

Le Bouleversement des images et des sons dans l'art vidéo — *God's Greatest Gift Is...*

Jürgen E. Müller

Volume 1, numéro 3, printemps 1991

Nouvelles technologies : nouveaux cinémas?

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1001064ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1001064ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cinémas

ISSN

1181-6945 (imprimé)

1705-6500 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Müller, J. E. (1991). Le Bouleversement des images et des sons dans l'art vidéo — *God's Greatest Gift Is...*. *Cinémas*, 1(3), 21–37.
<https://doi.org/10.7202/1001064ar>

Résumé de l'article

L'article re-construit quelques ramifications et quelques galeries du labyrinthe médiatique de l'art vidéo. Dans le cadre d'une analyse paradigmatique de la réalisation canadienne *God's Greatest Gift is...*, neuf thèses sur les procédés esthétiques et fonctionnels de l'art vidéo sont présentées. L'étude de ces procédés et du rôle de la machinerie mène à une conclusion qui fait voir une des fonctions esthétiques et sociales (possibles) du médium et de l'art.

1. Vidéo, art hybride

Il n'est guère de forme d'art audiovisuel qui ait, comme l'art vidéo, résisté à toute tentative de catégorisation, qu'elle soit théorique, terminologique, esthétique, pragmatique. Nous restons fascinés (non sans quelques réserves?) devant le phénomène vidéo, qui depuis deux bonnes décennies² bouleverse nos habitudes de perception visuelle et nos instruments analytiques, les mettant à l'épreuve du postmodernisme.

L'art vidéo, médium de passage, du doute, de la coupure, de la dissolution et du remplacement des systèmes cohérents de formation de sens³? C'est «certain», mais ce n'est pas tout.

Quelle position peuvent encore occuper les théories modernes sur les médias et le reflet mimétique, face au foisonnement d'images reposant sur des constituants numériques et muées par processeurs (sans oublier les protagonistes générés par ordinateurs qui ont déjà, dans quelques séries télévisées, évincé les acteurs). Nos méthodes traditionnelles d'analyse et de description «scientifiques» sont vouées à l'échec face à la vague de fragments médiatiques que l'on aura montés en collages, manipulés, transformés, reconstitués et qui, au-delà de modules de la machinerie vidéo, composent leur propre unité.

L'art vidéo a entamé un nouveau chapitre du jeu intermédia-tique⁴. Il utilise l'image et l'écran de télévision que plus personne ne songe à remettre en question, le film, les arts plastiques, la musique, l'architecture, l'écriture, la littérature..., mais il est toutefois, par principe, *différent* de la somme des éléments juxtaposés et intégrés. Le phénomène «vidéo» implique *non seulement* les modèles de production d'images et de sons avec lesquels le cinéma nous a familiarisés et ses procédés de mixage et de montage, mais il nécessite aussi *les options esthétiques et les opérations des microprocesseurs et des machines* qui ne génèrent le clip (souvent grâce à la coopération de plusieurs spécialistes) *qu'en cours de post-production*.

La machine vidéo intègre des fragments d'origines les plus diverses, tant sur le plan de l'histoire des médias, des genres et des mentalités, que de l'histoire sociale et culturelle, puis les rejette — après mutation — sous forme nouvelle et unique d'artifice. L'«aura» de ces produits tient moins au caractère unique de chaque oeuvre, qu'aux possibilités nouvelles de fonctions et de jeux esthétiques qu'offre le *médium* «vidéo». Et presque toutes les productions vidéo utilisent ces nouvelles options médiatiques. On génère les sons et les images sans recours direct aux sons et aux images de notre quotidien et ils perdent ainsi leur fonction de re-présentation. Ces productions dirigent le regard du specta-

teur sur le médium proprement dit et ses options fonctionnelles (*The medium is the message...*). Le jeu intermédiatique et intertextuel⁵ de l'art vidéo est l'expression de la négation des données et des processus auxquels sont soumis, aujourd'hui comme hier, les «agglomérations» médiatiques. Par principe, ce médium vorace et générant garde à sa disposition toutes les productions culturelles pour tous les genres et toutes les époques. Tout peut être combiné avec tout, devenir collage et être transformé par système numérique. La machinerie de ce médium crée un labyrinthe de nouvelles structures spatio-temporelles; les modalités des interventions techniques et opérationnelles peuvent aller de la constitution d'images et de sons, en passant par l'utilisation d'effets spéciaux, de la *Verfremdung*, de l'accélération, du ralenti, de la répétition et de l'immobilisation jusqu'à la superposition, la re-sonorisation et le re-coloriage — pour ne citer que quelques possibilités.

Mais n'oublions pas que les infrastructures, au niveau de l'organisation comme de l'appareillage, constituent des conditions sine qua non de toute production vidéo. Au sein de la *video community* internationale, la scène de la vidéo canadienne se distingue par un réseau de studios qu'elle tient à la disposition des artistes; ces studios sont la base d'une série de productions remarquables⁶.

