

Visions cosmiques du Québec, de Grèce et de Palestine

Marc Mercier

Numéro 166, mars-avril 2014

50 ans après... *Le chat dans le sac* et *À tout prendre*

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/71190ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

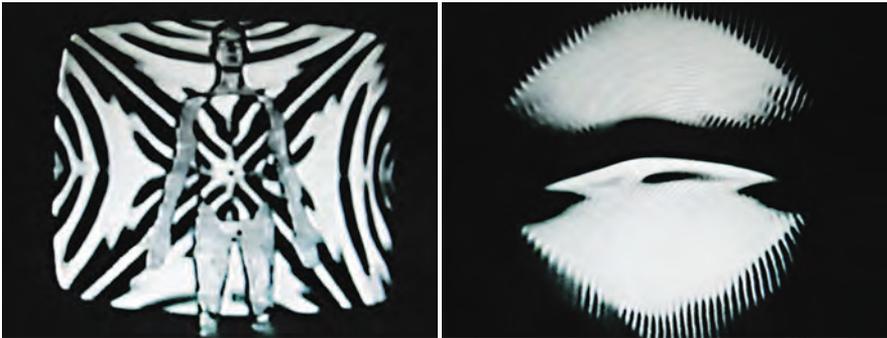
Citer cet article

Mercier, M. (2014). Visions cosmiques du Québec, de Grèce et de Palestine. *24 images*, (166), 48-49.

Visions cosmiques du Québec, de Grèce et de Palestine

par Marc Mercier

QUAND ON ÉVOQUE L'ART VIDÉO CONTEMPORAIN, ON NE S'ATTARDE PLUS À VANTER CERTAINES MANIPULATIONS optiques du signal vidéo qui firent les beaux jours des œuvres pionnières. Les raisons sont pêle-mêle que le numérique facilite l'accès à d'innombrables effets spéciaux spectaculaires, que les esthétiques visuelles passent de mode de plus en plus vite, que les combats politiques sous-jacents aux expérimentations électroniques de l'image télévisuelle semblent obsolètes.



L'AMERTUBE (1972) de Jean-Pierre Boyer

Pre-nons pour exemple le principe de rétroaction vidéo (feed-back) appliqué à leurs débuts par des artistes tels que Nam June Paik, Steina et Woody Vasulka, Michèle Sambin, Gilles Chartier ou Jean-Pierre Boyer... «Le principe de rétroaction vidéo (feed-back) procède directement d'une caractéristique fondamentale du médium vidéo : la simultanéité de l'émission et de la transmission. Ce phénomène, connu également sous l'appellation « temps réel », permet la mise en relation directe du *signal* (caméra) et de la *réponse* (écran). De ce dispositif particulier naît un langage organique aléatoire dont la structure dépend directement de la relation entre les balayages de la caméra et de l'écran. [...] Ces tentatives d'exploration du médium télévision pourront paraître inutiles, pourront sembler reproduire des rapports où les possesseurs d'un code (l'électronique) dominant. Les produits de ces pratiques seront sans doute isolés, autonomisés comme des *œuvres* savantes... Nous n'en pensons pas moins que ces démarches sont à rattacher à la lutte que doit mener le médium *vidéo* pour la transformation des valeurs de la société. Historiquement, la télévision alternative devenue vidéo comme instrument de libération, s'est développée en opposition aux contenus et au mode de fonctionnement privilégiés par la télévision institutionnelle.» (Danielle Lafontaine, 1974).

