

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

ESSAI CRÉATION PRÉSENTÉ À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DIPLÔME D'ÉTUDES SUPÉRIEURES SPÉCIALISÉES
EN ARTS
(1716)

PAR
OLIVIER RICARD

NARRATIVITÉ ET AMBIGUÏTÉ EN INSTALLATION VIDÉO

AOÛT 2021

REMERCIEMENTS

Je remercie sincèrement mon directeur de recherche Jean-François Côté, pour son intérêt dirigé vers ma réussite, sa disponibilité et pour les multiples opportunités dont il m'aura permis de bénéficier au cours de mes études. Je le remercie pour sa confiance et pour tous ces échanges qui m'auront grandement fait cheminer en tant que créateur. Sa passion, son expérience et sa rigueur en tant que professeur et artiste professionnel continueront de m'inspirer dans les années futures.

Un grand merci à tous les professeurs du département qui m'ont accompagné durant toutes ces années, pour leur soutien, leur professionnalisme et leur ouverture.

Merci à Joël Marchand, pour son travail au support technique, pour sa patience et pour son amitié.

Je remercie finalement les gens sans qui je ne pourrais simplement pas m'adonner à la création. Mes parents, pour leur écoute et leurs encouragements. Mon grand frère Louis-Pierre pour tous les moments passés ensemble à la fabrication de mes œuvres. Mon meilleur ami et frère jumeau Carl ainsi que ma grande sœur Stéphanie. Enfin, mes chers ami(e)s, pour leur aide et leur passion qu'ils me partagent tous les jours.

Un merci très spécial à Angélique Ricard pour sa contribution et sa patience durant toutes ces heures de tournage. Elle est ma muse, ma complice idéale et m'inspire chaque jour à donner le meilleur de moi-même.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	iii
RÉSUMÉ	v
 INTRODUCTION	 1
 CHAPITRE 1 – Du cinéma à l’installation vidéo.....	 4
1.1 Début de ma pratique	4
1.2 Langage, codes et récit.....	6
1.3 Approche et questionnements	11
 CHAPITRE 2 – La narrativité	 13
2.1 Un récit latent.....	15
2.2 Ambiguïté, lenteur et circularité	16
2.3 Mise en scène du temps	19
2.4 Prédilection du spectateur.....	22
2.5 Narrativité dans le relationnel	25
 CHAPITRE 3 – Le dispositif d’installation.....	 28
3.1 Au-delà du cadre	28
3.2 Spatialisation et distance	31
3.3 La distanciation selon Brecht	33
3.4 Spatialisation et simultanéité	35
3.5 Transparence	38
 CHAPITRE 4 – Les conversations silencieuses	 42
4.1 Scénarisation de la mise en scène	42
4.2 L’installation	46
4.3 Analyse et réflexions.....	50
 CONCLUSION.....	 52
BIBLIOGRAPHIE	54

LISTE DES FIGURES

1.	« Acte III » (Extrait de l'installation vidéo, dimensions variables, 2019)	14
2.	« Acte II » (Extrait de l'installation vidéo, dimensions variables, 2019)	20
3.	« Aux vides et Sirop simple » (Extrait de l'installation vidéo, dimensions variables, 2018)	20
4.	« Les formes errantes » (Extrait de l'installation vidéo, dimensions variables, 2019)	24
5.	« Les formes errantes » (Extrait de l'installation vidéo, dimensions variables, 2019)	24
6.	« Présence de la scène et de nous devant elle » (Extrait de l'installation vidéo, dimensions variables, 2018)	26
7.	« On exclut la personne qui parle » (Extrait de l'installation vidéo, dimensions variables, 2019)	26
8.	« Les formes errantes » (Installation vidéo, dimensions variables, 2019)	29
9.	« Acte III » (Installation vidéo, dimensions variables, 2019)	30
10.	« Aux vides et Sirop simple » (Installation vidéo, dimensions variables, 2018)	32
11.	« Acte III » (Installation vidéo, dimensions variables, 2019)	36
12.	« Les conversations silencieuses » (Détail de l'installation vidéo, dimensions variables, 2021)	43
13.	« Les conversations silencieuses » (Détail de l'installation vidéo, dimensions variables, 2021)	44
14.	« Les conversations silencieuses » (Détail de l'installation vidéo, dimensions variables, 2021)	45

- | | | |
|-----|--|----|
| 15. | « Les conversations silencieuses »
(Détail de l'installation vidéo, dimensions variables, 2021) | 47 |
| 16. | « Les conversations silencieuses »
(Détail de l'installation vidéo, dimensions variables, 2021) | 49 |
| 17. | « Les conversations silencieuses »
(Détail de l'installation vidéo, dimensions variables, 2021) | 49 |
| 18. | « Les conversations silencieuses »
(Détail de l'installation vidéo, dimensions variables, 2021) | 49 |

RÉSUMÉ

Dans cet essai, je présente les fondements et les réflexions entourant mon projet de recherche création. J'interroge la narrativité qui se dégage de ma pratique artistique à travers la production d'œuvres vidéographiques et installatives. Je réfléchis notamment à ce qui la met en place, à ce qui la bouscule puis à ce qui la redéfinit en tant qu'élément inhérent de l'expérience du spectateur. Dans mon travail, j'emprunte et détourne simultanément les codes du langage cinématographique et déploie les images dans l'espace à la rencontre de supports translucides. J'étudie ainsi les phénomènes, autant visibles qu'imperceptibles, qui émergent dans ce que je considère être une sorte de passage du cinéma à l'installation vidéo. Ces phénomènes qui concernent notamment l'espace, la temporalité, la matérialité et la narrativité elle-même semblent intervenir dans l'élaboration de la narration par les spectateurs. Ce travail de recherche m'amène donc à questionner mes stratégies de mise en scène et à déterminer comment un dispositif alternatif à celui du cinéma reconfigure l'expérience des spectateurs.

ABSTRACT

In this essay, I present the foundations and reflections surrounding my creation research project. I question the narrativity that emerges from my artistic practice through the production of videographic and installation works. In particular, I reflect on what sets it up, what disrupts it and then what redefines it as an inherent element of the viewer's experience. In my work, I simultaneously borrow and subvert the codes of cinematographic language and deploy the images in space to meet translucent media. I thus study the phenomena, both visible and imperceptible, which emerge in what I consider to be a kind of passage from cinema to video installation. This research work therefore leads me to question my staging strategies and to determine how an alternative device to that of cinema reconfigures the spectator's experience.

Mots clés: Art vidéo / Narrativité / Ambiguïté / Dispositif / Espace / Temporalité / Écran / Transparence / Recherche création

INTRODUCTION

Entreprendre des études au second cycle a été pour moi une manière de développer mon langage face à ma pratique artistique et de m'ouvrir à ce qui, *a priori*, m'apparaît comme étant simplement lié à l'intuition. En réalité, j'occupe la position d'observateur critique de mon travail en m'intéressant à ce qui se manifeste dans les images et à ce qui apparaît dans l'espace d'exposition. Je cherche à soulever les récurrences, à identifier puis à comprendre mes intérêts afin de clarifier mes intentions de création et définir l'expérience que je cherche à offrir aux spectateurs¹. Si je travaille avec l'installation vidéo, c'est parce que cette pratique incarne, selon moi, une rencontre possible entre les arts visuels et le cinéma. D'une part, j'y retrouve une sorte d'équilibre entre une approche de la création libre et, d'autre part, une approche plus technique qui répond à un langage spécifique. La première étant portée vers l'expérience et le sensible, la seconde vers l'image en mouvement et la narration. C'est dans cette rencontre entre ces disciplines que Gene Youngblood, dans son ouvrage *Expanded Cinema* (1970), annonce la fin du cinéma narratif. Il traite d'approches novatrices en création cinématographique capables d'élever un nouvel état de conscience à l'ère des nouvelles technologies de l'époque postmoderne. L'auteur fait notamment une distinction entre deux types de langages que l'on pourrait traduire par évocation et exposition :

The very nature of evocation requires creative effort on the part of the viewer, whereas expository modes do all the work and the viewer becomes passive. In expository narrative, a story is being told; in evocative synaesthesia an experience is being created (Youngblood, 1970, p. 92).

Dès lors que l'évocation remplace l'exposition, la narrativité se doit d'être réarticulée en quelque chose qui prend en compte l'expérience des spectateurs. Comme elle n'est plus liée à la présence active d'une histoire, elle appelle à être redéfinie. Cette

¹ Les termes « spectateur » et « visiteur » sont utilisés au pluriel tout au long de l'essai, afin de mettre de l'avant cette idée selon laquelle il existe une diversité de spectateurs ainsi qu'une pluralité des expériences.

narrativité en question est l'objet central de ma recherche. Une narrativité qui, selon moi, continue d'exister en raison d'un mélange organique entre ce que les images évoquent et l'interprétation qu'en font les spectateurs. Cependant, l'installation vidéo génère toutes sortes d'expériences qui dépassent l'interprétation. L'image se déploie dans l'espace et rencontre de multiples surfaces. La spatialisation des vidéos engendre un parcours, une déambulation pour les spectateurs dont l'état de conscience relève de l'action. Ils sont appelés à considérer les images qui se trouvent devant et derrière eux en plus de réfléchir aux entrelacements entre ce qu'ils viennent de voir et ce qu'ils se préparent à voir. Ils font face à des phénomènes visibles et, parfois, imperceptibles qui rendent la narrativité plus abstraite ou plus difficile à situer.