Je vais maintenant, dans ce qui suit, et à la lumière d'une production canadienne intitulée *God's Greatest Gift*⁷, présenter quelques thèses heuristiques illustrant le labyrinthe médiatique de l'art vidéo et son utilisation des images et des sons. Cette production de Alain Thibault, Miguel Raymond, Jacques Collin et Sylvie Panet-Raymond me semble tout à fait intéressante et appropriée pour soutenir une analyse paradigmatique, dans la mesure où elle se réfère au flux de violence quotidienne tel que le représentent les *autres* médias (télévision et cinéma) ainsi qu'aux modes de réception correspondants chez le spectateur. Voilà ce qui pourrait constituer une première «définition» thématique, à condition toutefois que l'on veuille encore parler de sujet ou de thème après avoir vu ce clip. Le présent article n'apportera, cela va de soi, aucune théorie cohérente concernant l'art vidéo ou le médium «vidéo». L'actuel *state of the art* — à la fois du médium, mais aussi de l'avancée théorique — ne le permet pas encore (?)⁸. Je vais néanmoins, en utilisant le paradigme de *God's Greatest Gift*, ouvrir quelques premières perspectives pour une éventuelle analyse des productions vidéo; et ce tout en tenant compte du fait que les choix de l'interrogation et des formes de langage sont des coconstituants de notre «objet analysé».

2. *God's Greatest Gift* — une ré-sonnance interprétative

Une production vidéo comportant 58 plans (peut-on ici encore utiliser le mot «plan»?): mots, musique, bruits, signes d'écriture, images fixes et animées, dans un espace de temps de 2 minutes 47 secondes. Que me fait ce texte médiatique⁹, vers quelles configurations de sens et de signification¹⁰ m'entraîne-t-il, et comment puis-je transposer celles-ci en langue écrite? Avant de présenter neuf thèses (de parties intersubjectives, je l'espère) sur la production vidéo de Thibault¹¹, je voudrais donner une introduction à *God's Greatest Gift* par une ré-sonnance subjective et interprétative.

Un coup de percussion. Une voix sortie de l'obscurité enfle, désenfle, brisée par une intervention numérique pour devenir staccato vocal, accompagnée, accentuée, rythmée par le synthétiseur d'une machine à produire de la musique. Une voix qui se détache des signes paralinguistiques et prosodiques de son locuteur pour ensuite s'en rapprocher. Une voix qui, dans le deuxième plan du clip, peut être rattachée à un personnage historique (à celui de Ronald Reagan), dont les implications dénотatives et connotatives sont fixées et visualisées par l'inscription du texte parlé: GOD'S GREATEST GIFT IS HUMAN LIFE. Pose, voix et écriture «équi»-librent les coordonnées et l'ampleur de l'effet produit par le clip; elles constituent le cadre (*frame*¹²) de ce qui est montré. La voix et le locuteur seront réutilisés comme *slow motion* d'un langage synthétique, avant que dans le dernier plan la voix n'explose et ne devienne le dieu atomisé d'une apocalypse atomique et de son écho.

Dans ce cadre prend «corps» un scénario déconcertant de la violence quotidienne et de son pouvoir subjectif, produisant un effet de distanciation. Ce sont ces images qui nous sont offertes chaque jour pour abreuver notre besoin de spectacle et qui constituent, qu'elles soient fictives ou documentaires, nos idées et imaginations de la réalité sociale. Et pourtant les images et les sons du clip sont montés en collage (on passe d'émissions d'informations à des extraits de *Rambo*), remodelés par un système numérique pour devenir un ballet de la mort, la chorégraphie postmoderne d'une danse macabre. Les auteurs posent et deviennent eux-mêmes victimes.

Si ce que je vois est flou, je distingue néanmoins des corps humains blessés, brûlés, mutilés, déchiquetés qui s'évanouissent en fumée, sur une mélodie et des rythmes de musique électronique, accompagnés par la voix nasillarde mais au débit accéléré de Ronald Reagan. Je vis dans un jeu de contraste du mot et de

l'image le kaléidoscope quotidien¹³ de l'horreur. Les bouches des canons réduisent le chemin qui mène à la mort héroïque, empruntent un raccourci et visent les rangées de croix bien alignées d'un cimetière militaire (c'est ce que suggèrent deux plans). Des victimes poignardées sous le regard documentaire de la caméra sont étendues sur le pavé de nos rues, l'effroi se peint sur le visage d'une femme. GOD'S GREATEST GIFT (IS HUMAN LIFE): le mot parlé accélère son rythme jusqu'à ce qu'il se confonde avec une salve de mitrailleuse, avant de se transformer en ronflements ralentis d'une voix synthétique soutenue par un portrait de Reagan et certaines traces de texte (en même temps détachées du personnage historique de Reagan).

Ces quelques impressions fugitives du «ce que ça me fait» sont maintenant suivies de neuf thèses sur *God's Greatest Gift*.