En novembre dernier, a surgi dans l'un des cinq programmes québécois proposés par Claudie Lévesque et Fabrice Montal pour les 50 ans d'arts vidéo (26e Instants Vidéo, Marseille), une œuvre surprenante de Jean-Pierre Boyer intitulée *L'amertube* (1972) qui use justement du *feed-back*. Je me suis aussitôt demandé si cette « archéologie » vidéo avait encore quelques significations pour nous. Une ligne blanche horizontale découpe l'espace noir de l'écran. Cette forme élémentaire va petit à petit se complexifier, dessinant des arabesques qui donnent parfois l'illusion d'être à trois dimensions. Une musique électro-acoustique accompagne ces mutations. La technique qui a permis d'obtenir ces images nécessite un geste (la caméra dirigée vers l'écran en circuit fermé), celui du peintre qui brosse (à distance) sa toile (avec de la lumière). Extrapolons : disons qu'il brosse la « chevelure de Bérénice », constellation de quelques dizaines d'étoiles saupoudrées « entre les flambeaux de la Vierge et du Lion cruel, près de Callisto, la fille de Lycaon », chantait le poète Catulle. La télévision entre les mains de l'artiste s'hybride donc au télescope : Boyer invente la *télévisionscopie*. Pour ce faire, il nous faut jouer des étymologies qui nous renseignent sur ce qu'apparaître à l'écran cosmique veut dire : *phaos, phôs* (la lumière) et *phasma, phantasia* (le fantasma, l'imagination). Passages incessants de l'informe à la forme, de

« Nous sommes tous des poussières d'étoiles. Nous partageons tous la même généalogie cosmique. Nous sommes les frères des bêtes sauvages et les cousins des coquelicots des champs. »

Trinh Xuan Thuan (Astrophysicien)

la forme à l'informe. Ca n'est que cela. Oui, et pas seulement.

C'est en imaginant le geste de l'artiste mouvant sa caméra devant l'écran, semblable à celui du peintre brochant sa toile que, par association d'idées, m'est apparue la chevelure de Bérénice. La légende veut que la reine d'Égypte Bérénice II, ayant demandé à Aphrodite de préserver la vie de son mari parti guerroyer en Syrie, promit de lui offrir en échange sa belle chevelure. Nous avons là le seul cas de personnage historique transfiguré dans le ciel. Même s'il s'agit d'une légende, l'idée nous intéresse pour saisir le chemin parcouru depuis la télévision qui traque les « personnages historiques » potentiels (présidents, tueurs en série, sportifs de haut niveau, etc.) en les immolant sous le feu de la rampe de son *journal télévisé*, jusqu'à la poésie électronique qui transfigure la réalité en une cosmographie qui élève notre regard en un flux dansant ondoyant dans l'espace infini.

La télévision s'invite chaque soir chez nous et évite de nous regarder en face, quand l'art vidéo lévite sans perdre la face et, alors soudain (je veux dire sans qu'on s'y attende), ça nous regarde. Lévirer, c'est précisément ce que nous invite à vivre (par le détour de l'expérience réelle de la mort de sa mère) le triptyque de la pionnière de l'art vidéo grecque Marianne Strapatsakis : *Invisible places – The Vast White* (2008). Un visage de femme (au centre)

qui souffle, qui souffre, qui râle, qui crie, qui rit, qui délire. À ses côtés, ses visions, la mer folle, un volcan fou, des oiseaux affolés, des lions affamés, un ciel effarant... Puis, la vie matérielle s'apaise, l'eau se cristallise, le ciel devient serein, et le corps de la défunte s'élève, se fond, s'évapore, dans l'univers. Peut-être se coiffera-t-elle au passage de la chevelure de Bérénice.

On fabrique des images pour *retenir* (empêcher de partir, garder en mémoire) quelque chose ou quelqu'un. Oui, mais de quel type de connaissance s'agit-il? Que nous disent du monde réel des œuvres aussi dissemblables que celles de Boyer ou de Strapatsakis, si ce n'est ce rapport à quelque chose qui les dépasse, que je nomme la *vision cosmique*? Peut-on se fier aux images, alors qu'elles ne peuvent donner à voir que le visible? Autrement dit, peut-on se fier aux apparences? C'est justement ce que préconisait le jeune Henri Bergson au début de son livre *Matière et mémoire*: «feindre pour un instant que nous ne connaissons rien», nous «en tenir» d'abord «aux apparences»! Ne pas craindre la confusion que cette démarche expérimentale va provoquer dans notre conscience et, donc, nous rendre disponible à l'exploration du hors cadre (nos savoirs, nos idéologies) vers lequel nous sommes alors inévitablement propulsés. Dans l'incapacité de porter un regard objectif sur l'image avec le recul nécessaire propre à une démarche scientifique, en nous compromettant avec les apparences, nous sommes en apnée dans l'image. Immergés, nous touchons ce qui rend singulière une image, ce qui l'exclut de tout système classificatoire cher aux historiens de l'art. Ainsi, nous pouvons rapprocher intuitivement des œuvres aussi différentes que *L'amertube* et *Invisible places – The Vast White* de par leur tentative singulière d'établir un lien entre la matière (la lumière électronique

