

ETC



Vidéo : mise en scène du quatrième mur

Bill Viola et Adrian Piper au Musée d'art contemporain de Montréal dans le cadre de l'exposition *Pour la suite du monde*, du 28 mai au 11 octobre 1992

Joanne Lalonde

Number 20, November 1992, February 1993

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35997ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Lalonde, J. (1992). Review of [Vidéo : mise en scène du quatrième mur / Bill Viola et Adrian Piper au Musée d'art contemporain de Montréal dans le cadre de l'exposition *Pour la suite du monde*, du 28 mai au 11 octobre 1992]. *ETC*, (20), 58–60.

Tous droits réservés © Revue d'art contemporain ETC inc., 1992

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

Érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

VIDÉO : MISE EN SCÈNE DU QUATRIÈME MUR

Bill Viola et Adrian Piper au Musée d'art contemporain de Montréal,
dans le cadre de l'exposition *Pour la suite du monde*, du 28 mai au 11 octobre 1992

La réalité, telle que représentée par la pratique artistique, est souvent une illusion pour le spectateur. Celui-ci se trouve confronté à des réalisations et des mises en scènes astucieuses qui lui cachent leurs processus de fabrication pour lui proposer les objets et les faits représentés comme réels, alors qu'ils sont en fait des signes transparents. Le cinéma et la télévision ont beaucoup exploité cet effet de réalité.

Il arrive aussi que les messages des artistes soient justement à l'opposé et que les vidéastes insistent plutôt sur la distance qui sépare les spectateurs et les objets, choisissant ainsi de mettre à nu les processus d'énonciation des œuvres. *The Sleepers* de Bill Viola et *What it's like, what it is #1* de Adrian Piper s'inscrivent dans ce sens et illustrent chacun à sa manière le manque fondamental de communication entre les êtres.

Revenons un instant à la télévision et au théâtre pour mieux comprendre le travail de la vidéo. L'illusion de la réalité que nous procure le petit écran, célèbre boîte noire isolant une parcelle du monde plus vraisemblable que le vrai, doit son effet à ce que la théorie en théâtre a nommé *le présupposé du quatrième mur transparent*.¹ Dans le théâtre à l'italienne, par exemple, les spectateurs assistent au déroulement d'une histoire qui les inclut par connexion spatiale tout en les maintenant à distance dans une position de réception passive. Le « quatrième mur transparent » est alors compris comme une vitre à double fonction isolant la scène tout en permettant un lien par le regard. Le mur qui fermerait la scène à la salle se trouve ici estompé par son effet de transparence. Tout semble se passer dans un même lieu mais en réalité aucun échange concret ne s'établit entre l'action des personnages et les spectateurs.

Avec la télévision, ce quatrième mur est proprement transparent. La vitre de l'écran symbolise en tout cette fameuse « fenêtre ouverte sur le monde ». Or nous savons que la vidéo a longtemps pris pour objet de son discours les modes de production télévisuels. Autant dans les démonstrations artistiques, devenues depuis vidéo d'art, que dans les documentaires à coloration sociale ou politique, la vidéo s'est souvent posée

comme un exercice critique et un commentaire sur l'objet télé. L'histoire se poursuit encore aujourd'hui.

Les installations de Bill Viola et de Adrian Piper, illustrent cette distance créée par la médiation en insistant sur le quatrième mur, s'en servant comme un matériau de base, lui annulant ainsi toute transparence.

La distance est justement le postulat de base de l'installation *What it's like, what it is #1*. Le spectateur pénètre dans une pièce noire au milieu de laquelle se trouvent quatre moniteurs vidéo, disposés en carré sur une colonne, diffusant simultanément la même bande. Cette dernière nous présente une rue, vue à travers la vitrine d'un commerce. La caméra est placée dans la vitrine et filme, toujours avec le même plan, l'activité de cette rue. Des voitures arrivent, se stationnent et repartent, les passants circulent sur le trottoir, certains s'arrêtent pour regarder la vitrine, d'autres l'ignorent. ce sont les passants de race noire qui s'arrêtent devant la vitrine tandis que les blancs poursuivent leur chemin sans sourciller.

L'accent est mis ici sur *l'acte de regarder*. Le spectateur se trouve en vitrine, regardé à son tour par les passants, pivot du spectacle de la bande vidéo. L'acte de voir, propre à l'expérience du spectateur, lui est renvoyé en boomerang. La caméra à laquelle se substitue l'œil de ce dernier est à la fois regard sur la rue et intérêt pour les passants. Il est pris dans un jeu de double position d'acteur et de spectateur. Mais l'oscillation entre ces deux rôles concerne aussi les personnages du vidéogramme. Les passants qui regardent la vitre sont eux-mêmes en vitrine pour qui regarde l'installation. De plus, l'installation reproduit un lieu qui fait écho à celui de la rue, où le spectateur circule, s'attarde à regarder les vitrines et sort.

La vitre est un objet clé dans l'installation d'Adrian Piper. Elle est double car à la vitre du moniteur s'ajoute la vitrine du commerce. Elle est soulignée par les mouvements des personnages qui appuient leurs mains, leur tête ou leur corps dans la vitrine. Elle n'est donc plus ici ce quatrième mur transparent propre à l'effet télé. Au lieu de donner une illusion de contiguïté spatiale, elle insiste, au contraire, sur la distance entre les spectateurs et le spectacle. La vitre symbolise ici l'épaisseur de l'incommunicabilité.



Photo : Louis Lincor

Adrian Piper, *What It's like, What It is #1*, 1991. Techniques mixtes ; avec l'aimable permission de la John Weber Gallery, New York.