3. Neuf thèses, réflexions et fragments sur *God's Greatest Gift*

Après Berlin, Harlem, Belfast, Beyrouth, Varsovie, Lyon..., la rue, la route sont devenues à leur tour les champs de tournage d'un cinéma permanent sous le regard des caméras des forces militaires ou des grands reporters-touristes de la guerre civile mondiale. L'Occident, qui était déjà passé des illusions politiques de la ville-théâtre (Athènes, Rome, Venise...) à celles de la ville-cinéma (Hollywood, Cinecittà, Nuremberg...) s'enfonce désormais dans le pan-cinéma trans-politique de l'ère nucléaire, dans une vision cinématique globale du monde. Les chaînes de télévision américaines l'ont compris, qui diffusent de l'info-image 24 heures sur 24, mais une information sans commentaires, sans scénario, parce qu'en fait, il ne s'agit plus véritablement d'info-image mais de *matière première visuelle de la vision*, une matière première la plus fiable possible. La commercialisation extraordinaire des techniques audiovisuelles répond à la même demande, la vidéo ou le walkman c'est *de la réalité et de l'apparence livrées en kit*, ces appareils ne sont pas faits pour regarder des images ou écouter de la musique, mais pour ajouter une bande image et une bande son, pour que chacun mette en scène sa propre réalité (Virilio, p. 119).

— Du pouvoir des images — ou la télévision, la saturation des masses et l'art vidéo

God's Greatest Gift s'imisce dans le médium télévision et dans le flux quotidien de violence qu'il représente et «documente». Le clip vidéo se démarque par rapport au foisonnement de ces images par sa quantité de matière première visuelle et ses pellicules de sons et d'images livrées à domicile; le clip vidéo constitue un collage, il constitue son propre kaléidoscope d'images et de sons, rendant ainsi thématique le pouvoir des faiseurs et des émetteurs d'images de masse mais pour enfin

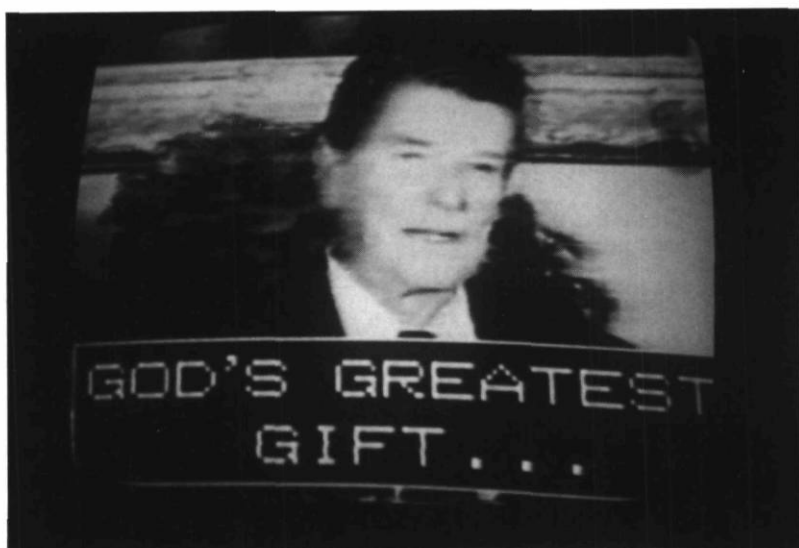
les nier¹⁴. La transformation médiatique des «documents» télévisés renvoie à leur statut idéologique et imaginaire¹⁵ ainsi qu'aux fonctions dominantes du médium télévision.

Les prises de vues des champs de bataille sont arrachées à leur contexte d'origine (celui des images «d'information») par l'intervention technique de la machinerie vidéo. Dans le répertoire quotidien des médias engageant la matière première visuelle de la violence, *God's Greatest Gift* fait un choix presque aveugle. Le Proche-Orient, l'Amérique latine, le Viêt-nam..., pour ne citer que quelques-uns des foyers de conflits indiqués, ne sont plus présents au sein de la constellation artificielle du clip vidéo en tant qu'éléments trop connus du répertoire d'un flot d'informations inondant le monde entier, mais ils renvoient (avec leurs *Gestalten* modifiées), au contraire, à la *fonction médiatique* de cette matière première visuelle en tant que telle.

Ce jeu avec certains éléments visuels et acoustiques du médium télévision met aussi en lumière un aspect de la relation entre art vidéo et télévision. Il est un fait connu que l'art vidéo s'est développé à partir des possibilités techniques et opérationnelles de la télévision et cela implique pour son évolution historique que les relations avec sa «grande soeur commerciale» sont tendues et caractérisées par son besoin permanent de créer afin de garder ses propres contours. L'écran, les bandes magnétiques et l'ordinateur constituent, il est vrai, la base technique commune aux productions des deux médias, toutefois l'objectif de l'art vidéo réside dans le fait *qu'il oppose — grâce à l'intervention esthétique de l'ordinateur et des processeurs — d'autres images*¹⁶ aux images et aux sons habituels de la télévision. C'est exactement ce qui se produit dans *God's Greatest Gift*, auquel sont intégrés, après avoir été modifiés, des éléments quotidiens sonores et picturaux.

