

## Vidéo et art électronique à Champ libre

James Partaik

Number 64, Winter 1996

Technonatures et virtualités concrètes

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46492ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Les Éditions Intervention

### ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this review

Partaik, J. (1996). Review of [Vidéo et art électronique à Champ libre]. *Inter*, (64), 32–34.

Ces architectes de l'image en mouvement construisent dans la mémoire du regardeur une « constellation d'idées<sup>1</sup> » qui n'a guère besoin de points de repère dans le réel. Avec son caractère transitoire, la matière vidéographique crée ses propres liens spatiaux entre le spectateur et l'écran qui lui fait face. Souvent, nous oublions que nous sommes l'écran sur lequel la vidéo jette sa lumière.

Si Champ libre a entrepris une recherche sur le rapport entre l'architecture et la présentation vidéographique, c'est parce qu'il vise à transformer l'expérience du regardeur par une explicitation de notre relation avec cet appareil « technologique qui produit des réponses neurophysiologiques chez ceux qui le regardent »<sup>2</sup>. Que nous soyons mus ou émus par la nature de la télévision, celle-ci nous transforme à l'instar du travail de l'œil intérieur... Elle provoque un échange constant entre l'extérieur et l'intérieur. « I wander lonely as a cloud<sup>3</sup> », écrivait McLUHAN.

À l'occasion de cette Deuxième Manifestation, trois dispositifs de projection électroniques ont été conçus pour permettre aux spectateurs d'expérimenter des situations de visionnement différentes autour d'un même vidéo :

- Un dispositif où, autour de quatre moniteurs centraux, rayonnent quatre rangées de sièges derrière lesquels s'élève jusqu'au plafond, sur deux étages, un imposant cylindre de tissu ouvert en deux endroits.

- Un deuxième dispositif permet aux gens qui montaient sur la mezzanine de suivre la projection sur un grand écran.

- Le dernier dispositif est composé de six moniteurs alignés sous l'escalier de la mezzanine, devant lesquels six futons déposés au sol permettent aux spectateurs de se déchausser et de s'installer confortablement. Pendant les sept jours de la programmation, cette position de visionnement est devenue l'une des préférées pour « écouter le programme ».

Une fois entré dans ce théâtre de projection électronique, on est saisi par l'architecture des trois dispositifs de projection. Notre vue se dirige inmanquablement vers ces corps couchés sur les futons, qu'illumine l'horizon des petits écrans cathodiques et que surplombe le grand écran semi-transparent où pour nous, de ce point de vue, l'image projetée est inversée.

Un esprit libre s'est manifesté dans la déclaration du directeur, François CORMIER — « Champ Libre n'est pas fasciné par la technologie », qui a ainsi positionné les activités du groupe face à l'évolution de la culture technologique et s'est distingué d'ISEA, pour qui les événements semblent souvent devoir s'apparenter à une foire de la technologie. La Deuxième Manifestation Internationale Vidéo et Art Électronique est de toute évidence un contrepois à la gravité d'ISEA, cet événement monolithique tournant autour des nouvelles technologies.

Par la formation d'une communauté temporaire, la Manifestation a réuni un grand nombre d'artistes qui ont présenté en direct, par le biais des dispositifs de projection mentionnés plus haut, leurs œuvres vidéographiques. La programmation de ces œuvres, produites avec des technologies électroniques variées (Betacams industriels, Handycams de toutes sortes, caméras-jouets Fisher-Price, technologies actuelles de l'Europe de l'est) a témoigné de l'attitude de Champ Libre qui, à l'inverse d'ISEA, vise à promouvoir la créativité humaine plutôt que le développement technologique. En fait, Champ Libre œuvre d'une façon consciente contre la dimension totalitaire de l'industrie électronique et médiatique des empires de l'information.

La prolifération de la vidéo, sa domestication associée à une certaine démocratisation, l'a rendue aujourd'hui fort accessible. Cependant, l'industrie du développement technologique n'incite-t-elle pas à lier la créativité à la maîtrise de technologies toujours changeantes ? Cette pratique, qui peut parfois s'apparenter à un phénomène de consommation, n'est-elle pas une ombre au tableau de l'art électronique ?

