

De la vidéo mexicaine : installation et programmation vidéo

Yves Doyon

Numéro 84, printemps 2003

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/45958ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Doyon, Y. (2003). De la vidéo mexicaine : installation et programmation vidéo. *Inter*, (84), 48–49.

Caracol : une installation vidéo de Iván EDEZA

En entrant dans l'espace noir de la Bande vidéo, une image déformée scintille sur le mur, résultat de la projection sur un écran tendu à travers l'espace qui laisse passer une partie de la lumière. On peut y voir des scènes urbaines captées autant à Mexico qu'à Québec. Une trame sonore correspondante l'accompagne. C'est là la pièce maîtresse de l'installation vidéo *Caracol*, réalisée en partie à Québec dans le cadre de l'une des résidences de production du projet *Lascas*. Il faut entrer plus profondément dans la pièce pour découvrir les deux autres bandes, diffusées en parallèle sur des moniteurs tournés contre le mur du fond. Pour ce faire, le spectateur doit faire l'effort de se pencher pour s'insérer dans l'espace réduit laissé libre face au premier moniteur ou, encore, de glisser sa tête entre le mur et l'écran du second moniteur. Car, l'installation *Caracol* ne se laisse pas voir entièrement d'un seul coup d'œil ! Volontairement, l'artiste a disposé ses trois sources de manière à ce que chacune d'elles ne s'« appréhende » qu'une à la fois, exigeant en outre un déplacement physique du spectateur. Les images et le traitement qui s'y retrouvent ne diffèrent que très peu de la bande principale : images urbaines de Mexico et de Québec, avec trames sonores correspondantes. Le spectateur est en droit de se demander pourquoi un tel effort si ce n'est pour découvrir, à peu de choses près, une mise en forme et des situations quasi identiques. Pourtant, ce faisant, il active un processus mental qui l'amène à se projeter physiquement d'un lieu à un autre, reproduisant les parcours d'un espace urbain fictif dans l'espace clos d'une salle d'exposition. Et en cela réside, pour une bonne part, l'intérêt de cette installation vidéo. Toutefois, il subsiste au sortir de la visite une impression de déracinement. Où étions-nous, alors que nous tentions de saisir la totalité de l'espace par l'addition parallèle de ses composantes : à Mexico, au Québec, ou dans un espace urbain qui pourrait être n'importe lequel, à l'image de cette mondialisation qui assimile chaque chose à une autre, suscitant une acculturation frôlant la perte d'identité ?

L'installation vidéo *Caracol* demeure en cohérence avec le travail vidéographique antérieur d'Iván EDEZA. Là comme dans ses autres monobandes, l'image vidéographique est sans artifices, brute, souvent volontairement (?) mal cadrée et parcourue de mouvements brusques, malhabiles et chaotiques. Le montage est, dans la plupart des cas, d'une simplicité désarmante — coupures sans transition — faisant seulement appel parfois à une seconde image qui vient se superposer à la première par effet de transparence ou encore aux accélérés/ralentis qui scandent le rythme. Il y a là un désir marqué de rompre avec l'esthétique léchée des productions vidéo et télévisuelles actuelles où la technologie informatique assure des traitements et une qualité de reproduction standardisés. Mais plus encore, les images d'Iván EDEZA se présentent généralement par effet de dérobaie, c'est-à-dire qu'elles laissent difficilement saisir l'intégralité de leur contenu. Procédant par brouillage, « parasitage », saccades de mouvements ou dédoublements, les images se dérobaient à notre perception pour ne laisser subsister que des impressions. Qu'avons-nous réellement vu ? Ce que parfois la répétition va nous permettre de mieux saisir, d'autres fois cette même répétition va au contraire contribuer à en obscurcir le sens. Nous pourrions alors parler de « vidéo cachée ». L'installation *Caracol*, par la durée de visionnement permise, joue moins de cet effet de dérobaie dans le contenu de ses images mais plutôt dans son dispositif qui dérobaie, pour le spectateur, la vision globale qu'il aimerait avoir de l'œuvre.



Une tendance « jeune » dans la sélection vidéo proposée

Deux programmes vidéo sont venus compléter la programmation des activités de *Lascas* : l'un présenté à la salle Multi du complexe Méduse ; le second, sur le site de l'îlot Fleurie, étant une sélection réalisée et présentée par Iván EDEZA.

Que dire de cette sélection, sinon qu'elle me paraît moins être le fait d'un regard large sur la création vidéo mexicaine actuelle que le point de vue spécifique d'un commissaire qui a fait ses choix en fonction de critères personnalisés ? On y retrouve une certaine uniformité de style et de traitement qui laisse croire que leur auteur procède d'une même communauté esthétique sinon d'un même groupe ayant reçu une formation similaire ou subi une même influence. En posant un regard d'ensemble sur la sélection proposée, il est possible de dégager quelques grands traits communs et surtout de faire ressortir quelques bandes qui se démarquent du lot.