pour l'un, l'eau, le ciel, la terre pour l'autre) et l'impensable néant, ce qui vient toujours à manquer au savoir. Pour l'un, le corps sort du trou noir électronique; pour l'autre, il entre dans le trou noir cosmique. Dans *L'amertube*, du chaos électronique naissent des dessins mouvants qui évoquent parfois des formes plus ou moins *reconnaissables*, une plante ou une méduse (que sais-je), quand subitement apparaît un homme dans l'image, avec un corps habité de formes électroniques abstraites. Dans *Invisible places – The Vast White*, le corps d'une défunte lévite pour se dissoudre dans l'image d'un ciel nuageux qui pourrait être celui du tableau «Paysage marin avec la côte à distance» (1845) de Joseph Mallord William Turner.

Les images vidéo sont des usines à fantômes noyées dans le brouillard des ondes électroniques. Nous les percevons parce qu'elles nous hantent. Elles échappent à l'emprise du temps et de l'espace. Il n'est qu'à voir cette vidéo du Palestinien Bashar Hroub (exposée en décembre 2013 au Centre Khalil Sakakini de Ramallah), *No Time No Place* (2009): ici, le noir domine (le pouvoir des ombres), duquel tente de se dégager une surface gris blanc, une sorte de rideau plissé, bousculé par le vent ou par une présence invisible. Le mouvement est répétitif. Une sorte d'angoisse s'installe. Ce dispositif, abstrait à première vue, ne nous est cependant pas totalement étranger. C'est une constante chez Bashar Hroub: l'étrangeté familière! Ce qui s'impose ici, c'est un rythme lancinant qui rappelle tant celui des machines qui peuplent notre univers contemporain et, plus grave encore, qui s'accorde tant à ce quotidien routinier vécu par la plupart d'entre nous... Routine qui empêche la pensée de se mettre en marche. Or un homme qui ne pense plus, qui agit mécaniquement, n'est plus que

l'ombre de lui-même. Un fantôme! Les corps sont absents. Il faudrait d'ailleurs, pour être plus juste, employer un verbe d'action et dire que les corps *sont absents*, ce qui est peut-être le stade suprême de l'extermination. Pas de sang. Pas de larmes. Pour dire *tuer*, on utilise parfois le terme *liquider*. Devenu liquide, le corps n'a plus d'organes ni d'os. Il n'est plus qu'une onde qui circule dans les câbles des réseaux numériques de la communication planétaire. Il n'est plus qu'un pixel vidéo sur l'écran géant des réseaux Internet. C'est peut-être ce qui explique que les images de *No Time No Place* soient ainsi *pixelisées*, tâchées de points qui scintillent, qui s'allument et s'éteignent à la vitesse de la lumière. Une image vidéo, ça n'est techniquement que cela, des points lumineux qui apparaissent et disparaissent si vite que l'œil ne s'en aperçoit pas. Bashar Hroub a grossi les points (comme un peintre grossit le trait), la matière première des images. Les images veulent prendre corps dans un monde dématérialisé. Comment pourrait-il en être autrement quand tout est mondialisé, uniformisé, aligné sur un critère unique, déterminé par le marché et des stratégies géopolitiques que plus personne ne maîtrise?

Godard a dit un jour, «Je n'ai plus le temps. J'ai l'espace.» C'était le dernier grand rêve du cinéma: contenir tout un monde sur des morceaux de pellicule de 35 mm. Cet espace s'appelait encore une image. Mais il n'y a plus d'images aujourd'hui. Il ne reste que du visuel. Des *trucs* à voir où l'autre est absent. Il nous reste *facebook*, le théâtre planétaire du narcissisme! À quoi sert une image dans un monde peuplé de fantômes?

Il nous reste à nous familiariser plus que jamais avec les fantômes au moyen de ces deux questions: Que peut une image dans un corps? Que peut un corps dans une image? 



INVISIBLE PLACES – THE VAST WHITE (2008) de Marianne Strapatsakis