Le passé utopique de la vidéo a mué et s'est renouvelé comme lieu de confluence de nombreuses disciplines : les arts plastiques, la performance, la poésie, la danse, la musique, le cinéma, l'architecture, le graphisme, le design industriel, le journalisme, l'archéologie, les sciences politiques, l'urbanisme, la psychologie, l'activisme social, la littérature, la philosophie et l'anthropologie, qui toutes surviennent sous forme d'images en mouvement dans l'univers cathodique. Comme François CORMIER l'écrit dans le catalogue de la Manifestation, « l'avancée fulgurante de la technologie et la complexité des mondes qui en résultent tracent devant nous de nouvelles

possibilités de perception du réel. À travers les représentations nomades, les nouveaux territoires de création et l'éclatement des espaces nous devons prendre le temps de créer des lieux convergents qui, par leur conception à la fois conviviale et critique, favorisent la compréhension des nouveaux langages électroniques »<sup>4</sup>

La vidéo a la capacité de se laisser redéfinir car elle permet aux créateurs d'y transposer leurs champs d'intérêt, projetant ainsi une lumière autre sur leurs domaines respectifs. Elle s'avère donc un médium malléable, amorphe en quelque sorte, mais qui justement par là permet aux créateurs de développer leur propre langage.

Durant cette Deuxième Manifestation, deux vidéos m'ont plus particulièrement impressionné par leur présence manifeste : *Traces of a presence to come* de Irit BATSRY et *The Border* de Takayuki IKÉGAWA.

### Traces of a presence to come de Irit BATSRY

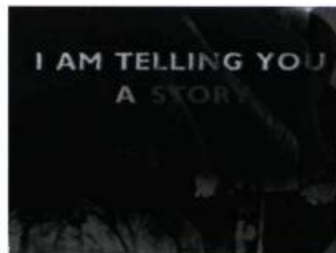
États-Unis/Israël, 1993 coul./n & b, 39 min, v.o française. Image Irit BATSRY ; son Stuart JONES ; texte Irit BATSRY ; traitement de l'image Irit BATSRY ; montage Irit BATSRY ; production Irit BATSRY, CIVC Distribution CICV

Par cette vidéo, Irit BATSRY s'interroge sur la nature même de la création. Par l'interpénétration des identités du conteur et du regardeur, une présence s'insinue dans l'imaginaire. Le langage des images de BATSRY agit comme lieu de confluence des esprits, et celui de ses mots appelle un présage d'un présent en voie de devenir.

« Incapable de vous dire les choses comme elles sont, je vous raconte une fable de l'évolution d'une autre espèce, je peints la métaphore d'un univers en train de se créer. »<sup>5</sup>

La vidéo de l'auteure s'ouvre sur deux personnages qui regardent à travers une fenêtre. Comme un reflet sur une vitre de la lumière provenant de l'intérieur d'une pièce, la silhouette d'une tête se découpe, pleine de l'univers extérieur des astres. L'image cathodique émet alors des pulsations, le pouls de la lumière claire-obscur synchronisé avec le nôtre : une atmosphère de (en) devenir nous interpelle, la voix basse d'Irit BATSRY perce l'écran et redéfinit son échelle de proximité :

*Tu me demandes, maintenant,  
 de te prendre la main.  
 Tu veux sentir la chaleur de  
 mon corps,  
 Tu veux que je respire.  
 Tu veux que je m'approche de  
 toi, et que je respire.*



*Tu veux sentir la tiédeur de  
 mon souffle sur ta peau.  
 Tu veux voir si mon souffle  
 laisse une trace.*



*Tu veux sentir mon poids  
 sur toi.*



*Tu veux sentir ma sueur se  
 mêler à la tienne.  
 Tu veux sentir mon excitation.  
 Tu veux me sentir jouir.  
 Vous voulez me percer la  
 peau.  
 Vous voulez voir mon sang  
 couler.  
 Vous voulez me voir morte.  
 Vous voulez une preuve que je suis humaine.<sup>6</sup>*



Les mots sont ici subordonnés aux choses ; ils créent, avec les images qui s'enchaînent en transparence, un sens somnambulique, une résonance combinée, une existence simultanée. En retournant une lumière projetée, octroyée, l'esprit devient un terrain d'entente, un mélange de l'univers du conteur et de celui du spectateur.