Dans cet essai, je m'intéresse à ma pratique artistique en tant qu'une forme de cinéma élargi². Ma recherche création est interdisciplinaire dans la mesure où elle intègre les codes du langage cinématographique dans une production artistique vidéographique et installative. Il s'agit d'une stratégie visant à exprimer une narrativité alternative à ce que l'on connaît du film. Ainsi, j'adopte une approche phénoménologique en décrivant et en prenant conscience des phénomènes qui se manifestent au moment de la production puis de la diffusion des œuvres. Je m'intéresse à l'expérience des spectateurs en tant qu'expérience fondée sur la contemplation et l'ouverture, et laissant place à l'imaginaire, à une forme d'intériorité à la fois universelle et spécifique à chaque individu. Mes réflexions se sont élaborées conjointement à la réalisation d'œuvres qui interrogent autant le récit que le dispositif cinématographique. Il s'agit de cinq installations vidéo réalisées entre 2018 et 2020.

Le premier chapitre débute par une clarification de mes influences et de ce que j'entends par les « codes du cinéma ». Il décrit mon approche en méthodologie de recherche création ainsi que mes questionnements liés à la narrativité, au dispositif et à l'expérience des spectateurs. Le deuxième chapitre s'intéresse à tout ce qui participe

² Traduction de *Expanded cinema*. (Gene Youngblood, 1970)

à l'émergence de la narrativité. Il concerne la portion vidéographique de mes œuvres alors que j'explique mes stratégies de mise en scène et que je réfléchis à l'impact qu'elles procurent chez les spectateurs. Le troisième chapitre porte sur le dispositif, c'est-à-dire sur ma manière de déployer simultanément plusieurs images dans l'espace à la rencontre d'écrans translucides et décrit les phénomènes qui s'en dégagent. Des phénomènes liés notamment à la matérialité, à la temporalité et à la transparence, lesquels bouleversent la narrativité. Quant au quatrième chapitre, celui-ci porte sur l'œuvre finale qui a été présentée à la Galerie R³ au mois de mai 2021. Il présente les étapes de réalisation, de la scénarisation à l'installation et propose une analyse en regard de mes questionnements. Avec cet essai, je ne prétends pas offrir de réponses claires, mais j'aspire tout de même à mettre en lumière les éléments qui me définissent en tant qu'artiste et qui, selon moi, caractérisent l'installation vidéo en tant que pratique permettant d'explorer des formes alternatives de la narrativité.

CHAPITRE 1 – Du cinéma à l’installation vidéo

Le chapitre suivant s’intéresse à mes influences ainsi qu’aux codes du langage cinématographique, afin de clarifier les questionnements qui émergent de ma pratique. Au cours de mon projet de recherche création, j’ai cherché à me positionner face au cinéma puisqu’il s’agit d’une influence importante dans ma production artistique. Le cinéma fait partie de ces disciplines dont l’essence réside, selon moi, dans le fait de mettre en scène et de raconter une histoire. Il s’agit d’une forme de langage régi par des codes spécifiques s’articulant entre eux, cela pour générer un récit. C’est au niveau tant de l’esthétique visuelle, c’est-à-dire de l’image, que de ses effets narratifs, que le cinéma demeure la première source d’où je puise mon inspiration. C’est un intérêt marqué par la narrativité qui se dégage à la fois des images en mouvement et du son, où des personnages, des lieux et des formes entrent en interaction afin que se construise le sens. Mon travail de création se situe en position critique face à l’institution qu’est devenue le cinéma Hollywoodien. Je m’intéresse à celui-ci car il demeure l’un des plus accessibles et populaires en raison des procédés narratifs classiques utilisés. Grâce à son esthétique propre et sa structure canonique, il rejoint le grand public et marque l’imaginaire collectif. Cela me sert de matériau narratif me permettant de décaler les repères narratifs habituels du récit cinématographique du genre classique dans le but de concevoir de nouvelles manières d’engendrer des histoires.

1.1 Début de ma pratique

Il m’apparaît que mon intérêt pour la narrativité débute dès mes premiers contacts avec ce que l’on pourrait qualifier de formes alternatives de la narration et du récit. C’est à la suite du visionnement du film *Mulholland Drive* (2001) de David Lynch que naît cette fascination pour l’ambiguïté et l’étrangeté. Selon moi, ces deux termes enrichissent l’expérience cinématographique puisqu’ils complexifient notre rapport à l’histoire. Un film, tel que celui de Lynch, nous demande une ouverture, car il nous invite à remettre en question ce que l’on voit, ce que l’on ressent et ce que l’on

considère comme faisant partie ou non du récit. L'onirisme est, selon moi, ce qui mène à l'ambiguïté et à l'étrangeté et suggère que c'est dans l'intériorité et le subconscient que réside une ouverture vers d'autres possibles. Dès lors, la narrativité bascule vers quelque chose de moins concret et bien que l'expérience nous place dans un état rempli d'incertitudes, la certitude quant à la présence d'un sens à déchiffrer est à mon avis bien réelle. En effet, les scènes de films qui nous intriguent en raison d'une ambiguïté ou d'une étrangeté énigmatique favorisent notre imaginaire et nous permettent d'aller au-delà de ce que l'on reçoit. Cela nous demande un travail supplémentaire de réflexion et le sens qui en ressort finalement nous appartient. Il s'agit de cet état de conscience qui m'interpelle. Un état d'incertitude qui nous force à nous nourrir de l'ambiguïté pour en extraire des réponses ou du moins des pistes de solution. Et pour que les spectateurs s'y satisfassent, ils doivent accepter cette part d'incompréhension afin qu'ils deviennent des acteurs de la narrativité plutôt que des êtres passifs à qui l'on se devrait de tout dévoiler.

Ce sont là les grandes lignes qui me guident dans la réalisation de mes vidéos. Il s'agit pour moi de travailler l'ambiguïté narrative de manière à renouveler l'expérience des spectateurs en quête d'une histoire. Je cherche à ce qu'ils se posent des questions et tentent de combler l'absence dans les non-dits, pour que se forme un récit. Dans le cas de ma pratique, cela passe par la mise en relation de deux individus, mais également par l'instauration volontaire d'un sentiment d'étrangeté ou encore d'un silence, soit quelque chose auquel on ne semble pas avoir accès, tout cela dans le but de générer les questions suivantes : Quelle est la nature de cette relation ? Quel est le sens des gestes et des actions posés et que représentent-ils ? Que se passe-t-il dans cet instant auquel je n'ai pas entièrement accès ? L'une des toutes premières œuvres m'ayant interpellées au niveau narratif et qui pourrait possiblement illustrer mon propos est la série de six photographies argentiques de Duane Michals intitulée *Chance Meeting* (1970). Elle représente cette idée d'ambiguïté relationnelle créée à partir d'un minimum d'interactions. On y observe ces deux passants dans une ruelle qui, après s'être croisés, se retournent l'un après l'autre sans que leurs regards ne se rejoignent. L'effet de la

séquence mêlé à l'esthétique qui n'est pas sans rappeler celle du cinéma, en fait une œuvre narrative et le très peu d'informations qu'elle nous offre fait naître une multitude de récits potentiels. C'est donc à travers un certain minimalisme narratif doublé d'une réelle ambiguïté que la narration prend naissance au-delà de ce qui est visible dans les images. Pour que les spectateurs s'ouvrent aux récits potentiels, ils doivent s'interroger. Ils sont invités à se prêter au jeu de la réflexion et à profiter de l'incertitude pour laisser place à leur imaginaire, comme si l'œuvre fonctionnait tel :

[...] l'objet dont l'apparition déploie, au-delà de sa propre visibilité, ce que nous devons nommer *ses images*, ses images en constellations ou en nuages, qui s'imposent à nous comme autant de figures associées, surgissant, s'approchant et s'éloignant pour en poétiser, en ouvrager, en *ouvrir* l'aspect autant que la signification, pour en faire une œuvre de l'inconscient (Didi-Huberman, 1992, p. 105).

Ce qui m'intéresse dans ce passage de Georges Didi-Huberman réside dans ce qu'il nomme l'apparition au-delà de ce qui est visible en tant qu'une « œuvre de l'inconscient ». D'un point de vue phénoménologique, il s'agit de ce que je cherche à développer par rapport à la narrativité. C'est-à-dire que dans le cas de ma pratique, la narration est ce qui se déploie au-delà du visible, mais elle ne surgit pas de nulle part. Elle naît de ce que Didi-Huberman qualifie d'« images en constellations », images qui appartiennent autant à l'univers cinématographique qu'à l'imaginaire collectif. Pour moi, ces images sont à la fois des formes et des portions de récits qui génèrent des attentes chez les spectateurs. Elles sont des traces ou encore des résidus de films inscrits dans la mémoire et qui se mêlent au vécu. D'autant plus que le cinéma met en scène le réel. Il est fait de clichés et ses images se construisent selon des codes et selon une esthétique spécifique tout à fait reconnaissables.

