors de l'expérience de la promenade. Elles font de la technologie un moyen terme entre l'usager et les lieux de la promenade. La médiation technologique rend donc possible la formation d'un espace mixte original et dynamique.



Un autre moment de *Conspiracy Theory*

L'artiste utilise les codes du tour guidé pour raconter une histoire, puis faire vivre une expérience. Le marcheur expérimente durant près de vingt minutes son environnement immédiat, ainsi que celui médiat de l'œuvre de Cardiff. Le promeneur, plus que simple spectateur, devient acteur (et cadreur) dans la promenade. Cela est dû, entre autres, à ce que de Certeau nomme la « focalisation énonciatrice »⁴, c'est-à-dire l'indexation du corps dans le récit ou, plus généralement, l'indexation du corps dans l'enregistrement. Parce que le promeneur pointe la caméra devant lui et reprend les mouvements d'origine, il s'identifie au cadreur, ce qu'on nomme également l'*identification primaire*⁵. Cette énonciation focalisante présente l'image vidéo comme l'*index* (Charles Sanders Peirce) d'une pratique des lieux.

La promenade permet d'amener le cinéma dans le champ performatif. En exploitant le caractère performatif d'une promenade, Cardiff parvient à feuilleter l'espace de représentation du promeneur. Elle crée plusieurs correspondances entre le temps et l'espace de l'enregistrement, puis le temps et l'espace de la promenade. Tout ce qui arrive lors d'une promenade arrive au participant dans le temps présent. L'univers sonore préenregistré composé de musiques, de bruits, de dialogues vient ajouter différentes couches spatiotemporelles dans l'espace de représentation du promeneur. La prise de son et la prise de vue *in situ* diffusée dans un contexte particulier par la caméra Mini-DV rendent possible pour Cardiff de reformuler avec une efficacité désarmante l'environnement immédiat du promeneur.

Par exemple, à quelques minutes du début de la promenade, le promeneur regarde les gens circulant dans le musée ou mangeant au restaurant, Cardiff dit aimer être seule, immergée dans la solitude et l'anonymat, puis observer les personnes autour d'elle. À cette étape, le promeneur peut s'identifier aisément à l'état décrit par la narratrice. Mais quelques secondes après, la narratrice brise la solitude du promeneur-*voyeur* en lui apprenant qu'il est, lui aussi, objet du regard. En un tournemain, le sujet devient aussi objet. À ce stade-ci, la médiation révèle une autre médiation de l'espace, soit celle des caméras de sécurité présentes à proximité du promeneur. Aussi, Cardiff s'inclut dans l'espace immédiat du promeneur : « *We're being watched.* ». Cet exemple illustre à la perfection une des manières dont la promenade se distingue du film conventionnel : une promenade audiovisuelle peut créer son récit à même l'espace immédiat du promeneur.

Plusieurs promeneurs disent sursauter lorsqu'en entrant dans un étroit corridor, il entendent le son d'une porte qui claque. Cette brève expérience est très intéressante, car elle rappelle bien que l'expérience du promeneur se configure à même le lieu et la médiation, c'est-à-dire dans un contexte qu'il ne contrôle pas entièrement. De plus, contrairement au cinéma où un claquement de porte, même émis par un haut-parleur placé derrière le spectateur, ne le ferait jamais tourner la tête parce qu'il sera invariablement perçu comme médiatisé (la source c'est le film situé devant lui), l'enregistrement audio binaural d'une promenade comme celle-ci peut être d'abord perçu comme immédiat; lorsque la porte claque derrière lui, le promeneur tourne la tête pour vérifier la source de ce son. Il peut avoir, pour un bref instant, l'impression d'être suivi!

Rappelons pour conclure à quel point la promenade médiatique revisite de façon tout à fait originale les assises du langage cinématographique. Pensons, par exemple, à la notion de son intradiégétique qui devient ici une notion très dynamique. Le son binaural ne fait pas que spatialiser, à la manière du Dolby, la bande-son, il la situe; il la contextualise. Et que dire de la notion de hors champ lorsque les limites du cadre ne sont que partielles, puisqu'un simple mouvement des yeux permet au promeneur de compléter, du moins en partie, l'espace diégétique. Imaginons tout le potentiel créatif autour des notions de point de vue, de raccord, de mouvement de caméra et de focalisation, pour ne nommer que cela. En somme, une promenade audiovisuelle comme *Conspiracy Theory* constitue probablement le plus innovateur des usages du langage cinématographique de la période contemporaine!

¹Pour une étude plus détaillée de la promenade, voir le mémoire de maîtrise intitulé *La promenade médiatique contemporaine : étude des usages tactiques de quelques espaces asymétriques problématisant le tour guidé*, rédigée en 2007 par l'auteur de ces lignes, à l'Université de Montréal.

²Malheureusement, de récentes rénovations ont rendu impossible l'expérience de cette œuvre.

³Marie Fraser élabore une très fine analyse du récit dans les promenades de Janet Cardiff, voir *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, Université de Montréal, Thèse de doctorat, p.120.

⁴Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, Paris, Éditions Gallimard, p.191.

⁵Jean-Louis Baudry, *L'Effet Cinéma*, Paris, Albatros, 1978.