*Je regarde les images que vous projetez directement dans mon cerveau.*

*Vous essayez d'établir un lien entre mon esprit et les lieux que vous connaissez.*

*Vous tentez de superposer vos expériences à la mienne.*

*Vous cherchez à tracer une ligne entre ma pensée et les processus que vous pouvez suivre, à détecter des textures familières dans la topologie de mes errances à mesurer toute réaction que pourraient déclencher en moi ces paysages.<sup>7</sup>*

Les moments s'enchaînent, entrelacés et transparents. Ces images du corps en des lieux de passage s'étirent et se fondent par le biais de leur « capture » numérique. La digitalisation comme stratégie inscrit une forme de manipulation de la trace ou de la mémoire magnétique. « Mémoire = prison de la ruine — il respire l'absence ». <sup>8</sup> Une image vidéographique constitue le passé *régénéré* qui se courbe vers sa propre qualité éphémère. Une fois numérisée, l'image (la trace) peut être redéfinie par ses composantes en termes de valeurs de luminosité ou de valeurs chromatiques, dans sa réalité bidimensionnelle. Cette réalité se confirme et l'image inventée de nouveau se détache de son port d'attache dans le réel. « Immanente à la réalité (recopiée) et de l'image (inventée), la contradiction de ces deux pôles est voilée, dans le système social vidéo — à la télévision donc —, de par des enjolivements en tout genre et les effets de vitesse et de son. » <sup>9</sup>

Comme le constate Marc MERCIER, « la vidéo et sa rhétorique numérique sont nées au lendemain d'Hiroshima et sont contemporaines de la Gulf War. Elle ne voit plus des corps que des formes découpées, découpables plus que coupables, qu'une transparence, qu'une silhouette dessinée sur le bitume des grands accidents de l'Histoire. (...) Irit Batsry cite alors Daniel Defoe : Il ne reste plus qu'à "représenter n'importe quelle chose qui existe réellement par quelque chose qui n'existe pas." » <sup>10</sup>

*Quelque chose se passe, comme une décision collective de perdre conscience.*

*Maintenant, les cellules de la mémoire sont vierges, tout peut s'y inscrire.*

*Des images apparaissent — troubles d'abord — puis qui s'éclaircissent.*

*On voit un conteur entouré de son auditoire.*

*L'histoire se déroule,*

*le récit dure des heures, des jours, des mois, peut-être des années.*

*L'histoire continue,*

*transformant le conteur et son public,*

*les transportant ensemble dans une sublime transcendance.*

*Mais les images sont floues :*

*peut-être y a-t-il erreur dans votre lecture...*

*L'histoire ne consume-t-elle pas l'énergie vitale du conteur?*

*Le récit ne dévore-t-il pas ceux qui l'écoutent?<sup>11</sup>*

Irit BATSRY laisse chez le spectateur des traces qualifiables d'autoréférentielles. Mais l'ambiguïté du référent, causée par l'osmose des identités, nous fait basculer entre aliénation de soi et prise de conscience aiguë de l'acte de devenir... ce futur qu'on ne veut pas connaître. Cette flèche à double sens se dirige simultanément dans deux directions : on se sent concerné par cette lumière qui confronte nos corps et nos esprits. On sait qu'il y a des rayons qui passent à travers ou qui rebondissent. La vidéo *Traces of a presence to come* dure au-delà de ses 39 minutes, jusqu'à où va cette lumière.

*Ça fait 39 nuits que je n'ai pas dormi*

*Chaque nuit dans l'obscurité,*

*je peins le mur,*

*d'un bleu différent.*

*Je passe le lendemain à le regarder.<sup>12</sup>*

<sup>1</sup> BEUYS, Joseph, *Beuys Kounellis Kiefer Cucchi, Bâtissons une cathédrale, Entretien*, L'Arche, Paris, 1988, p. 123-124 : « Voilà qu'apparaît le concept d'idéologie. Encore un concept totalement flou pour moi... Ensuite est apparu le concept de pouvoir... si l'on entend par « pouvoir » la violence intellectuelle de l'être créatif, je suis même d'accord. Mais ce concept est dangereux dans la mesure où le profane, aujourd'hui, est ainsi éduqué qu'il s'effraie quand il entend le mot « pouvoir ». Puisque nous devons mener le combat en compagnie des hommes, le concept de « pouvoir » pourrait barrer le chemin à l'idée de l'unité, de la nécessité de se lier les uns aux autres. Et voilà qu'apparaît le concept d'idéologie. Je ne suis pas d'accord. Car il faut faire une différence entre une idéologie et une constellation d'idées. »

<sup>2</sup> MANDER, Jerry, *Four Arguments for the Elimination of Television*, New York, Morrow Quill Paperbacks, 1978, p. 155.