— Dieu, la vie et la mort

Il n'est pas étonnant d'entendre le protagoniste du système politique prédominant actuellement prononcer le mot *God*. Il se sert, une fois de plus, dans l'exercice de son pouvoir, de l'idéologème central, de l'instance qui joue un rôle décisif dans sa légitimation, de la pierre angulaire qui porte les structures du savoir social au sein de sa société¹⁷. Ceci n'apporte certes rien de nouveau à l'histoire des médias et des mentalités, ni à celle de *God's Own Country*.



Le clip vidéo oppose dans son montage la pose politique exprimant le respect de la vie au mépris et à la destruction de l'adversaire répondant à des motifs politiques. L'hymne à la vie accompagne et commente, sur la bande sonore du clip, l'orgie visuelle de la mort. Reagan est pris au mot. Sous nos yeux et à nos oreilles, ces images et ces idéologèmes qui nous étaient, semble-t-il, si familiers s'unissent et délivrent leur véritable sens.

Ce jeu entre différents niveaux de signes et de types de signes de la production vidéo pourrait se dérouler sous forme analogue dans le médium film, toutefois les possibilités de ruptures médiatiques seraient limitées, en comparaison de celles que peut employer l'art vidéo. On pourrait, il est vrai, réaliser un effet de distanciation ironique en opérant un montage qui opposerait le mot à l'écriture, mais il faut reconnaître que, sans l'intervention de la machinerie électronique, les images et les sons produits correspondraient aux modèles d'origine. *God's Greatest Gift* ne se contente pas de montrer le contraire de ce qui est dit et écrit et inlassablement répété, mais génère de nouvelles dimensions de l'effet produit, en transformant les éléments du répertoire acoustique et visuel. La redondance n'est pas ici le retour d'éléments identiques, mais le retour de *fragments modifiés*. Aux plans phonétique, prosodique et paralinguistique, la prononciation du mot *God* subit des mutations qui, de la voix électronique, passent par une déclaration du personnage «Reagan», un ronflement ralenti, pour se terminer dans une rafale de mitrailleuse. De même, le rythme de la représentation des insertions écrites varie au cours du clip; le sens et la signification de

l'idéologème *God's Greatest Gift Is Human Life* sombrent dans le flou.

— *Puissance et impuissance des puissants*

Reagan et la logistique des images

(...) il est certain qu'avec la diffusion mondiale du Show Reagan nous assistons à une tentative du dépassement des anciens rites de fondation de l'État. L'acteur devenu président se plaît à reconnaître aux stars, comme Sinatra ou Charlton Heston, un statut d'immortels de la Cité, c'est-à-dire un pouvoir politique réellement fondateur de l'État américain et de son empire culturel sur le monde (Virilio, p. 59).



Les puissants, les acteurs et les stars, qui savent si bien ancrer leur puissance dans la mise en scène et dans le pouvoir des images et qui participent au flot de violence coulant sous nos yeux, jouent à leur tour un rôle actif dans leurs images. Dans *God's Greatest Gift*, les acteurs sont aussi les victimes. Reagan et le pape jouent le rôle de personnages accablés sur la scène des masses-médias de la violence. Les «plans» sur lesquels on voit les acteurs martiaux, Hitler et Staline, ne peuvent effacer les traces de cette représentation.

Le show des hommes d'État et d'Église bascule, et apparaît tout à coup des images des attentats perpétrés contre Reagan et le pape, accompagnées grâce à la manipulation électronique d'un effet de distanciation. Sur la bande sonore du clip les mots de Reagan sont reproduits parallèlement aux images représentant l'attentat contre le pape. Les (trois) «plans» sur le pape, restant fixes, se détachent de façon quasi documentaire du flot animé de la matière première visuelle. Le spectateur en revanche n'a pas le temps de s'arrêter. On ne peut ni ne veut, à cet instant du processus de réception, accorder de place à l'émotion; on ne pourra peut-être que rétrospectivement, à la fin du clip, s'étonnant et s'interrogeant sur les causes de cette absence. S'agirait-il ici d'un effet possible des représentations postmodernes de puissance et de violence «documenté» par l'art vidéo?

— IN et OUT — ou l'année 2084

(On notera en arrière-plan de cette thèse: *God's Greatest Gift* représente le dixième et dernier «chapitre» d'une grande production. Le lieu narratif de l'ensemble de cette réalisation est situé au sein de la fiction d'une société — IN, l'année 2084. Cette année-là, un être imaginaire fait un voyage au travers des réalités — OUT simulées et révolues.)