1.2 Langage, codes et récit

En cherchant à situer ma pratique de l'art vidéo vis-à-vis de celle d'artistes dont l'approche est similaire, j'ai compris que le cinéma, au-delà des influences qu'il génère,

se positionne en tant qu'objet de fascination, une matière à réfléchir ou encore à étudier. Je crois qu'il est juste d'affirmer que l'art vidéo déconstruit le cinéma autant qu'il l'interroge. Ce qui est questionné, ou du moins ce que l'on peut constater comme étant au centre des préoccupations, concerne le dispositif et les stratégies de mise en place d'un récit. Les pratiques de l'art vidéo à partir des années 1960 priorisent l'ouverture narrative, la non-linéarité et proposent de spatialiser l'image, de revisiter l'écran, de rendre les spectateurs actifs. L'exposition universelle de 1967 en témoigne en raison des différentes formes de cinéma élargi proposées aux visiteurs. En effet, dans leur ouvrage *Reimagining Cinema: Film at Expo 67*, Monika Kin Gagnon et Janine Marchessault présentent un certain nombre de films tels que *Polar Life*, réalisé par Graeme Ferguson et *Canada 67*, réalisé par Robert Barclay. Le premier proposait une répartition des images sur onze écrans ainsi qu'un public en rotation, tandis que le second était projeté sur neuf écrans disposés de manière à former une vision en 360 degrés. À ce sujet, les auteures expliquent que : « Viewers have described the intricate juxtaposition of screen images and narration and the complex relationship created between moving spectators and multiple screens » (Kin Gagnon et Marchessault, 2014, p. 137). Si ces idées de juxtaposition, d'écrans multiples et de spectateurs en mouvement résonnent avec le cinéma, c'est bien parce qu'elles sont en marge de ce dernier. Déjà ces années sont marquées par des productions cinématographiques d'avant-garde amenées notamment par la Nouvelle Vague et le cinéma expérimental. Ces cinéastes, à l'intérieur même de leur médium, cherchent à dépasser les formes classiques de la narration et à proposer un cinéma nouveau qui détourne l'attention portée envers l'histoire ou le récit.

Dans le domaine des arts visuels, plusieurs artistes de cette époque et jusqu'à aujourd'hui interrogent, à leur manière, la narration cinématographique, mais le font à l'aide de dispositifs qui offrent aux spectateurs de nouvelles perceptions des images, de l'espace, de la durée, etc. :

La vidéo réfléchit le cinéma également en le projetant, dans tous les sens du terme, sur des supports multiples et variés ; la projection et le dispositif cinématographique lui-même sont aussi soumis à des expositions parfois très complexes, et la conduite du récit s'en trouve d'autant enrichie ou pervertie (Parfait, 2001, p. 293).

Les motivations des artistes de l'art vidéo me semblent finalement porter vers l'élaboration de nouvelles expériences de l'image en mouvement, à partir, mais aussi au-delà de ce que propose le cinéma d'un point de vue formel et narratif. Stan Douglas, par exemple, produit l'œuvre *Win, Place or Show* (1998), un diptyque vidéo qui favorise la simultanéité des images en offrant de multiples points de vue de la même scène. Bill Viola utilise quant à lui la vidéo au ralenti afin d'étirer la durée et de faire basculer l'image en mouvement vers un esprit poétique et contemplatif plutôt que narratif. Dans *The Third Memory* (2000), Pierre Huyghe questionne le film biographique en présentant un diptyque vidéo à mi-chemin entre le récit autobiographique, la fiction et le *remake*³. Doug Aitken, pour *Sleepwalkers* (2007), utilise l'esthétique du film et réalise plusieurs séquences vidéo, lesquelles sont projetées sur les murs du Museum of Modern Art à New York. Ce ne sont que quelques exemples de pratiques artistiques qui démontrent bien l'idée d'un entrelacement entre le cinéma et l'art vidéo.

Dans le cas de ma pratique, je crois qu'il faut d'abord parler d'emprunt et d'influence au niveau notamment de l'aspect visuel, avant de parler de déconstruction, car les codes du langage cinématographique y sont bien présents. Ils dictent mon approche de l'image et permettent, selon moi, l'émergence de la narrativité, et ce, malgré le fait que je ne cherche pas à raconter une histoire. Ce que j'entends par « codes » concerne tout ce qui participe à l'esthétique du cinéma et favorise la compréhension ainsi que le déroulement du récit et donc, de la narration. Je parle des méthodes de cadrage et de montage, de la présence de personnages en action et en interaction, c'est-à-dire de la

³ Traduction : Nouvelle version ou reprise. (Dictionnaire Le Robert)

mise en scène du réel vers un univers fictif. Dans son ouvrage, *Essais sur la signification au cinéma*, Christian Metz relève deux aspects qu'il appelle « règles » :

D'une part tout un ensemble de prescriptions relevant d'une *esthétique normative* que l'on peut à bon droit juger périmée ou inutilement restrictive, d'autre part un certain nombre de configurations structurales qui sont des lois de fait, elles-mêmes en constante évolution dans leur détail (Metz, 1971, p. 206-207).

À mon sens, ce dont Metz traite constitue les fondements quant à la manière de faire un film. Il s'agit des spécificités techniques liées à la réalisation, afin que se construisent non seulement la narration, mais également l'image. Le cinéma traduit bien une certaine manière de penser l'image. Le travail de la lumière et de l'espace demeure assez spécifique bien que flexible, mais il s'agit tout de même d'une image codée. Si l'on regarde une image tirée d'un film, on s'aperçoit qu'elle respecte un aspect ratio, qu'elle répond à des stratégies de composition, qu'elle possède un premier ainsi qu'un second plan et qu'elle montre finalement un élément implicitement narratif ou qui permet à la narration de progresser. On constatera des objets, des personnages et des lieux en relation. Ceci étant dit, dans la mesure où l'on considère qu'il existe une manière de bien cadrer, de bien éclairer, de mieux montrer un sujet, de mieux enchaîner les plans et de favoriser l'attention des spectateurs, ce que l'on constate, c'est qu'il y a des « règles » à respecter ou du moins, à connaître pour mieux les détourner.

Évidemment, je parle ici du cinéma dans sa forme classique en évitant de mentionner le cinéma d'avant-garde et expérimental qui déjà, à sa manière, détourne ces règles. L'énumération ci-dessus concerne l'image ; une image construite selon une esthétique spécifique et qui correspond aux codes visuels du cinéma. L'autre aspect du langage cinématographique sur lequel je dois développer est lié à la narration. En effet, le film répond à une structure, laquelle permet l'existence du récit. Une structure basée sur une temporalité linéaire qui présuppose un enchaînement de plans, un commencement puis une fin. Ainsi, l'histoire évolue devant les spectateurs maintenant habitués à reconnaître ce qui d'une part mène le récit et d'autre part le construit. En parlant le plus

simplement et généralement possible du récit cinématographique, je dirais qu'il s'agit d'une histoire mettant en relation des individus appelés « personnages » liés par un ou des événements, qu'ils soient fictifs ou basés sur des faits réels.

Dans tout récit, le raconté est une suite plus ou moins chronologique d'évènements ; dans tout récit, l'instance-racontante revêt la forme d'une séquence de signifiants que l'utilisateur met un certain temps à parcourir : temps de la lecture, pour un récit littéraire ; temps de visionnement, pour un récit cinématographique, etc (Metz, 1971, p.27).

En effet, toute forme classique du récit repose nécessairement sur le temps. Au cinéma, la narration se déploie dans une durée dictée par l'image en mouvement et elle se construit de manière linéaire. Les images, puis les plans, et enfin les scènes se succèdent les uns après les autres. Cette structure temporelle fait donc partie des codes du langage cinématographique puisque sans elle, il ne peut y avoir de film. Ces méthodes de configuration temporelle de la narration font partie de ce qui, dans ma pratique, est amené à se déconstruire. Les codes formels de l'image demeurent tandis que les codes narratifs sont remis en question. Dans ce passage du cinéma vers l'installation vidéo, ils se modifient et basculent vers d'autres formes.

À l'intérieur de ce passage en question, il existe selon moi tout un potentiel de configurations alternatives de la narrativité et c'est là que s'élaborent mes explorations, là que se développe ma pratique. Mes intentions sont toujours liées à cette idée de générer la narrativité en racontant le moins possible puisqu'un travail de l'image en mouvement confronté à un dispositif qui n'est pas celui du cinéma fait émerger différents phénomènes qui sont liés à la perception, à la perte, à l'apparition ou encore à l'ambiguïté. Des phénomènes qui concernent le récit, le narratif, mais également le médium et sa forme et qui se présentent devant les spectateurs. De ce fait, j'évite de produire une histoire et j'abandonne en partie la structure narrative habituelle d'un film. Car l'intérêt de ces phénomènes provient selon moi du fait qu'ils apparaissent au même titre que la narrativité sans nuire ou être incohérents face à une narration préétablie.

1.3 Approche et questionnements

Mon projet de recherche création se développe à partir d'un constat qui s'est imposé dès lors que j'observe de quelle manière la narrativité s'installe dans mes œuvres. Ce constat concerne la mise en scène du réel, laquelle conduit nécessairement à des effets narratifs et m'amène à interroger la place du récit dans mon travail. La particularité de cette présence narrative est qu'elle n'est pas forcément liée à une histoire, mais elle existe en raison de mes stratégies de mise en scène. En analysant attentivement mes vidéos, j'observe cette récurrence où des personnages entrent en interaction dans un lieu spécifique. Je constate que la lenteur et la répétition des gestes génèrent une certaine ambivalence et créent une forme de narration minimaliste. Je remarque également que cette narration en question est bouleversée par le dispositif. En effet, je crée des installations vidéo en projetant simultanément plusieurs images sur différents supports translucides tels que le voile et le plexiglas. Cela a pour impact d'élever des phénomènes liés à la temporalité ainsi qu'à la matérialité du médium, ce qui, à mon sens, reconfigure la perception des images par les spectateurs. Ces stratégies de mise en scène puis d'installation des images semblent instaurer une ambiguïté qui favorise à la fois un état d'incertitude et une ouverture narrative. Ainsi, ces constats liés à ce qui se manifeste dans et par ma pratique m'amènent à qualifier mon approche méthodologique de phénoménologique. J'interroge la narrativité relevant d'une ambiguïté qui émerge à la fois des images et du dispositif en m'intéressant d'abord à ce qui la génère, puis à ce qui la transforme, la modifie ou bien la brouille complètement.