<sup>3</sup> McLUHAN, Marshall et Eric, *Laws of Media*.

## The Border de Takayuki Ikégawa

Japon, 1995, coul., 20 min, v.o. japonaise, sous-titré anglais. Image Takayuki IKÉGAWA ; montage Takayuki IKÉGAWA SON ; Takayuki IKÉGAWA ; production Takayuki IKÉGAWA ; Distribution Takayuki IKÉGAWA

Sur tous les écrans éparpillés dans ce théâtre de projection électronique, apparaît en direct l'image de Takayuki IKÉGAWA qui s'éclaire lui-même avec une lampe de poche. Comme cherchant ses mots, IKÉGAWA nous présente timidement sa vidéo : « It looks silent... but it isn't ». Fondu en noir. Silence.

Une ligne blanche perce l'écran de l'oreille, les électrons s'enlignent, s'formant un horizon blanc qui traverse l'écran ; ou bien est-ce la *flyback switch* du téléviseur qui vient de se casser ? Fondu en noir. Silence.

Les mots « un village jamais vu » apparaissent à l'écran. Un plan fixe d'un paysage urbain, d'une allure de carte postale banale, s'impose sans écho. Le mouvement n'est qu'à l'intérieur de l'image, statique, muet. Un *snap shot* apparaît à l'écran. Les autos passent sans leur vrombissement habituel. Malgré l'inertie du silence, la frontière sensorielle cède à la dynamique imposée par l'image et on entend le son virtuel des images — et, de l'autre côté de la frontière, les sons ambiants de la salle où l'on assiste au visionnement.

Les images urbaines sont entrecoupées par des aide-mémoires, blancs sur fond noir et bilingues, qui nous guident et ponctuent la vidéo du début à la fin. IKÉGAWA marche, reprend la même scène, hésite, entre dans un train et se dirige vers la mer. L'objectif à grand angle de la caméra vise toujours vers ses pieds ; il trace l'horizon. L'image du temps légèrement ralentie est altérée par une fluctuation entre les couleurs complémentaires qui accentue une présence de même que les détails texturaux de son chemin. « La route et la pensée naissent avec le mouvement. La route est la métaphore par excellence. C'est la plus grande œuvre de l'architecture du monde ; une métaphore soudée dans les commencements d'ésotérisme de l'est et de l'ouest, dans la symbolique de l'adepte. » (Sandra DUCIC)

*Un village jamais vu.* Dans la vidéo *The Border*, IKÉGAWA explore sa ville et la campagne. Les images qu'il capte deviennent les signifiants de ce qui existe sur l'autre face du soi. Les immeubles, les autos, les lignes et les fissures tracées par terre, les rencontres avec *autrui* : tout ceci désigne une limite corporelle.

« Lorsqu'il fait beau, je prends l'air à pied ou à bicyclette en emmenant avec moi ma caméra préférée. Mon but : capter sur image un paysage m'étant encore inconnu. Au fur et à mesure que j'avance, la frontière entre le monde et moi s'élargit de plus en plus », affirme IKÉGAWA.

IKÉGAWA converse de l'autre côté de la caméra avec une femme âgée, qui raconte l'histoire de sa perte de contact avec une amie qui vivait dans un quartier d'Osaka non loin de Kobé lors du grand tremblement de terre de 1995. Avec la mention *les faces*, il enchaîne cette rencontre avec une autre, cette fois-ci avec deux enfants qui sont de toute évidence familiers avec une caméra vidéo. Ils approchent de l'objectif pour imprimer leur grimaces en gros plan. *En face, je fais face à la frontière* : ici IKÉGAWA exprime l'isolement et le contact humain, la jeunesse et la vieillesse, la vie et la mort.

*Les frontières.* Celles-ci se multiplient : images/sons, ville/campagne, terre/mer, ciel/terre, enfance/vieillesse, limite corporelle/monde extérieur, présence/absence, sons imaginés/sons réels, mouvement/inertie, réflexion/mémoire.