L'année 2084, un siècle après le 1984 d'Orwell, *God's Greatest Gift* joue avec notre vécu de l'espace, du temps et de l'histoire. Thibault et son équipe plongent, grâce à leur *Science-Fiction-Video-Opera* dans un espace IN(-térieur) à la fois *imaginaire et halluciné*, qui fige le *présent* de notre univers d'image(s)-inations dans un ensemble de réalités-OUT révolues. C'est dans une perspective simulée de l'année 2084 que nous vivons notre quotidien médiatique. La distance historique imaginaire qui sépare l'année 2084 de notre actualité fait ressortir avec une force accrue les mécanismes violents de l'exercice de la puissance. La machinerie des microprocesseurs déplace les images de notre réalité-IN dans une zone-OUT d'un passé imaginaire; *l'autre face* peut être représentée.

Le sentiment d'une distance historique, par rapport aux sons et aux images représentés, tel que devrait l'éprouver le spectateur du clip, résulte de l'intervention esthétique et technique de la machinerie vidéo dans les structures des signes et des fragments d'origine. La transformation des sons et des couleurs, mais surtout la manipulation des modèles temporels habituels de la reproduction: l'arrêt, l'accélération, le ralenti de la matière première visuelle libèrent ces fragments de leur contexte d'origine à la fois médiatique, historique et spécifique à l'histoire des genres.

— *Médialité, genre et procédés esthétiques*

L'opéra vidéo-OUT de science-fiction utilise les «masses-productions» des «masses-médias» tels le cinéma et la télévision, et, après les avoir manipulées, il les intègre à son propre contexte médiatique¹⁸. L'écran et les haut-parleurs sont restés identiques et pourtant ils donnent aux images et aux sons qu'ils génèrent l'empreinte *d'un autre médium, d'un autre genre* sortant du cadre de nos typologies génériques.

God's Greatest Gift échappe à l'emprise des déterminations typologiques. Cette réalisation joue avec les genres les plus différents et les modèles d'action¹⁹ correspondants du spectateur. D'un «plan» à l'autre, et à l'intérieur des différents «plans», le conscient du spectateur bascule, passant d'un *frame* possible au suivant. «Opéra» ou «clip», «science-fiction» ou «documentaire»? Il s'ensuit automatiquement la mise en abîme de ces cadrages (*framings*). Les procédés esthétiques de l'art vidéo nous reconduisent à des modèles de réception et à des habitudes de perception visuelle de genres depuis longtemps établis. C'est ce qui se produit par exemple grâce à la mise en scène de Reagan. Le cadre et le contenu de l'image de ces «plans» évoquent la tradition occidentale du portrait, de la pose affectionnée par les chefs d'État du genre «interview d'un président», de l'information présidentielle dans le médium «télévision», et renvoient intertextuellement — de concert avec la bande écrite au bas de l'image — aux citations de citations.

Dans *God's Greatest Gift*, les «documents» de puissance et de violence de nos émissions d'information, ainsi que leurs dénominations positivistes et leurs systèmes de références (qui, depuis longtemps déjà, ne nous disent plus ce qu'ils prétendent dire) sont détachés de leur contexte pseudo-spécifique; ils renvoient aux *procédés de représentation* mais transgressent leurs dénominations et connotations habituelles.



Des signes d'écriture blancs sur une bande noire dans le cadre d'une image fixe, Ronald Reagan figé dans la pose du chef d'État: l'image reste immobile alors que l'écriture, les mots parlés et les sons, eux, ne s'arrêtent pas. L'image fixe, de concert avec l'écriture, marque les configurations centrales de sens et de signification du clip-vidéo. Elle encadre le scénario de la violence.

Le médium «écriture» au sein du médium «vidéo»

- véhicule le mot parlé
- souligne et dissocie le sens de ce qui est dit
- documente et fixe l'instant fugitif de la parole (pour un spectateur imaginaire de l'année 2084 et pour le spectateur contemporain)
- renvoie à la parole dans une situation de communication typique
- appose un label au locuteur
- étiquette la quasi-information
- marque l'intervention technique de la machinerie vidéo dans le flot quotidien des images et des sons.

L'écriture constitue

- un sous-titre électronique de l'image
- une bande écrite
- une inscription sur un crêpe de deuil
- la signature de l'image pour l'album de l'histoire.

Elle retient ce qui sombre dans le flot des images et des sons; elle cristallise en signes graphiques les particules de mots et d'images et les met en relation avec les images et les sons du clip vidéo. L'invasion continue des images dans notre société régie par les médias n'a évidemment pas pu dépouiller l'écriture de sa raison d'être.

— *God's Greatest Gift* — un clip-audio

L'art vidéo va au-delà de la joie que procure le spectacle visuel. Ce n'est pas sans motif si Thibault et son équipe donnent l'étiquette d'*opéra* vidéo à leur réalisation. Le son se révèle égal à l'image. Les mots parlés varient dans les rythmes des suites de sons et de musiques, la qualité des voix se transforme, les mots s'emballent et explosent dans un staccato de mitrailleuses, ralentissent jusqu'à devenir le ronflement d'une voix électronique. La musique et les sons deviennent alors des signes iconiques indépendants, dont les relations avec les images montrées sont multiples et changeantes. Les sons coconstituent l'univers des images et le monde-OUT de la production vidéo.