La narrativité, considérée en tant que phénomène, c'est-à-dire en tant qu'élément qui se manifeste à la perception des spectateurs, est appelée à être redéfinie dans la mesure où elle est confrontée à mon approche de la mise en scène filmée ainsi qu'à mes stratégies de mise en espace des images. Ma problématique naît de cette confrontation : Qu'en est-il de la narrativité alors qu'il n'y a pas d'histoire ? En quoi un dispositif alternatif à celui du cinéma élargit-il les possibilités narratives et quel en est l'impact

sur les spectateurs ? Autrement dit, un récit peut-il naître d'une ambiguïté générée à la fois par la mise en scène filmée et par le dispositif de diffusion des images ? Car l'image n'est maintenant plus l'unique objet de ce qui lui est donné comme visible. La perception des spectateurs n'est plus seulement liée à la narration construite pour et devant eux comme c'est le cas au cinéma, par exemple. Il s'agit d'un processus plus complexe qui sollicite à la fois leur imaginaire et les place dans une position critique face à ce qu'ils regardent. Merleau-Ponty explique d'ailleurs ceci par rapport à l'imaginaire :

On s'apercevra que la pensée dont il est fait n'est pas, en ce sens précis, pensée de voir ou de sentir, que c'est plutôt le parti pris de ne pas appliquer, et même d'oublier les critères de vérification, et de prendre comme « bon » ce qui n'est pas vu et ne saurait l'être (Merleau-Ponty, 1964, p.49).

De ce point de vue, si la narration n'est pas implicite dans ce qui est donné à voir en raison d'une ambiguïté, ce qui se manifeste dans et grâce à l'imaginaire des spectateurs, devrait être considéré comme seul récit potentiel. On pourrait les considérer comme des acteurs de la narrativité capables de générer eux-mêmes un récit, lequel leur serait spécifique et unique et construit à partir de ce qui se situe entre le visible et le non-visible. Ces idées génèrent en elles-mêmes une problématique qui m'amène à tenter d'établir ce qui, d'une part, me permet d'affirmer que la narration existe bel et bien en potentialité chez les spectateurs, grâce à leur imaginaire, d'autre, part s'il s'agit en effet d'un phénomène réel ou bien hypothétique. Car tel que je l'ai mentionné, la narrativité n'est pas la seule matière à s'offrir à la perception des spectateurs. Les effets narratifs proposés par les images entrent en interaction avec tous les éléments constituant le dispositif, lesquels activent des phénomènes de l'ordre du visible qui, dans mes œuvres, concernent la lumière, le support, l'espace, la transparence, etc. Mon travail prend donc forme entre le réel et l'imaginaire, ce que Merleau-Ponty qualifie de « deux "scènes" ou deux "théâtres", – celui de l'espace et celui des fantômes – » (Merleau-Ponty, 1964, p.61).

CHAPITRE 2 – La narrativité

D'abord, je me dois de définir ce que j'entends par la narrativité, car elle est parmi les éléments les plus fondamentaux de ma recherche. Marie Fraser, dans sa thèse de doctorat intitulée *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain* (2004), lui donne la définition suivante : « La narrativité, c'est le potentiel du récit à se produire, à se reproduire, à s'engendrer et à proliférer » (Fraser, 2004, p. 7). On pourrait donc affirmer que la narrativité est la présence active ou latente d'un récit. Elle fait exister la possibilité ou la potentialité d'une narration, et cela varie en fonction de la mise en scène. Elle n'est donc pas ce qui est raconté, mais est plutôt liée à la sensation nous amenant à chercher l'histoire.

Dans le cas de ma pratique, la narrativité débute par la mise en scène filmée. Pour moi, la mise en scène est un travail qui se fait d'abord à partir du réel. Un réel orchestré de manière à générer des actions et une atmosphère pour que s'installent une tension et la présence éventuelle d'un récit. Il s'agit de faire se rencontrer des éléments tels que des personnages ou des objets en vue de les cadrer puis de les filmer. La mise en scène peut se déployer à l'aide d'un scénario ou être travaillée spontanément sur les lieux en collaboration avec le metteur en scène et les acteurs. C'est l'étape de création qui détermine la narration et qui engendre le sens pour les spectateurs à partir de ce que le metteur en scène cherche à évoquer. Pour ma part, ce que je choisis de mettre en scène puis de filmer consiste en une interaction ambiguë entre deux individus, principalement un homme et une femme. On peut constater un nombre d'actions limitées, très peu, voire aucun changement de plan ainsi que l'absence de dialogue. Ces caractéristiques m'amènent initialement à qualifier la narration de minimaliste. Le caractère passif et indifférent des personnages les plonge dans un rapport à la fois de proximité et de distance. Ainsi, une part de la narrativité émerge de ce rapport entre ces deux individus. Leur coexistence forme une sorte d'intrigue sans dénouement, et ce, puisque la scène se joue et se rejoue en boucle de manière continue.

Dans mon projet d'installation vidéo *Acte III* (2019) (figure 1), je me suis engagé dans un processus d'écriture qui n'est pas celui d'un scénario, mais plutôt celui d'une écriture automatique me permettant de déterminer des actions simples. Celles-ci forment bien un contenu narratif, mais ne constituent pas une histoire. Par exemple, *Une femme regarde par la fenêtre pendant qu'une autre la regarde ; Elle plonge sa main dans un verre remplis d'un liquide dense ; Une femme erre dans un couloir ; etc.*



Figure 1. « Acte III » (2019)

Ces actions sont le point de départ de la mise en scène à filmer et permettront à la narrativité de se générer. Au moment de la réalisation, j'adopte un esprit plutôt libre, en me laissant guider par les personnages, les lieux, l'atmosphère, etc. À travers différents cadrages, j'impose à la scène la subjectivité de mon regard. La scène à filmer est en effet habitée par une infinité de points de vue potentiels, lesquelles sont impossibles à offrir simultanément aux spectateurs. Ce constat est en partie ce qui m'amènera à travailler un dispositif de multi-projection. En ce sens, le point de vue que je choisis de privilégier est déterminant tant au niveau de l'esthétique générale que de la narrativité :

Mais il est en outre intéressant d'observer que les [...] sens correspondent à d'autres valeurs, connotatives, du cadrage : à tout ce qui, dans les images narratives, lui fait traduire une vision subjective, « focalisées » ; plus largement, à tout ce qui fait qu'un cadrage traduit un jugement sur ce qui est représenté, en le valorisant, en le dévalorisant, en attirant l'attention sur un détail au premier plan, etc. (Aumont, 1990, p.118).

Enfin, je réalise le montage selon une intention prédéterminée à partir de ce que je cherche à provoquer comme effet narratif. Grâce à diverses stratégies de tournage telles que filmer l'entrée et la sortie des personnages dans le cadre ou débiter la scène avec la fin des gestes, j'amène l'action à se répéter en boucle et j'étire la durée des plans. De là, résulte une scène énigmatique dans laquelle il ne semble pas y avoir de résolution narrative. Ainsi, les spectateurs se retrouvent bien devant des éléments narratifs qui demeurent toutefois ouverts et libres d'interprétation.

2.1 Un récit latent

Dans mon travail, la mise en scène est fondée sur la lenteur et l'ambiguïté pour que la narration demeure ouverte. L'accent est mis sur la lenteur des plans et des gestes posés par les personnages et l'ambiguïté réside, quant à elle, dans l'interaction de ces mêmes personnages ainsi que dans le sens de l'œuvre. Il n'y a pas d'histoire qui soit préconçue et le temps accordé à l'image semble incohérent face aux codes de la narration. Car je ne cherche pas à raconter une histoire, mais bien à générer la sensation d'une présence narrative pour les spectateurs. C'est-à-dire que la narration n'est pas implicite dans la mise en scène, mais elle est perçue à l'état de ressenti. J'aspire donc à ce que la narrativité, en tant qu'elle soit suffisamment effective, amène les spectateurs à construire eux-mêmes la narration, laquelle pourrait se reformuler en une sorte de *récit latent*. Pour ce faire, ces spectateurs doivent laisser place à ce qui n'est pas nécessairement donné à voir dans les images. Pour moi, ce phénomène entre en corrélation avec les propos de Merleau-Ponty concernant le rapport au visible et au sensible :

Je vois, je sens, et il est sûr que, pour me rendre compte de ce que c'est que voir et que sentir, je dois cesser d'accompagner le voir et le sentir dans le visible et le sensible où ils se jettent, et ménager, en deçà d'eux-mêmes, un domaine qu'ils n'occupent pas et d'où ils deviennent compréhensibles selon leur sens et leur essence (Merleau-Ponty, 1964, p. 57).

Pour qu'existe un *récit latent*, il faut donc donner aux spectateurs un contenu qui soit tout de même narratif, mais qui laisse amplement d'espace à leur intériorité. En ce sens, le récit apparaît dans ce qui n'est pas visible *a priori*, c'est-à-dire dans l'imaginaire. Du moment où il y a ouverture, les possibilités narratives sont multiples et dès lors, il y a autant de récits qu'il y a de spectateurs disponibles pour percevoir les images, à condition que ces spectateurs en question soient justement disponibles et que l'image appelle à cette sensation d'une présence narrative.