<sup>4</sup> CORMIER François, extrait du catalogue, *Deuxième Manifestation Internationale Vidéo et Art Électronique*, Montréal, 1995.

<sup>5</sup> BATSRY, Irit, extrait de *Traces of a presence to come*, vidéo, 1993.

<sup>6</sup> Ibid

<sup>7</sup> Ibid

<sup>8</sup> MALSH, Friedemann, *La poésie de l'incompatible, Chimaera, traces d'un passage*, Édition du Centre International de Création Vidéo Montbéliard Belfort, p. 73.

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> MERCIER, Marc, *Une vidéo anatomique, Chimaera, traces d'un passage*, Édition du Centre International de Création Vidéo Montbéliard Belfort, p. 21.

<sup>11</sup> BATSRY, Irit, extrait de *Traces of a presence to come*, vidéo, 1993.

<sup>12</sup> BATSRY, Irit, extrait de « Animal (Loco)motion and (Dis)placement » *Chimaera, traces d'un passage*, Éditions du Centre International de Création Vidéo Montbéliard Belfort, p. 165.

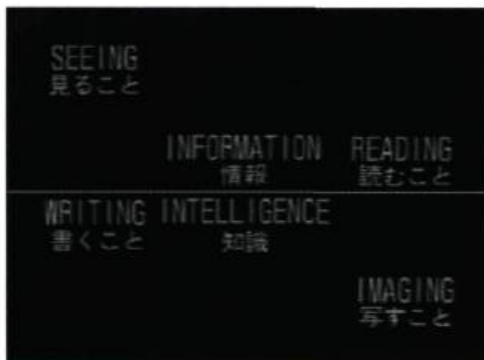
**En face.** La réflexion d'IKÉGAWA, figé devant un écran de moniteur éteint, se transforme par cette lumière projetée par un autre moniteur. Par le rythme et la couleur de la lumière on peut déduire que ce moniteur projette des images du paysage filmé dans *The Border*. C'est une citation métalinguistique, le vide de la vidéo. IKÉGAWA traverse la frontière et nous rejoint comme regardeurs, teintés que nous sommes par la projection de la lumière colorée de son paysage.

Traverser la frontière. Comme à travers une apparence occulte, l'expérience multisensorielle de la télévision stimule l'œil tout comme l'oreille et le corps dans une sorte de synesthésie. Symptomatiquement, notre société a défini la synesthésie comme une trouble de la perception sensorielle.

Le paysage muet d'IKÉGAWA nous enveloppe. L'intonation du mouvement lent et répétitif de la caméra qui pan du ciel vers le sol est comme un refrain des plans terre-ciel-mer qui crée un rythme à l'instar des vagues.

Dans ce paysage japonais qui confronte sa propre identité insulaire, IKÉGAWA accentue la temporalité de toute transformation réelle d'un lieu par des traitements chromatiques qui nous font penser aux séries d'icônes colorées d'Andy WARHOL. Je fais face à la frontière.

IKÉGAWA nous incite à traverser la frontière. À cet instant, la frontière entre l'imaginaire et le monde réel devient perméable et laisse aux idées toute leur liberté. L'art se détache de son médium, le support n'étant plus la vidéo ; l'art s'affirme ainsi indépendamment du médium à travers lequel il est véhiculé. Le regardeur, en tant que fond (écran), forme et contrôle certains paramètres de l'œuvre.



Ces deux vidéos, bien qu'elles s'opposent diamétralement par leur stratégie formelle respective, interpellent le spectateur.

*Traces of a presence to come* et *The Border* transmettent une atmosphère de rêverie ; ils entraînent l'esprit vers un état où l'on entend nos propres fonctions corporelles — la respiration, le pouls... Ici, la question de l'identité, de la conscience du corps, est



signalée. Une telle utilisation de la vidéo illustre l'intérêt particulier de Champ Libre : susciter chez le spectateur une situation corporelle statique permettant de créer une correspondance



entre le mouvement de l'image vidéo projetée et les mouvements internes de son propre corps. La réception d'un système temporel en circuit fermé provoquant des réponses neurophysiologiques

constitue une interrogation théorique à propos du caractère mémoriel de la transmission de la vidéo. Les « traces » sont réelles, les « frontières » concrètes, mais elles nous font pénétrer dans cette sphère d'influence spécifique décrite ici.