Le début de *God's Greatest Gift* est caractéristique de l'univers sonore de cette production. L'écran reste obscur pendant quelques instants, l'attention du spectateur se reporte sur des sons et des bribes de mots générés par un ordinateur. L'*opéra* vidéo constitue son propre univers sonore et précise dès le début que les options esthétiques de l'art vidéo ne se limitent pas à l'image²⁰. Le jeu avec la technique et la machinerie des microprocesseurs libère de nouvelles harmonies sonores qui brouillent les limites entre le mot parlé (*God's Greatest Gift*) et la musique. La manipulation des voix, leur «rythmisation», le montage opposant ou superposant les voix et les percussions font entendre le rôle central de la dimension acoustique dans l'art vidéo.

— *La machinerie vidéo et les couleurs, ou peut-on représenter la grisaille de l'horreur?*

Les couleurs attirent notre regard et sont porteuses de sens et de significations. Nous *connaissons* la coloration *typique* du quotidien comme celle de la guerre. *God's Greatest Gift* en fait son propre univers de couleurs. Le *chromatisme esthétique et nouveau de la guerre*, un résultat de l'utilisation par des microprocesseurs, *brise nos habitudes dans la perception visuelle de la violence*. La manipulation des couleurs et des contours, et l'effet de distanciation qu'elle produit, sont certainement source d'étonnement et de réflexion.



L'ordinateur reconstitue le vol du bonbon-pétard multicolore «Exocet» jusque dans le feu de joie final d'un jeu vidéo. Les limites de la manipulation des couleurs sont contenues, en ce qui concerne notre clip, dans les possibilités de mettre en référence ce qui est montré. Il ne faut certes pas reconnaître clairement tous les signes iconiques, mais des éléments (de quoi? peu importe) doivent rester reconnaissables. C'est ainsi que les flammes qui propulsent la fusée et qui rappellent la queue d'une comète sont intégrées dans un jeu de couleurs, sur un fond de teintes foncées allant du rouge au bleu en passant par le gris.

Aussi la coloration et les manipulations techniques des personnages-auteurs/victimes permettent de reconnaître leur physionomie; elles réaccentuent néanmoins certains signes distinctifs. L'effroi que l'on voit sur l'image d'une femme s'évanouit derrière un voile jaune aux reflets rouges, le visage de Reagan prend une teinte rose tirant sur le vert; à l'horizon, Hitler et Staline posent dans un dégradé gris bleu. Dans la mesure où elles sont différentes, les couleurs corrigent notre façon de voir et permettent de poser un regard neuf sur ce que nous connaissons.

Le bouleversement des images et des sons dans l'art vidéo

Dans *God's Greatest Gift*, les images et les sons familiers basculent et se précipitent dans la réalité-OUT d'un observateur imaginaire de l'année 2084. Cette distance médiatique et fictive nous fait prendre conscience des contradictions et des absurdités

de notre actualité. Et le fait que, dans cette production, la face cachée de l'image et des sons, ce qui dans notre société n'est plus montrable, ni visible, ni audible, remonte à la surface, n'est certes pas étranger à cela.

L'art vidéo assemble des éléments qui dans notre paysage culturel médiatique sont généralement séparés les uns des autres. «Documents», informations, films de science-fiction..., avec leurs images propres et les modèles de production et de réception qui leur correspondent, ne sont plus rangés séparément dans leurs tiroirs génériques, au contraire, le montage les juxtapose, les intègre les uns aux autres. C'est à ce moment que basculent les configurations et les formations de sens auxquelles nous sommes habitués.

S'il est vrai que la télévision, cette grande soeur ennemie, présente ces derniers temps, et ce de plus en plus souvent — dans ses programmes locaux et régionaux surtout — des productions vidéo, l'art vidéo reste toutefois un art d'avant-garde, fruit de groupes sociaux marginaux. Cet art garde sciemment ses distances par rapport au *main stream* des images et des sons; il provoque, joue avec les valeurs esthétiques et sociales contemporaines. Il n'est guère surprenant que le service d'ordre de l'État ait, il y a quelques années à peine, interrompu certaines *video-performances*, reprochant aux producteurs (et aux spectateurs) d'avoir transgressé les frontières du montrable (sur le plan «pornographique», «politique» ou «esthétique»). Tout le paradoxe des relations entre les pouvoirs publics d'une part et les milieux vidéo et le médium de l'art vidéo d'autre part réside dans le fait que certaines institutions publiques les observent d'un oeil soupçonneux, alors que d'autres sont de plus en plus prêtes à les soutenir et à les subventionner.