Un grand nombre de ces productions sont des vidéos conceptuelles, n'ayant que peu ou pas d'approche formelle au sens d'une recherche esthétique de l'image. Dans la plupart des cas, l'image est pauvre, mal cadrée et filmée maladroitement. On y sent une économie de moyens (prise de son déficiente, absence d'éclairage et de systèmes de montage) qui pourrait être le fait d'une certaine tendance dans la création vidéo actuelle à produire une image volontairement « sale », en rupture avec la suresthétisation des images médiatiques produites à l'échelle internationale.

Dans *Máxima Protección* d'Amaranta SÁNCHEZ, un jeune garçon se brosse les dents devant une caméra qui fait office de miroir. L'image est sombre, bruitée, mal cadrée (alors que le plan est fixe), devenant parfois hors foyer, et la seule lumière utilisée — qui évoque les reportages télé tournés rapidement et dans de très mauvaises conditions — crée une tache blanche surexposée sur le visage rouge du garçon. Il ne s'agit pas d'un plan séquence : l'auteur joue sur la durée par les répétitions qui accentuent le geste, par le dédoublement de l'image et par une accentuation du son désynchronisé produit par le frottement de la brosse contre les dents. Après un temps, le sang commence à couler des narines du garçon et s'étend sur tout le bas du visage, se mélangeant à la mousse du dentifrice qui jaillit hors de sa bouche alors que le jeune garçon, imperturbable, continue à se brosse les dents. À la fin, il s'essuie du revers de la main qui rougit de tout ce sang étalé sur le visage, sans manifester la moindre émotion ni aucune réaction. Puis, saisissant un mouchoir blanc, il efface toute trace de l'acte. L'impression est forte. Dans cette bande, l'auteur nous parle de la violence exercée contre les enfants qui finissent par s'y habituer dans

De la vidéo mexicaine : installation et programmation vidéo

Yves DOYON

une indifférence sociale quotidienne. Déjà le titre est tout un programme : promesse d'une « protection maximale » par un broissage assidu ou promesse d'une « protection maximale » des enfants, énoncée par les organismes internationaux mais dont les États-nations, pris individuellement, se foutent totalement... ?

D'une manière plus simple, *La Puerta* de Ximena CUEVAS fait intervenir les mêmes éléments pour nous projeter dans la métaphore d'un système labyrinthique dont toute issue est interdite, à l'image du Mexique actuel malgré les changements annoncés par la nouvelle présidence. Une caméra cherche frénétiquement son parcours dans un édifice dont nous ne voyons que les corridors déserts sous une lumière glauque, au

long desquels les portes closes succèdent à d'autres portes closes. Le manège se répète de manière obsessionnelle durant six minutes où seul le rythme du parcours varie pour finalement s'interrompre contre la vitre d'une fenêtre fermée par laquelle nous pouvons voir la ville, inaccessible. La trame sonore est construite à partir d'une voix monocorde qui égrène, en anglais d'abord, lettres et numéros d'un jeu de bingo, repris par une seconde voix qui les traduit en espagnol, laissant entendre que seul l'espoir (de la bonne fortune ?) est permis dans cette confrontation inégale entre l'espagnol et l'anglais.

La bande *Spanking the jello* de Claudia PRADO, quoique d'une approche conceptuelle, fait plutôt intervenir l'humour, la dérision et surtout la participation d'un public (acteurs ?) à l'action captée. Les premières images nous montrent des visages en gros plans de personnes qui s'agitent frénétiquement alors que s'entendent des sons évoquant une main mouillée frappant un corps. Sourires, surprise, dégoût se peignent sur les visages. Puis subitement, une vue plus large de la situation nous laisse voir ces mêmes personnes, debout devant une table, et frappant énergiquement une masse gélatineuse. Le mystère du début fait place à la dérision et au rire devant l'ironie de la situation et surtout après les interprétations fallacieuses que les premières images ont suscitées.

Si ces trois bandes sont des exemples d'une approche conceptuelle réussie, parce qu'elles suscitent par-delà l'énoncé premier de l'artiste une réaction et un questionnement quant aux éléments utilisés dans la vidéo, ce n'est pas toujours le cas de la majorité des bandes présentées dans cette sélection. En effet, un des problèmes majeurs avec ce type de bandes est justement le décalage entre l'intention et la réalisation qui, trop souvent, génère une impression d'inachèvement. Et, dans ces cas-ci, l'apparente pauvreté de moyens dessert la vidéo elle-même sans pour autant profiter au concept développé ou encore à l'aspect artistique du travail.