2.2 Ambiguïté, lenteur et circularité

Afin de clarifier ces idées d'ambiguïté, de lenteur et de circularité, j'aimerais revenir sur la définition de la narrativité proposée par Marie Fraser, notamment lorsqu'elle fait mention du « potentiel du récit à se produire ». En parlant de potentialité, on pourrait donc considérer que le *récit latent* émerge non pas d'une quelconque histoire, mais plutôt, tel que je l'ai préalablement établi, dans l'imaginaire des spectateurs. Dans mon travail, je cherche d'abord à solliciter leur imaginaire en utilisant les codes du langage cinématographique, notamment la structure et la composition des images, les méthodes de cadrage et d'éclairage, et enfin la mise en scène de deux individus. Ils génèrent en eux-mêmes ne serait-ce que la sensation d'un contenu narratif, puisqu'ils réfèrent, évidemment, à ce que l'on voit au cinéma. Concrètement, je qualifie mon approche de la narration de minimaliste, car mes vidéos présentent majoritairement, et simplement, une coprésence d'individus liés par une ou des actions. Ils partagent un contexte, un lieu, une atmosphère, mais n'interagissent que très peu. La récurrence réside dans leurs attitudes alors qu'ils semblent toujours passifs, en situation d'attente ou d'introspection. L'idée est d'installer un effet de flottement afin de placer les spectateurs dans cette même situation d'attente. Il n'y a pas d'histoire à reconstruire

puisque rien n'a été écrit comme tel, mais cette absence génère pourtant la sensation d'une présence narrative qui serait davantage de l'ordre de l'évocation. J'y vois en effet une corrélation avec la description que donne Marie Fraser de l'œuvre *The Storyteller*, de Jeff Wall :

Même si on ne peut pas entendre ou reconnaître le récit, on peut observer sa présence inaccessible. L'incertitude et l'ambiguïté ne conduisent pas à l'épuisement de la narrativité, au contraire elle permet au récit de se générer, de proliférer potentiellement, c'est-à-dire inchoativement (Fraser, 2004, p. 89).

L'incertitude et l'ambiguïté pourraient bien définir cette présence narrative. L'ambiguïté, quant à la présence d'un récit sans histoire, génère paradoxalement une forme de contenu narratif que l'on pourrait attribuer à cette idée d'une sensation. Autrement dit, en tant que sensation, la narrativité permet l'émergence de récits potentiels dans l'imaginaire des spectateurs, dans la mesure où ceux-ci sont disponibles et prédisposés à reconnaître les codes du langage cinématographique et qu'il y a bien une intention narrative.

Dans ma pratique, l'ambiguïté demeure cet élément constitutif me permettant de narrer de manière alternative, c'est-à-dire sans qu'il y ait de contenu narratif préétabli et univoque. Elle naît de mon approche de la mise en scène où deux individus filmés se retrouvent en situation de proximité et de distance. Une situation dans laquelle ils sont à la fois actif et passif, et où leur regard ne cessent de se croiser puis de se détourner. Bien qu'ils soient physiquement près l'un de l'autre, ils demeurent distants et silencieux. C'est en raison de ces deux concepts opposés que s'installent une tension ainsi qu'un réel état d'incertitude pour les spectateurs, mais également un potentiel narratif les invitant à puiser dans leur propre imaginaire.

Comme je l'ai précédemment mentionné, la narrativité de mes images s'articule autour d'une forme de minimalisme narratif où l'action rencontre l'inaction. Pourtant, l'élément qui interrompt l'évolution d'un récit réside dans la boucle : « Répétition et

circularité soulèvent le problème de la fin et de la clôture narrative d'une manière qui bouleverse l'horizon d'attente du récit et les habitudes de perception » (Fraser, 2004, p. 235). La circularité amène l'action à se répéter indéfiniment, ce qui annule toute possibilité de progression narrative. La temporalité de la narration est donc reformulée en une sorte de mise en abîme de celle-ci, provoquant ainsi une perte totale de la structure cinématographique. Les attentes des spectateurs sont d'autant plus déjouées puisque la boucle leur permet de circuler dans la narration « à partir de n'importe quel point » (Fraser, 2004, p. 265) dans le temps. Selon moi, la narrativité se forme encore une fois à partir d'un paradoxe. Bien que la répétition empêche l'évolution narrative, l'action se prolongeant à l'infini se dote, quant à elle, d'un sens, ce qui participe à l'effet de flottement et place la narration dans un état de latence et d'incomplétude.

Dans mon travail, le rapport à la lenteur accroît d'autant plus cet effet de flottement. En effet, la lenteur des déplacements ou encore des gestes posés par les personnages plonge la scène dans une atmosphère étrange et surprenante. Bien que l'on puisse associer leurs mouvements à quelque chose de concret dans le réel, ils semblent pourtant décalés et dénués de naturel. Je cherche en fait à ce que les spectateurs les considèrent comme de simples présences errantes, plutôt que de les concevoir comme des personnages. De ce fait, il est assez difficile pour les spectateurs de s'identifier aux individus filmés, car le jeu de ces derniers n'est pas fondé sur la représentation des émotions, mais plutôt sur la gestualité. La scène bascule alors dans une sorte d'onirisme où l'imaginaire et le réel se confondent.

Je pourrais alors dire, pour résumer, qu'une part de la narrativité de mes images se met en place grâce à des moyens qui abolissent la mise en place d'une histoire. Je cherche à déconstruire les codes du langage cinématographique concernant la structure narrative, cela pendant que l'esthétique visuelle du cinéma demeure. L'ambiguïté, la circularité et la lenteur me permettent de créer un *récit latent*, c'est-à-dire une narration active en potentialité. Ce phénomène lié à la latence considère les spectateurs comme

des acteurs de la narrativité. À travers ces stratégies de mise en scène, j'aspire à leur donner l'espace et le temps nécessaires à l'élaboration d'un récit.

2.3 Mise en scène du temps

Ces notions de latence, de circularité ou encore de lenteur évoquent, selon moi, une temporalité qui est à la fois spécifique à mon approche de la mise en scène et intrinsèque au médium. Il s'agit d'une temporalité liée au mouvement, dans la mesure où « d'une part, il est ce qui se passe entre objets ou parties, d'autre part ce qui exprime la durée ou le tout » (Deleuze, 1983, p. 22). À mon avis, si le mouvement exprime la durée, on peut donc formuler l'idée que le cinéma et la vidéo sont des médiums qui expriment cette durée même, en raison bien sûr du mouvement, lequel est rendu grâce au défilement rapide et successif des images fixes. En effet, Henri Bergson, en évoquant le film, explique que : « Le temps se présente d'ailleurs bien à notre conscience comme durée et succession, attributs irréductibles à tout autre et distincts de la juxtaposition » (Bergson, 1968, p.102). Dans mon travail, j'insiste sur cette notion de durée en cherchant soit à représenter soit à étirer le temps qui passe, afin de favoriser la réception des images, laquelle se fait dans une galerie d'art plutôt que dans une salle de cinéma. C'est pourquoi j'ai tendance à allonger la durée des plans ou à travailler le plan séquence. Je considère en effet que donner du temps à l'image c'est également donner du temps aux spectateurs afin de les amener à construire le sens et la narration.

J'ai déjà mentionné cette idée de lenteur comme étant l'une des stratégies me permettant d'exprimer le temps, le temps perçu comme durée. Dans les images que je réalise, certains éléments visuels fonctionnent en tant que référent direct de celle-ci. Ils apparaissent tels des indices temporels et se présentent en divers objets qui mobilisent les personnages et les font entrer en action. En rapport à ma production, le verre d'eau demeure l'exemple le plus frappant. Dans *Acte II* (figure 2), une femme remplit et vide un verre d'un geste continu et répétitif. Elle semble vouloir rendre compte de sa situation de latence, comme si elle attendait quelque chose en étant pleinement

consciente de l'infini se dressant devant elle. Dans *Aux vides et Sirop simple* (figure 3), les deux individus versent, sans arrêt, du sucre dans un verre d'eau. Celui-ci déborde de manière absurde et l'accumulation qui interrompt la dissolution n'empêche pourtant pas les personnages de continuer leur geste indéfiniment.



Figure 2. « Acte II » (2019)



Figure 3. « Aux vides et Sirop simple » (2018)

Dans ces deux scènes, l'interaction entre les individus filmés et le verre d'eau incarne, selon moi, la durée. C'est le temps qui est mis en scène. Il s'agit d'une temporalité signifiée et représentée pour les spectateurs et qui, pour ainsi dire, renvoie à leur propre

perception des images en mouvement, à leur propre expérience de la durée. J'y vois d'ailleurs une corrélation avec les propos de Bergson au sujet de la dissolution du sucre dans l'eau :

Si je veux me préparer un verre d'eau sucrée, j'ai beau faire, je dois attendre que le sucre fonde. Ce petit fait est gros d'enseignements. Car le temps que j'ai à attendre n'est plus ce temps mathématique qui s'appliquerait aussi bien le long de l'histoire entière du monde matériel, lors même qu'elle serait étalée tout d'un coup dans l'espace. Il coïncide avec mon impatience, c'est-à-dire avec une certaine portion de ma durée à moi, qui n'est pas allongeable ni rétrécissable à volonté. Ce n'est plus du pensé, c'est du vécu (Bergson, 2013, p.16).

À ce sujet, attendre la dissolution du sucre dans l'eau équivaut selon moi à attendre quelque chose qui soit montré et explicite tel que le serait par exemple un contenu narratif. Cette situation d'attente pour les spectateurs est donc précisément ce qui renvoie à la durée, car elle est liée à l'expérience qu'ils font des images en mouvement et des actions qui se déroulent dans la scène filmée. Bergson précise à cet effet : « ...notre durée et une certaine participation sentie, vécue, de notre entourage matériel à cette durée intérieure sont des faits d'expérience » (Bergson, 1968, p. 36). Sans initialement avoir voulu me reporter à l'analogie de Bergson, il me semble qu'elle puisse correspondre à mon approche du temps mis en scène. Ainsi, la durée inhérente à l'image en mouvement témoigne d'un ensemble en transformation, en évolution ou en progression. Dès lors, le fait de filmer une attente ou un geste rendant compte du temps qui passe renvoie directement à l'attente des spectateurs, étant elle-même un fait d'expérience. Le parallèle entre l'analogie de Bergson et mon approche est d'autant plus pertinent grâce à la narrativité, puisque, telle la dissolution du sucre dans l'eau, la mise en place d'un récit ne peut se faire que dans un temps qui se déploie dans la durée. Si les spectateurs se trouvent bien dans une situation à la fois d'attente et de construction de la narration, il me semble que les mises en scène que je filme supposeraient une sorte de reflet de leur expérience. Une expérience fondée sur la durée, un temps qui passe et qui leur permet de générer un récit.