Champ libre a réussi avec cette *Deuxième Manifestation* à nous donner l'occasion d'être réceptifs à de nouvelles approches

vidéographiques et de nous laisser imprégner par la symbiose de l'espace qui nous entoure.

James PARTAIK ♦

(bibliographie : MERCIER, Marc, « Une vidéo anatomique », *Chimaera, traces d'un passage*, Éditions du Centre International de Création Vidéo Montbéliard Belfort.

BATSRY, Irit, extrait de *Animal (Loco)motion and (Dis)placement*, *Chimaera, traces d'un passage*, Éditions du centre International de Création Vidéo Montbéliard Belfort.

Catalogue, *Deuxième Manifestation Internationale Vidéo et Art Électronique*, Montréal, 1995.)

1. Conférence *Vie et mort du média*. Bruce STERLING est un auteur un peu trop influent. Il a entre autres édité *Mirrorshades*, une anthologie d'histoires de science-fiction cyberpunk, publié *Cheap Truth*, une des revues protagonistes du courant cyberpunk et écrit plusieurs romans, dont *Schismatrix*, qui aura influencé et influencera encore plusieurs auteurs de ce genre.

2. Le quipu était fabriqué de façon à transmettre, d'une génération ou d'une tribu à une autre, les événements marquants d'un groupe d'Incas, comme un outil mnémotechnique similaire à une banque du réseau télématique actuel.

3. Henry SEE, chercheur associé au Centre d'Innovation en technique de l'Information de Montréal, artiste et vice-président d'ISEA 95, considère, dans le cas échéant, non pas la valeur de l'artiste ou du travail, mais celle de l'outil pour justifier celle de l'œuvre.

4. Chea PRINCE est un artiste visuel américain, dirigeant adjoint d'un collectif d'artistes explorant la convergence de l'art, de la technologie et de la théorie. L'impact de la technologie dans la formulation de l'identité de groupe est actuellement son champ d'études.

5. Thomas W. SHERMAN, conférence *L'Émergence de nouvelles pratiques artistiques*, 20 septembre. SHERMAN parle de cette suspension comme « résistance à la mort évidente que subit une œuvre une fois terminée », habituellement. La durée de vie de l'œuvre en vient à dépendre de celle de l'outil.

6. Le nombre de travaux/bébélles exploitant la fonction « if...then...goto » et le rapport analogique simple à l'ISEA 95 est faramineux. On aurait pu aisément regrouper tous ces travaux en une foire absurde de la dérision; derrière cet aspect d'associations morphologiques ou de sens terminologiques ou lexicographiques de langage(s), le vide absolu de sens des œuvres régnait.

7. Joseph KOSUTH, *Collective Writings, 1967-1990*.

8. Programme détaillé, ISEA, p. 70. GAÇON ajoute que « le visiteur peut consulter cette banque de données et créer une quantité presque infinie de relations entre les Objets. »

9. M. JOZET, E. TREMBLAY, C. DE LAUNIÈRE, P. DUCHESNE, *Lexique du Schnu*, Éditions Indéterminées, 1998.

10. Henry SEE, conférence *Les Outils de la créativité*, 21 septembre.

11. Ce genre de bugs s'est produit à plusieurs reprises durant l'ISEA. Entre autres lors du second concert donné à la cinquième salle de la Place des Arts, auquel participait le clarinettiste Jean-Guy BOISVERT : l'orchestre électronique l'accompagnant se mit à bégayer en plein milieu du morceau. L'artiste dut le recommencer.

C'est pendant ce même concert que me fut donnée la chance d'ouïr les deux plus intéressantes pièces, à mon avis, parmi celles auxquelles j'assistai. In *A Visible Darkness* (Dans l'obscurité visible) et *Reaching for Tomorrow* (Atteignant demain), de Darren COPELAND, exploitent l'image sonore, font entendre ce qui, en temps normal, est vu, en se forgeant une identité musicale d'une force sans pareille. Singulièrement, le seul musicien interprétant ces pièces n'était pas sur scène et consistait en un lecteur de disque laser dirigé par l'index du compositeur.