Il en va de même avec les quelques bandes qui proposent une approche plus formelle du travail visuel. Je pense ici à *Carrousel* de Llian GONZÁLEZ où un hors foyer des lumières d'un carrousel fait flotter des formes lumineuses dans l'espace, à *Dibujos* d'Alex DORFSMAN où des plans à vitesse variable d'un feu de Bengale allumé tracent des abstractions lumineuses, ou encore à *Vitral* de Pedro ZULU GONZÁLEZ où un montage de lignes lumineuses dessine des paysages abstraits. La trop grande simplicité des images — et du propos formel — laisse croire que ce sont majoritairement des productions étudiantes (ou résultant d'une démarche de formation), petits exercices qui, bien que pertinents pour qui les fait, détonnent dans une telle programmation.

Par contre, le travail de Manolo ARRIOLA, qui mélange concept et traitement formel, mérite qu'on s'y arrête. *Flicker* est un montage personnel de l'auteur qui utilise des images extraites du film *La Tormenta* de Fernando VALLJO dont il n'a conservé que quelques actions : la course d'un jeune garçon parmi les pierres, sa fuite dans une maison, un brasier, une image de la *Virgen* tenant dans ses bras un enfant (lui-même ?) qui s'agite en tous sens et, finalement, un homme qui frappe sauvagement sur une chose que l'on ne voit pas. Ce qui est reçu, à l'évidence, est cette frayeur du jeune garçon vis-à-vis de son père qui le brutalise. Mais est-ce bien là le sens réel... ? Travaillant à partir d'images cachées, c'est-à-dire d'images fuyantes, à peine perceptibles, qui obligent à deviner ce dont il est question plutôt qu'à simplement se laisser voir, le vidéaste utilise cette approche esthétique du traitement lui permettant de faire appel à l'impression plutôt qu'à l'expression. C'est le montage qui donne sens à la vidéo, non le contenu des images qui pourraient signifier tout autre chose. Cette bande au traitement psychologique trop marqué démontre tout de même un style qui, développé à nouveau dans *Malgré tout*, trouve un aboutissement plus marqué. Dans cette seconde bande, une femme en tenue légère rampe au milieu d'hommes qui, impassiblement, poursuivent leur chemin. Les images qui se déplacent continuellement de la gauche vers la droite donnent l'impression d'une marche perpétuelle. Pourtant, en y regardant bien, il n'y a qu'un seul homme, à l'image multiplié, qui se déplace autant vers l'avant que l'arrière. Seule la femme se dirige constamment vers la gauche de l'image, repoussée par le mouvement même de l'image qui se déplace. Cette bande hypnotique par sa répétition de ce qui semble n'être qu'un même mouvement — différent pourtant — multiplie les niveaux de sens et nous plonge dans un abîme.

Enfin, dans un tout autre registre, la vidéo de fiction *Contemporary artist*, également de Ximena CUEVAS, nous plonge au cœur d'une réflexion sur l'identité mexicaine. Visitant une exposition dans un musée quelconque de Mexico, une jeune artiste (l'auteure elle-même) tombe subitement sur un grand commissaire new-yorkais d'art contemporain. Voyant là l'unique chance de sa vie d'être « enfin reconnue », elle décide de l'aborder. Mais auparavant, elle se réfugie dans les toilettes où, devant le miroir, elle répète son laïus jusqu'à ce que, une fois prête, elle se précipite enfin à sa rencontre pour découvrir, trop tard, qu'il est déjà parti. La vidéo se termine lorsqu'elle se retrouve sur le trottoir, seule, plongée à nouveau dans sa réalité mexicaine. Le ton de la voix, les répétitions saccadées et excitées des répliques, le traitement chaotique de l'image en N&B, tous les éléments concourent à faire surgir la charge ironique de cette prétention à définir son identité par l'obtention d'une reconnaissance des grands maîtres américains. Et ce

qui est exposé ici dans le champ de l'art vaut à coup sûr pour tous les autres domaines de la société mexicaine.

Bon nombre des productions qui composent les deux programmes présentés dans le cadre de l'événement *Lascas* nous ramènent aux approches, aux contenus et aux traitements des vidéos réalisées dans les années soixante-dix et quatre-vingt, au Québec comme ailleurs.

S'agit-il là d'un retour conscient aux sources — une sorte de nostalgie — alors que la vidéo cherchait à définir sa « spécificité de médium artistique » ou plus simplement s'agit-il d'une « re-découverte » de styles et d'approches particulières, comme savent si bien le faire les nouvelles générations ? Faire une programmation vidéo n'est jamais facile. La confusion entre médium de création et média de communication dans laquelle baigne la vidéo qui, de partout, ne cesse de se multiplier contribue à complexifier les choix : quelles vidéos relèvent d'une démarche artistique, quelles autres d'un talent créatif qui, bien entendu, intervient d'une manière ou d'une autre dans la réalisation de toute production médiatique ? Faire la part des choses est plus souvent qu'autrement un choix subjectif du programmeur qui doit alors vivre avec sa sélection.