2.4 Prédilection des spectateurs

J'ai déjà mentionné à quelques reprises cette idée d'une narration potentiellement émergente dans l'imaginaire des spectateurs. Je soutiens l'idée que ceux-ci sont prédisposés à reconnaître les codes du langage cinématographique. Mon intuition s'appuie sur l'impact évident du cinéma dans la culture populaire qui a créé des antécédents selon moi inégalés quant à l'imaginaire collectif. Qu'il possède une culture cinématographique élargie ou non, chaque individu est, à mon avis, en mesure de reconnaître le langage du cinéma, ne serait-ce que sur le plan visuel, du cinéma. Ainsi, toute trace de ce langage en question présent dans mes images sollicite la « mémoire filmique » (Lefebvre, 1997, p. 38) des spectateurs. Dans son ouvrage *Psycho : De la figure au musée imaginaire*, Martin Lefebvre mentionne cette notion de mémoire filmique permettant l'apparition de la « figure » dans l'imaginaire des spectateurs. Ce qu'il nomme la « figure » se décrit comme étant « le résultat d'un travail – celui de l'imagination – sur ce qui, dans un film, laisse son impression sur la mémoire du spectateur » (Lefebvre, 1997, p. 21). Elle survient notamment grâce à une succession de processus perceptifs, cognitifs, symboliques, etc. qui caractérisent « l'acte de spectature » :

C'est une activité, un acte, à travers quoi un individu qui assiste à la présentation d'un film — le spectateur — met à jour des informations filmiques, les organise, les assimile et les intègre à l'ensemble des savoirs, des imaginaires, des systèmes de signes qui le définissent à la fois comme individu et comme membre d'un groupe social, culturel (Lefebvre, 1997, p. 25).

Ainsi, Lefebvre suggère une prédilection des spectateurs à discerner le langage cinématographique puisque ceux-ci intègrent à leur imaginaire une multitude d'éléments formels pendant le visionnement d'un film. De fait, si les spectateurs arrivent à reconnaître les codes visuels et narratifs, c'est parce qu'ils les assimilent de manière inconsciente au fil de leurs expériences filmiques. De manière similaire, Lefebvre considère que « si le spectateur comprend l'action filmique, c'est d'abord parce qu'il comprend l'agir concret dans le monde » (Lefebvre, 1997, p.73). Dès lors,

il m'apparaît évident que tout individu est en mesure d'identifier tout ce qui fait déjà partie de ses connaissances ainsi que de sa réalité. Je pourrais donc formuler l'hypothèse que les vidéos que je présente aux spectateurs activent une part de cette mémoire filmique. Tels des artéfacts ou résidus de films, les images et les formes intégrées à son imaginaire permettent l'émergence de la narrativité. Parce qu'ils croient reconnaître un type d'image en particulier, celui appartenant à l'esthétique du cinéma, les attentes des spectateurs les amènent à chercher le récit, ou du moins, à ressentir les effets narratifs.

J'aimerais revenir sur ce que Lefebvre mentionne au sujet de cette prédisposition des spectateurs à reconnaître l'action filmique en fonction de ses conceptions acquises de l'agir au quotidien. Il s'agirait alors de considérer la nécessité d'une connaissance pré-requise pour que s'effectue la compréhension d'un film. Une compréhension dès lors basée sur un principe d'identification et d'association de gestes liés au réel. Ainsi, le récit d'un film se construirait à travers une succession ininterrompue d'actions diverses, toujours concevables pour les spectateurs dont la connaissance pré-acquise est sollicitée. Mais qu'en est-il de cette compréhension lorsque l'action filmée présente un décalage au niveau de sa référence à l'agir dans le monde ? Dans mon travail, je cherche à générer une sorte d'ambiguïté au niveau de l'action, de manière à ce que les spectateurs puissent identifier un geste comme étant à la limite de l'absurde, bien que reconnaissable. Par exemple, dans mon œuvre *Les formes errantes* (figures 4 et 5), on se retrouve confronté à ces deux individus déplaçant, de manière constante et répétitive, un triptyque de prismes noirs. Je considère donc que les spectateurs sont en mesure de constater l'action de « déplacer un objet » et de l'associer à un geste du quotidien. Cependant, l'absurdité qui réside dans le déplacement de ces formes neutres, à travers une circularité plongeant le personnage dans un processus infini de construction et de déconstruction, conduit l'action vers un autre effet. La scène bascule vers une sensation d'onirisme et la narration qui en émerge demeure plus libre, plus ouverte et ce, car les spectateurs se retrouvent dans l'impossibilité de lier l'action à une situation concrète.

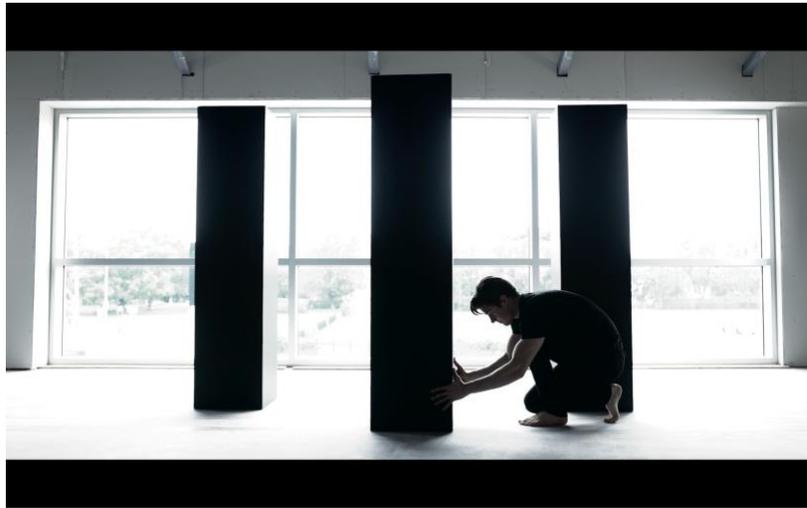


Figure 4. « Les formes errantes » (2019)



Figure 5. « Les formes errantes » (2019)

On pourrait donc établir que mon travail considère une prédisposition des spectateurs à deux niveaux : en termes de mémoire filmique et de leurs attentes formelles, je m'attends à ce qu'ils soient en mesure de reconnaître les codes du langage cinématographique afin de les mener à la quête d'un récit ; en termes d'action et de leur connaissance de l'agir au quotidien, je cherche plutôt à déjouer leurs attentes en les confrontant à des gestes décalés ou étranges. L'influence qu'a le cinéma dans l'imaginaire des spectateurs leur permet de créer et d'interpréter librement une narration :

Les expériences proposées par les artistes ont intégré les visées cinématographiques au sens « élargi » du terme, et le spectateur est devenu le producteur de ces nouvelles représentations imaginaires dans lesquelles le cinéma « se fait tout seul », n'hésitant pas lui-même à convoquer l'histoire du cinéma et ses figures, « son » histoire du cinéma, ses souvenirs et ses réminiscences, pour alimenter son propre scénario (Parfait, 2001, p. 319).

Ici, Françoise Parfait explique bien en quoi les spectateurs sont dorénavant des acteurs de la narrativité. Leurs multiples références cinématographiques, ce qu'ils sont en mesure de distinguer tant au niveau de l'esthétique que du visuel, ne peuvent que les conduire à se créer eux-mêmes une histoire. Car ce que l'on perçoit et ce dont on fait l'expérience au fil du temps, laissent nécessairement des traces, lesquelles influencent nos perceptions futures et forment notre imaginaire. Il en va de même pour notre vécu au quotidien, et c'est pourquoi je porte une attention particulière à ce qui est de l'ordre du relationnel dans mon travail.

2.5 Narrativité dans le relationnel

Tel que je l'ai déjà mentionné, l'essence des mises en scène que je propose réside dans l'interaction entre deux personnages, souvent un homme et une femme. Il s'agit de l'une de mes stratégies pour installer la narrativité. Dans mon œuvre *Coprésence de la scène et de nous devant elle* (figure 6), le rapport entre l'homme et la femme déploie à lui seul une tension. D'ailleurs, le fait de simplement mettre en scène plus d'un individu produit en soi un potentiel narratif, puisque les spectateurs s'attendent d'emblée à ce qu'un personnage soit mis en relation avec un autre personnage afin que puissent se créer l'histoire, le récit. Jean-Paul Meunier le décrit bien dans son ouvrage *Les structures de l'expérience filmique : L'identification filmique* : « ... ce que le spectateur perçoit, ce ne sont pas des personnages isolés, mais des êtres en relation, des personnages-pour-des-autres-personnages ou encore des manières qu'ont ces différents personnages de structurer leurs rapports aux autres » (Meunier, 1969, p. 120). Pour moi, mettre en scène deux individus, aussi ambiguë et minimale soit leur interaction,

permet la potentialité d'un récit naissant dans l'esprit des spectateurs. Dès lors, il est probable qu'ils s'interrogent sur la nature de leur relation, sur ce qui les unit, les désunit, sur leur raison d'être, sur ce qu'ils font et pourquoi ils le font, etc.



