



Pascal Grandmaison, *Sleep 2*, vidéo en boucle, 2000.

## L'image mobile

Écrit par Sylvette Babin

L'ascension fulgurante des technologies numériques, le développement de logiciels de montages et d'ordinateurs toujours plus performants, ainsi que l'attrait que la vidéo a toujours suscité, font qu'elle est sur le point de déclasser (si ce n'est déjà fait) la photographie dans la vie quotidienne. Avec quelques équipements de base, tout le monde peut maintenant créer, à la maison, son propre album « d'images mobiles » (1). La vidéo se démocratise. La naissance du mouvement Kino (2) - dont le slogan est « Faites bien avec rien, faites mieux avec peu, faites-le maintenant ! » - est un parfait exemple de cette volonté de participer activement, et dans ce cas-ci sans aucune contrainte de sélection, à l'expansion de la vidéo sur les scènes culturelle et sociale. D'ailleurs le terme « explosion » serait peut-être plus approprié, car, c'est un fait, la vidéo est partout, tant dans le quotidien immédiat que dans les musées, les galeries, les festivals ou autres événements d'art. Et, comme pour les autres disciplines, la vidéo souhaite elle aussi s'insérer dans l'espace public et participer à l'activité urbaine. Mentionnons, par exemple, le retour de Champ-Libre qui, avec sa cinquième édition, investira l'ex-station de pompage Craig, sous le pont Jacques-Cartier.

Rares maintenant sont les artistes qui n'ont pas touché, de près ou de loin, à la vidéo, non seulement comme outil de documentation, mais comme moyen de recherche et de création. Elle prend tantôt des allures cinématographiques ou documentaires, tantôt elle est plus axée sur ses attributs techniques, esthétiques ou conceptuels, elle se fait narrative ou muette, s'affiche en projection ou en installation, s'éclate avec la musique techno et se fait «

scratcher » par les VJ. La vidéo est probablement le médium qui se prête le mieux au décloisonnement des disciplines dont on parle constamment, s'acoquinant autant avec la performance qu'avec le théâtre ou la danse, bousculant en passant la photographie et, bien sûr, s'infiltrant dans les espaces télévisuels - renouant ainsi avec ses origines, oubliant parfois qu'elle est issue d'une réaction contre cette « machine à fabriquer du réel » (Doyon). Numérique (4), la vidéo s'est, bien entendu, logée aussi dans l'environnement Internet, où on la retrouve sous toutes ses formes : vidéo d'art, documentaires ou cybertélévision.

Comme son titre l'indique, *Balayage : un regard sur la vidéo*, le dossier propose un vaste parcours des différentes approches de la vidéo. La légitimité acquise de cette discipline n'est, fort heureusement, plus à questionner, mais il y a encore beaucoup à dire. Il nous importait dans ces pages de faire un retour en arrière pour souligner le travail des artistes et des organismes qui, au Québec et ailleurs, ont oeuvré d'arrache-pied pour donner à la vidéo la place qu'elle occupe aujourd'hui. Ainsi Marie-Michèle Cron s'est penchée sur les années 1970 au Québec, pour nous rappeler une attitude marquante de l'époque : la vidéo portée par un engagement politique. Yves Doyon questionne, en effectuant aussi un bref retour sur le passé, le devenir de la vidéo d'art comme outil de recherche plastique et conceptuelle dans la nouvelle réalité technologique. Lucie Fradet et Robert Faguy, fondateurs de ARBO CYBER théâtre (?) – récemment dissolu - nous offrent un portrait dynamique de 15 années de recherche multidisciplinaire. Nelson Henricks, Patrice Duhamel et Patrice Loubrier se penchent, quant à eux, sur des pratiques d'artistes. L'oeuvre importante du vidéaste Colin Campbell, décédé en octobre 2001, fait l'objet d'une analyse approfondie signée Henricks. Duhamel réfléchit sur l'idée de la monstruosité dans les mécanismes de montage de l'installation vidéographique *King Kong* de Peter Friedl (galerie Chisenhale, Londres, 2001) et Loubrier propose un retour sur - *La vie en temps réel/Mode ralenti* (galerie Vox: Montréal, 2002). À travers une analyse des oeuvres de cette exposition, ce dernier nous entraîne dans une réflexion sur le temps vécu, une « zone conflictuelle, névralgique de notre expérience ». Katherine Liberovskaya a, de son côté, navigué sur le Web et explore la diversité des concepts actuels de la cybertélévision. Il est toujours difficile - comme il en va de la documentation, dans une revue, de la performance ou du théâtre - de circonscrire des séquences filmiques ou vidéographiques en une image fixe. Pour contrer, ne serait-ce qu'en partie, cette lacune, esse s'est associée avec le collectif Perte de Signal pour offrir une série d'oeuvres intégrales. Un DVD contenant les bandes de quatre des membres du collectif, Jason Arsenault, Myriam Bessette, Claudette Lemay et Julie-C. Fortier, a été inséré, en quantité limitée, dans nos pages. Privilège initial réservé à nos abonné(e)s qui trouveront le DVD sur la couverture intérieure. Pour les autres lecteurs qui se seront procurés la revue en kiosque ou autrement, il est possible d'obtenir gratuitement cette compilation en écrivant à l'adresse [revue@esse.ca](mailto:revue@esse.ca).

NOTES

(1) Cette nouvelle réalité pourrait, à première vue, affecter les centres de production. Mais le rôle de soutien technique et de lieux rassembleurs qu'ils ont adopté depuis le début fait en sorte qu'ils restent des bassins de création importants. Notons d'ailleurs l'ouverture d'un nouveau lieu de production à Rimouski, le centre *Paraloeil* (déjà actif en diffusion depuis quelques années) qui semble répondre à un réel besoin dans la région.

(2) Kino ([www.kino00.com](http://www.kino00.com)) est un rassemblement de jeunes artistes de la vidéo et du cinéma qui diffusent, à tous les mois, leurs bandes, sans sélection ni censure.

(3) À titre d'exemple, la toute dernière Documenta contenait une portion imposante d'oeuvres vidéos, portant à quelque 900 heures la durée totale des bandes à visionner.

(4) Peut-on encore véritablement parler de vidéo ? L'ère du numérique invite à repenser certains aspects du médium (et de son support), notamment sa facture et sa structure temporelle. Des logiciels permettent maintenant de créer des oeuvres numériques complètement indépendantes des notions de temps (en choisissant comme support, par exemple, un ordinateur), et de générer des images constamment nouvelles, sans séquence déterminée. La logique, début, milieu, fin n'existe plus.