Dans le cas de *God's Greatest Gift*, la provocation fonctionne principalement au niveau de la confrontation sur un mode esthétique et ironique du spectateur avec ses propres systèmes de normes et de valeurs à la fois esthétiques et sociales.

4. Un mot pour conclure: *God's Greatest Gift* ou le pouvoir de l'imagination et de la machinerie

La reconstitution verbale de «l'opéra vidéo de science-fiction» *God's Greatest Gift* nous révèle quelques procédés et caractéristiques de l'art vidéo. Nous n'avons toutefois pas dépassé la description de quelques ramifications, de quelques galeries du labyrinthe médiatique de notre réalisation. Il subsiste le sentiment d'être resté, avec les jeux de langage auxquels se prête volontiers le chercheur, en-deçà de la complexité du jeu médiatique de l'art vidéo.

En dépit de toute redondance (Reagan et les mots qu'il prononce, un thème et ses variantes, traversent presque l'ensemble de la production), *God's Greatest Gift* reste un produit fugitif. Le sens accordé au clip dans l'espace de temps de sa représentation risque à tout instant de basculer. Les seules constantes restent la transformation et la mise en abîme. L'art vidéo, art intermédiaire de la transgression, déploie ses effets *entre* les médias et les genres établis.

Si, à la fin de notre étude (comme de la réalisation de Thibault et de son équipe), les mots pesants «GOD'S GREATEST GIFT IS HUMAN LIFE» se sont atomisés, nous devons nous contenter de formuler quelques mots de conclusion plus modestes: ne faut-il pas chercher l'un des *gifts* ou l'une des options esthétiques des créateurs de l'art vidéo dans ce que cet art permet à la puissance de l'imagination — faisant intervenir le jeu de la technique de la machinerie vidéo — de se rebeller, face à leur propre impuissance contre le flot des images et de la violence? Nous aurions ainsi reconstruit, à l'exemple de *God's Greatest Gift*, un aspect de la fonction esthétique et sociale de l'art vidéo — on se devra toutefois d'éviter toute référentialisation et généralisation hâtives.

Universiteit van Amsterdam

NOTES

¹ Je tiens à remercier vivement Mme Véronique Meyer, de Mannheim, pour son travail et son dévouement dans la traduction de cet article.

² En ce qui concerne l'histoire de l'art vidéo, on peut se reporter par exemple au livre suivant: W. Herzogenrath (éd.), *Videokunst in Deutschland, 1963-1982* (Stuttgart: Gerd Hatje, 1983). Nam June Paik, résidant en R.F.A., eut une influence décisive sur le développement de l'art vidéo. En ce qui concerne l'histoire internationale et la «théorie» de l'art vidéo, cf. *Vidéo* (Montréal: Artex, 1986).

³ En ce qui concerne cette question, cf. R. Bellour, A. M. Duguet, «La question vidéo», «Vidéo», *Communications* 48 (1988) p. 5-7, ici p. 5; R. Bellour, *L'Entre-images* (Paris: La Différence, 1990) p. 12; ainsi que F. Jameson, «La lecture sans interprétation», dans R. Bellour, A.M. Duguet (éds.), *Vidéo*, p. 105-120, ici p. 106: «Le concept de "flux total" de Raymond Williams demeure en effet le seul cadre théorique unanimement accepté pour toute une gamme de spéculations plus fragiles sur la vidéo» (Jameson, p. 106).

⁴ Je me permets de renvoyer ici, par exemple, à mes précédentes publications: J.E.M., «Écriture et lecture filmiques. Prolégomènes à une théorie de l'intermédialité à l'exemple des *Liaisons dangereuses* de Choderlos de

Laclos», dans M. Herzfeld, L. Melazzo (éds.), *Proceedings of the Third Congress of the International Association for Semiotic Studies* (Berlin, New York, Amsterdam, 1988); «Maupassant und Renoir — Renoir und Maupassant. Zur medialen Transformation von *Une partie de campagne*», dans E.W.B. Hess-Lüttich (éd.), *Text-Transfers. Semiotisch-linguistische Probleme der intermedialen Übersetzung* (Münster, 1987) p. 149-176; «Le labyrinthe médiatique du film: Helvyo Soto et "La triple mort du troisième personnage"», dans M. Biget, N. de Mourgues, M. Servièrre (éds.), *M.I.S. — Mots/Images/Sons*, Colloque international de Rouen, mars 1989 (Rouen, 1990) p. 143-153.

⁵ Nous ne devons pas oublier que certains effets ne sont possibles que par l'interaction des procédés intertextuels et intermédiatiques. Pour la compréhension du concept d'«intertextualité», cf. Ch. Grivel, «Serien textueller Perzeption», dans W. Schmid, W.-D. Stempel (éds.), *Dialog der Texte* (Wien, 1983) p. 53-83. On retiendra qu'il convient de réserver le concept d'«intermédiatité» aux différents processus de transformations et de relations médiatiques.