Figure 6. « Présence de la scène et de nous devant elle » (2018)



Figure 7. « On exclut la personne qui parle » (2019)

Dans mon travail visuel, les potentialités narratives sont d'autant plus effectives grâce à l'aspect relationnel, car celui-ci amène les spectateurs soit à reconnaître ou à se reconnaître dans la mise en scène proposée. Le projet *On exclut la personne qui parle* (figure 7), réalisé en collaboration avec Angélique Ricard, propose une série de vidéos

dans lesquelles nous nous retrouvons dans des situations étranges, entre l'absurde et le banal. Ainsi, la narrativité émerge de ce tandem homme/femme et l'ambiguïté de l'interaction filmée se traduit en une ambiguïté plus généralisée des rapports humains, rapports basés sur ces mêmes idées de proximité et de distance auxquelles j'ai préalablement fait référence. Il s'agit de mon intérêt envers toutes relations humaines confondues qui transparaît dans mon travail et mon choix en ce qui a trait au rapport binaire n'en est pas un de négligeable. À mon sens, l'essence de toute relation homme/femme est d'abord et avant tout basée sur une tension, celle-ci fondée sur la différence mêlée à l'attirance, sur l'opposition des genres et tout ce qui a trait à des systèmes de valeurs propres à chaque individu. C'est possiblement cette même tension que je cherche à évoquer dans mes vidéos. Les mises en scène dans lesquelles deux individus interagissent sans vraiment interagir pourraient alors s'interpréter comme des métaphores de relations humaines. Le manque de dialogue ajouté à l'ambiguïté existante entre les personnages traduit, d'une certaine manière, le non-dit présent dans ce type de relation. C'est-à-dire tout ce qui génère ou installe la distance, ce qui rend ces interactions si complexes, difficiles à nommer et ce qui, d'une manière ou d'une autre, les rend si humaines. Je pense notamment à cette difficulté que l'on peut ressentir à nommer les choses, à s'exprimer, à se considérer soi-même tout en considérant l'autre. C'est d'ailleurs dans ce non-dit, ou ce manque, que s'engendre un récit potentiel. Un récit qui appartient aux spectateurs, naissant à la fois de leur imaginaire et de leurs références liées à leur existence. Cela en raison du caractère potentiellement universel des expériences vécues à l'intérieur des relations humaines.

CHAPITRE 3 – Le dispositif dans l’installation

L’installation est ce qui reconfigure la réception des images vidéographiques en leur conférant une double situation de réception. Les éléments filmés, autant les objets que les individus, sont remis en scène en un lieu spécifique. Les visiteurs⁴ se retrouvent ainsi devant des images en relation avec l’espace et d’autres images. Dans *Chambres obscure : Photographie et installation*, Sylvain Campeau qualifie cette situation de double mise en scène : « Celle qui a précédé la prise de la photo et celle du spectateur devant elle » (Campeau, 1995, p. 248). Dans le cas de mon travail, cette seconde mise en scène se développe à travers des stratégies qui interrogent le dispositif cinématographique. En effet, les projections vidéo sont multiples et vont à la rencontre de supports translucides. L’image se voit spatialisée et confrontée à des notions d’espace et de temps, de simultanéité, de non-linéarité et de transparence. Ce n’est plus seulement la structure narrative du film qui est déconstruite mais également son dispositif de présentation. L’installation engendre une problématique au niveau de la narrativité et fait émerger des préoccupations formelles contenues dans le médium. Ainsi, je dispose les éléments de manière à favoriser l’apparition de phénomènes perceptifs qui influencent la narrativité, la transforment et parfois, la déjouent totalement.

3.1 Au-delà du cadre

Une partie importante de mon approche vis-à-vis du dispositif réside dans la mise en évidence de l’étroite relation qu’entretiennent la projection lumineuse et un support donné. En cherchant des alternatives à l’écran de cinéma, j’ai constaté comment l’opacité de l’image était inhérente à sa surface de projection. L’utilisation des supports translucides, tels que le voile et le plexiglas, a dévoilé l’image projetée comme étant une image en potentialité dans l’espace. Une présence qui n’apparaît qu’en fonction

⁴ En parlant de l’installation, je remplace le terme « spectateur » par « visiteur » puisqu’il y a déambulation dans l’espace.

d'un intermédiaire entre le vidéoprojecteur et l'espace. Ainsi, la projection vidéo génère une problématique en ce qui a trait à la notion de cadre puisqu'il m'apparaît difficile d'en attribuer un à la lumière. Un cadre, non pas dans l'idée du cadrage cinématographique, mais bien dans l'optique du cadre en tant que support, objet et limite de toute image : « Il est le bord de l'image, en un autre sens, non tangible, il est sa limite sensible » (Aumont, 1990, p. 108). Bien que l'image projetée soit délimitée par le cône de lumière, elle me semble, paradoxalement, impossible à circonscrire ou à contenir. L'écran révèle sa présence à un endroit précis, et ce, de manière temporaire. Par ailleurs, le fait que la projection se heurte à une surface n'élimine pas ses autres possibilités d'apparitions.



Figure 8. « Les formes errantes » (2019)

Ces constats concernant le médium m'ont donc amené à conceptualiser différents écrans qui abolissent toute forme d'opacité. Dans mes œuvres *Les formes errantes* (figure 8) et *Acte III* (figure 9), la non-opacité des supports permettent aux images d'apparaître à plus d'un endroit dans l'espace, ce qui offre la possibilité d'une rencontre entre elles, d'une part, et favorise une double présence de la même image qui se distingue pourtant grâce à ses spécificités matérielles engendrées par le projecteur

vidéo, d'autre part. Puisque l'image projetée se forme dans un cône de lumière, la révéler à plus d'un endroit produit nécessairement un décalage tant au niveau des dimensions que de la netteté. De plus, cet effet simultané d'arrêt puis de poursuite de l'image la rend à la fois circonscrite et sans corps, dans la mesure où celle-ci habite un support puis s'en détache et s'en éloigne. Dès lors, ce qui se déploie au-delà de l'écran se présente comme un écho, une présence soit alternative soit résiduelle de la même image et séparée par une distance. On s'aperçoit donc qu'elle n'a pas de cadre qui lui soit propre puisqu'elle demeure latente, en attente d'apparition et malléable selon l'espace et les surfaces.

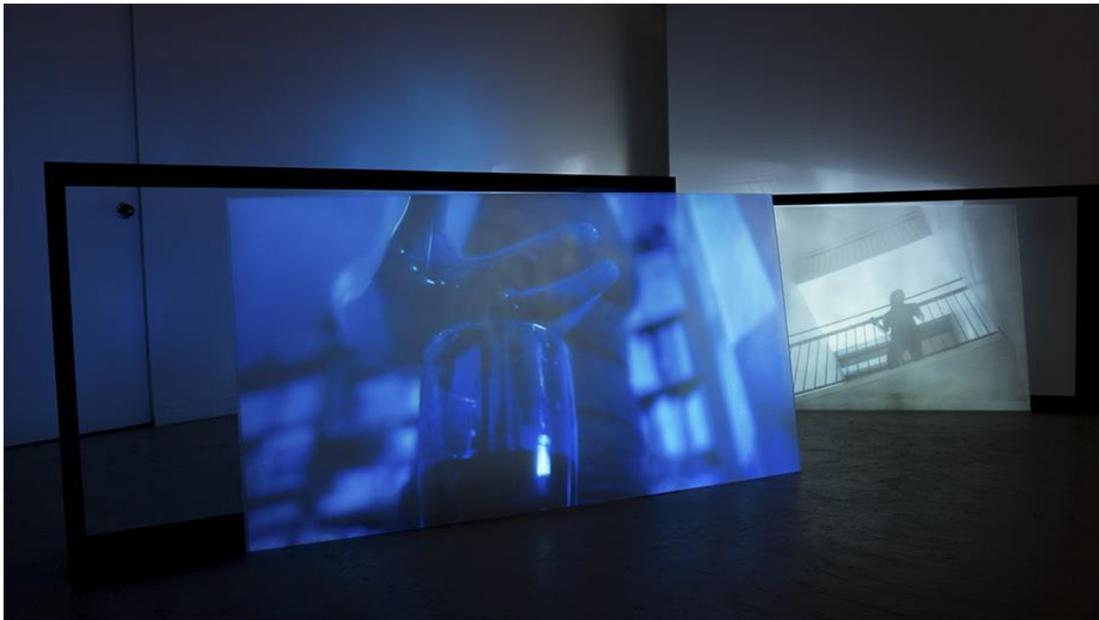


Figure 9. « Acte III » (2019)

C'est finalement un phénomène qui ne réfère pas à l'image projetée comme telle, mais bien à la lumière : cette image est de la lumière, avant même de devenir de l'espace, du temps ou encore du mouvement. La lumière est bien l'exemple par excellence de ce qui est seulement tangible par et grâce au visible. Il s'agit d'une matière qui nous apparaît comme immatérielle, mais qui, pourtant, traverse notre œil avant de dévoiler les objets qui nous entourent : « La lumière qui a traversé la pupille doit encore traverser le cristallin » (Aumont, 1990, p. 9). Ce phénomène de passage au travers des surfaces

est bien l'un des aspects principaux mis de l'avant dans mon travail. L'image projetée traverse l'écran et nous donne à voir autant qu'elle se donne à voir : elle devient visible, mais dans un rapport tridimensionnel. Ainsi, le dispositif se résume à un dévoilement. Cette approche de la spatialisation des images révèle ses propriétés matérielles et engendre ces mêmes idées de proximité et de distance déjà présentes dans la mise en scène filmée. C'est principalement ce qui vient influencer voire déjouer la narrativité mise en place par les images en mouvement puisque celle-ci se retrouve confrontée à des phénomènes qui sont liés à la manière dont les images se manifestent. Mais il est également envisageable que la spatialisation des images puisse élargir les possibilités narratives et solliciter l'attention des visiteurs à différents niveaux.