La bande sonore abonde dans ce sens en insistant sur le fossé que crée le racisme entre les individus. Le récit d'une jeune femme noire éprouvant des difficultés à se trouver un emploi correspondant à sa formation est diffusé en voix *off* et en continu. La jeune femme se plaint d'être victime de discrimination au travail, renvoyée sans raison et contrainte d'exercer le métier de serveuse. Elle déplore le manque de solidarité témoignée aux étudiants de race noire qui ne sont pas des toxicomanes mais de simples citoyens confrontés à des gestes quotidiens de discrimination. Le propos de l'artiste est d'illustrer que le racisme est tout aussi pernicieux dans ses petites mesquineries.

Adrian Piper affiche franchement ses intentions politiques. Elle souhaite que les spectateurs se sentent concernés personnellement par les problèmes de racisme qu'elle expose. « Mon œuvre tend davantage à dénoncer les manifestations personnelles du racisme que ses expressions institutionnelles ».² Dans l'esprit de l'exposition *Pour la suite du monde*, elle nous livre clairement son idéal social. Les êtres humains devraient atteindre une communication véritable, intime et immédiate entre eux qui va au-delà de la simple tolérance entre ethnies. L'avenir s'appuiera sur chacun de nous, pense-t-elle, et les relations personnelles deviendront primordiales.

L'individu est donc un pilier dans l'installation de Piper. Il est alors logique qu'elle vise l'intégration

de l'individu spectateur à l'accomplissement complet de l'œuvre. Mais pour ce faire encore faut-il déjouer la médiation d'une technologie qui tend plutôt à l'isoler ou l'aveugler. Cette inclusion pourrait se faire par la réflexion. Il faut peut-être voir l'installation *What it's like, what it is #1* justement comme une allégorie qui met en scène les écrans multiples entre les spectateurs et les œuvres, les prévenant ainsi des véritables enjeux propre à leur position. L'œuvre de Piper privilégie l'activité réflexive du spectateur plutôt qu'un englobement par contagion passionnelle ou émotive. *What it's like, what it is #1* est avant tout une démonstration théorique.

L'œuvre de Bill Viola, *Sleepers*, bien qu'elle soit également construite sur le thème de l'isolement, joue sur un autre tableau. Sept moniteurs vidéo sont installés dans sept barils remplis d'eau. Chacun des moniteurs représente un dormeur d'âge et de sexe différents. Sept personnes isolées dorment au fond de leur baril, et entre elles aucun lien ou contact n'existe.

On ne peut s'empêcher d'éprouver une sensation d'apocalypse lorsqu'on pénètre dans l'installation de Viola, un peu comme si les images de la science-fiction nous avaient finalement rejoints. L'espoir d'une planète menacée se trouverait au fond de ces barils abritant d'éternels dormeurs. Les corps humains suspendus par le sommeil, derniers vestiges possibles d'une relation étroite avec la nature³, sont préservés



Photo : Louis Lussier

Bill Viola, *The Sleepers*, 1992. Barils, écrans cathodiques, eau.

dans un fluide transparent. La *suite du monde* est inquiétante dans la vision de Viola.

Encore une fois ici l'écran entre les personnages des vidéogrammes et les spectateurs est double. Il y a d'abord la vitre du moniteur vidéo, emprisonnée au fond de chaque baril dont la rondeur cadre mal avec le carré de la télé, puis il y a l'eau, limpide et immobile, agissant ici comme une seconde fenêtre.

Si cette eau est troublée, par les vibrations provoquées par les pas, les gestes ou encore le souffle des spectateurs, alors ce n'est plus l'écran du moniteur au fond du baril que l'on voit en premier mais bien cet autre écran entre l'histoire et nous, le quatrième mur transparent qui s'épaissit et se révèle au spectateur à travers les vibrations de l'eau.

L'eau crée une distance entre les dormeurs et nous. On surprend les personnages dans une position intime, où la distance installée devrait davantage être de l'ordre du personnel que du public. Mais le spectateur reste définitivement éloigné, à l'extérieur du baril, conservant ainsi sa position d'observateur détaché.

Or une forte connexion s'installe entre l'œuvre et nous. Par son travail sur le corps humain, Viola réussit à créer un lien avec les spectateurs en leur proposant des représentations qui appellent à l'empathie. Plus que des images émouvantes, ces images de dormeurs ramènent le spectateur à sa propre condition d'être humain, prisonnier d'une technologie de plus en plus

envahissante. Bill Viola atteint ici directement le public par cet appel aux sens et à la conscience. L'image d'un dormeur au fond de sa caverne d'eau concerne chacun de nous car elle nous interpelle dans un langage fondamental et universel : celui du corps humain fragile et vulnérable.

Par ses liens étroits avec l'art environnemental et la performance ou encore par des engagements politiques et sociaux manifestes, l'installation vidéo a, dans son histoire, beaucoup misé sur l'activité du spectateur et sur sa position fondamentale au sein de l'œuvre d'art. Nous avons un exemple, dans les œuvres présentées ici, de la fertilité de ces questions qui demeurent encore aujourd'hui centrales. Ces dernières non seulement transcendent l'épreuve du temps mais trouvent dans les pratiques esthétiques actuelles un accomplissement d'une remarquable intensité.

JOANNE LALONDE

NOTES

1. Voir l'essai d'Anne Ubersfeld. *Lire le théâtre*, Paris, Éditions sociales, 1978, 309 p.
2. Adrian Piper, *Xenophobia and the Indexical Present* dans *Reimaging America The Arts of Social Change*, en coll., Philadelphie, New Society Publishers, 1990, cité dans le catalogue *Pour la suite du monde : cahier : propos et projets*, Musée d'art contemporain de Montréal, 1992, p. 48.
3. Voir Bill Viola, *Le corps endormi*, dans *Pour la suite du monde : cahier : propos et projets*, op. cit., pp. 56-57.