⁶ En ce qui concerne ses activités et ses structures d'organisation, cf. la revue canadienne *Parallelogramme* (Toronto).

Je tiens à remercier ici l'ambassade du Canada à Bonn pour m'avoir décerné la *Canadian Studies Faculty Enrichment Award*. Sans cette bourse, il eût été impossible de réaliser mon voyage d'étude au Canada, qui a permis de visiter les institutions et les studios de productions vidéo canadiennes et d'établir de fructueux contacts.

J'adresse également tous mes remerciements à Mme Nancy Paterson, Toronto, pour ses précieuses informations sur la situation actuelle de l'art vidéo au Canada.

⁷ *God's Greatest Gift* est extrait de la production de MM. Alain Thibault, Miguel Raymond, Jacques Collin et Mme Sylvie Panet-Raymond, *OUT* (Montréal, 1985) (pour synthétiseurs, vidéo, danse, percussion électronique, saxophone MIDI et voix synthétique).

Cet opéra vidéo est succinctement présenté par la description suivante: «Cette œuvre musique/vidéo de science-fiction raconte l'histoire d'un être voyageant dans son cerveau à travers des univers simulés, appelés OUT-réalités pour les habitants de la terre. L'illusion et l'hallucination deviennent le quotidien et la route de la paix éternelle pour celui qui franchit le passage entre l'IN et l'OUT-réalités.»

La réalisation est organisée en dix «chapitres», *God's Greatest Gift* en est le dernier.

Je tiens à remercier ici les membres et les réalisateurs de P.R.I.M. (Productions Réalisations Indépendantes de Montréal, 3981 St-Laurent, suite 310) de leur grand et complaisant soutien, et tout particulièrement de l'autorisation qui me fut accordée d'utiliser à des fins scientifiques les clips et les productions de P.R.I.M. de mon choix.

⁸ Je partage sur ce point la conception de R. Bellour telle qu'il l'expose dans *L'Entre-images*, op. cit.

⁹ Cf. Charles Grivel, «Le Fantastique», «Mannheimer Analytika, Mannheim-Analytiques», *Mana I* (1983).

¹⁰ Dans le sens de Rolf Klopfer. Cf. R. Klopfer, H. Landbeck, «Sympraxis et publicité», dans J.E. Müller (éd.), «Texte et médialité», *Mana VII* (1987) p. 63-96.

¹¹ MM. Alain Thibault, Miguel Raymond, Jacques Collin et Mme Sylvie Panet-Raymond, *God's Greatest Gift* (Montréal, 1985) (voir note 6).

¹² Dans le sens de E. Goffman, *Frame Analysis* (Harmondsworth/Middlesex: Penguin, 1974) p. 10.

¹³ Cf. G. Schmid, *Die Figuren des Kaleidoskops* (Salzburg: Verlag Wolfgang Neugebauer, 1983).

¹⁴ J'utilise le concept de «négation» dans le sens de Wolfgang Iser, *Der Akt des Lesens* (München: UTB, 1976).

¹⁵ Les transformations médiatiques sont à l'origine d'un processus que les structuralistes de Prague ont défini comme l'effet de distanciation ou la tradition de la rupture de la tradition.

¹⁶ Cf. aussi R. Bellour, *L'Entre-images*, op. cit., p. 53-65.

¹⁷ En ce qui concerne la mise en service des valeurs et des normes religieuses et puritaines comme facteur de l'histoire de la littérature américaine, je renvoie à mon article «Der Wertbereich des Bürgerlichen Familie als strukturbildendes Element in Harriet Beecher Stowes *Uncle Tom's Cabin*», *Poetica*, vol. 8, H.1 (1976) p. 43-70.

¹⁸ En ce qui concerne le processus intermédiatique on se reportera aux remarques que j'ai faites dans «Der inter-mediale Fall des Hauses Usher: Literatur, Fotografie und Musik — zu einer Bildreihe von Elisabeth Deiters», dans E.W. Hess-Lüttich, R. Posner (éds.), *Code-Wechsel, Texte im Medienvergleich* (Opladen: Westdeutscher Verlag, 1990) p. 127-150.

¹⁹ En ce qui concerne le concept de genre, cf. H.U. Gumbrecht, «Receptie esthetica en handelings-theoretische literatuurwetenschap», dans Ch. Grivel (éd.), *Methoden in de literatuurwetenschap* (Muiderberg, 1976) p. 167-183 et J.E. Müller, «Literaturwissenschaftliche Rezeptions — und Handlungstheorien», dans K.-M. Bogdal (éd.), *Neue Literaturtheorien* (Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1990) p. 176-200.

²⁰ Cet état de choses renvoie au développement historique de l'art vidéo et de la prise de conscience au cours des années 80 de l'importance de la dimension auditive.

OUVRAGE CITÉ

Virilio, Paul. *Guerre et cinéma I. Logistique de la perception*. Paris: Éditions de l'étoile, 1984.