3.2 Spatialisation et Distance

J'aimerais maintenant développer ma pensée autour de cette notion de distance déjà mentionnée à quelques reprises, puisqu'elle apparaît selon moi à différents niveaux d'analyse de ma production. Ce que je qualifie de *phénomène de distanciation* se manifeste dans le rapport entre l'image et son support, mais également dans la relation entre les visiteurs et le type de narration que je cherche à évoquer. Autrement dit, il se crée une distance, non pas physique mais bien perceptive, entre les regardeurs et les images. Puis, la narrativité se trouble car leur attention est déplacée vers d'autres phénomènes visibles. Par exemple, dans mon œuvre *Aux vides et Sirop simple* (figure 10), deux projections vidéo se rencontrent dans un écran composé de deux voiles et d'un plexiglas dépoli au centre. On peut y observer une scène où se succèdent quelques plans d'un homme et d'une femme versant du sucre dans un petit verre d'eau de manière ininterrompue. La translucidité des supports amène les images à se superposer alors qu'il se crée une densité lumineuse, une profondeur inattendue. Dès lors, la narrativité induite par les images se retrouve confrontée aux phénomènes maintenant visibles grâce au dispositif. L'accumulation des couches d'images et l'apparition de cette masse de lumière mènent la narration vers un accès à la fois tendu et plus complexe. Il ne s'agit pas d'images difficiles à percevoir, mais leur condition

d'apparition est d'autant, sinon plus importante, pour les visiteurs, que le contenu qui y est montré.



Figure 10. « Aux vides et Sirop simple » (2018)

Le dispositif prime ainsi sur les images qui pourraient d'ailleurs sembler réduites au statut de prétexte. Jean-Christophe Royoux, dans une publication de Marie Fraser sur le Mois de la photo à Montréal en 2007, émet un constat face aux installations vidéo qui y ont été présentées :

C'est dorénavant le dispositif qui est la première évidence de ce que l'on voit, alors même que l'objet de la projection s'obvie, se démultiplie, se fragmente en plusieurs entités dont on ne peut plus être sûr a priori de la cohérence qu'elle fabrique (Royoux, 2007, p. 233).

Cette distance créée par le dispositif de spatialisation des images entraîne le potentiel narratif dans une situation d'incertitude. Le récit demeure latent jusqu'à possiblement devenir absent. Dans *Aux vides et Sirop simple*, je crois que l'action filmée n'est pas l'aspect qui sollicite en premier lieu l'intérêt des visiteurs, car le dispositif n'est pas favorable à la réception des images en tant qu'entités propres. Elles se fragmentent et

différents phénomènes liés à la matérialité du médium, notamment la lumière et la transparence, apparaissent devant les visiteurs. Enfin, ce rapport entre ce que les images montrent et la manière dont elles se manifestent génère selon moi quelque chose de déstabilisant pour les visiteurs. La cohérence entre l'action filmée et le dispositif de spatialisation des images demeure ambiguë. Mais cette distance créée n'annihile en aucun cas la narrativité. Elle la reconfigure pour que soient favorisées la contemplation et la réflexion chez les visiteurs en quête de sens.

3.3 La distanciation selon Brecht

Je me permets de revenir à la mise en scène filmée car cette notion de distanciation qu'amène le dispositif est à mon avis déjà effective dans le jeu des individus filmés. Pour le dramaturge allemand Bertolt Brecht, l'effet de distanciation viserait à troubler l'illusion de réel afin que s'installe une distance entre les spectateurs et la fiction. Cela placerait ainsi les spectateurs dans une position critique, et non passive, face à ce qui est représenté et placé devant eux : « L'attitude du spectateur devant les actes ou les propos des personnages, son adhésion ou son refus, ne devaient plus relever du domaine du subconscient, mais du domaine de la conscience claire » (Brecht, 1936 – 1999, p.48). Dès lors, en cherchant à solliciter leur conscience claire, on alimente leur capacité à interroger ce qui se déroule dans la scène, cela afin d'éviter qu'ils ne l'acceptent d'emblée. D'une certaine manière, l'effet de distanciation s'oppose au subconscient, lequel se limiterait à une compréhension instantanée des actions et des événements *a priori* admissibles et plausibles. C'est-à-dire qu'avec la distance, on ne cherche pas une immersion totale mais plutôt à instaurer un mode de réception plus riche et plus complexe chez les spectateurs. Une réception basée sur la réflexion et l'analyse, en plus du ressenti et de l'affect. Selon Brecht, cela se développe principalement grâce au jeu des acteurs et l'attitude qu'ils ont envers les objets de la scène ainsi que le public : « L'artiste souhaite donner l'impression de l'étrange, voire de l'insolite. Il y parvient en considérant sa production et en se considérant lui-même d'un regard étranger. C'est ainsi qu'il confère aux choses représentées un air

surprenant » (Brecht, 1936 – 1999, p.50). Dans cette visée, l'acteur doit éviter de se substituer au personnage qu'il incarne afin de conserver un certain recul envers sa performance et sa manière d'interagir avec les objets qui l'entourent. En étant conscient du caractère étrange de ses gestes, il favorise un effet d'étonnement pour le public.

Pour en arriver à l'effet de distanciation, le jeu des acteurs doit être exécuté dans une approche allant à l'inverse d'un effet de réel. Leurs agissements doivent sembler décalés ou inadéquats, cela afin de générer de l'incertitude ainsi qu'une impression, tel que le dit Brecht, d'étrangeté, qui brise les attentes des spectateurs. Dans ma pratique, l'effet de distanciation répond à mes stratégies de mise en scène, à savoir l'ambiguïté et la lenteur. Mon approche envers les individus filmés, dont je fais partie, se traduit en une forme de jeu minimaliste qui n'entre guère dans le domaine de l'interprétation de personnages. Si j'évite d'utiliser le terme « acteur », c'est parce que, d'une certaine manière, je nous considère plutôt comme des performeurs. Mes directives principales sont les suivantes : demeurer naturel, accorder de l'importance à ses gestes, intensifier modérément son regard, se déplacer lentement, démontrer le minimum d'émotion, etc. Ainsi, tel que je le mentionnais au chapitre 2, j'aspire à ce que l'attitude des individus filmés reflète celle des spectateurs en tant que regardeurs en situation d'attente, à la fois attentifs, passifs et contemplatifs. « En l'amenant à s'identifier au comédien comme à un observateur, on cultive son attitude d'examineur attentif » (Brecht, 1936 – 1999, p. 51). C'est justement cette « attitude d'examineur » qui les mènera à s'interroger sur la narration et à créer eux-mêmes le récit.

Dans le but de bien démontrer la manière dont l'effet de distanciation opère dans ma pratique, je m'attarderai à un moment important de la vidéo centrale de mon œuvre *Acte III*. La scène se décrit ainsi : *Une femme assise sur un fauteuil observe cette autre femme dont le regard semble se perdre à travers la fenêtre. On ne sait ce qui attire son attention. S'en suit un gros plan d'un verre rempli d'un liquide noir et dense. La femme observée y plonge doucement sa main, puis la ressort aussitôt d'un geste lent. Elle contemple finalement sa main enduite de liquide pendant plusieurs secondes.*

L'effet de distanciation se met d'abord en place dans le rapport évident entre l'observateur et l'observé. Ensuite, l'attitude des individus filmés se traduit en une passivité à la limite d'un naturel et dégagee de toute émotion. La scène illustre en quelque sorte les propos de Brecht au sujet de l'insolite et de l'étrangeté. C'est-à-dire que l'étrangeté des gestes posés semble briser l'effet de réalité ou de réalisme ce qui, par le fait même, amène les spectateurs à se questionner face à ce qu'ils voient. La distance se crée à travers un entrelacement entre le naturel des individus filmés et le caractère inhabituel de ce qui se déroule dans la scène. L'effet se génère donc dans ce qui, pour les spectateurs, présente quelque chose qui ne soit pas de l'ordre du naturel. Brecht le mentionne dans le passage suivant :

Il y a assurément quelque part dans notre esprit une différence entre « naturel » et « étrange », dans la mesure où ce qui est étrange, ce qui n'est pas directement maniable, nous semble « non naturel », car n'obéissant pas aux lois de la nature que nous connaissons (Brecht, 1999, p. 61).

3.4 Spatialisation et simultanéité

Les stratégies que j'utilise afin de spatialiser mes images témoignent de mon intérêt envers la simultanéité de plusieurs temps vidéographiques, durées et fragments narratifs. Ces éléments sont perturbateurs de la narrativité, mais l'amènent pourtant, et paradoxalement, vers une ouverture et une multiplicité de sens. Le temps et l'espace sont les facteurs au centre de cette simultanéité entraînée par la spatialisation des images. Dans *Le temps exposé : Le cinéma, de la salle au musée*, Dominique Païni explique simplement que : « Le temps contraint à la succession des images, l'espace favorise leur simultanéité » (Païni, 2002, p. 17). Selon moi, cette dichotomie entre successivité et simultanéité étend le potentiel narratif, dans la mesure où elle brise la linéarité implicite au récit. Ainsi, la présence simultanée de plusieurs vidéos place les visiteurs dans une situation d'interprétation plus complexe puisqu'ils se retrouvent confrontés à de multiples fragments d'une narration potentielle. Ils entrent alors dans

une dynamique faite de tensions, d'associations, de présence et d'absence, d'entrelacements, cela pendant qu'ils déambulent dans l'installation. Mon œuvre *Acte III* (figure 11), se présente tel un triptyque vidéographique qui démontre bien ce phénomène. Une première vidéo se révèle en plusieurs plans successifs et linéaires. La seconde offre un plan fixe et en continu d'une femme errant dans une cage d'escalier. S'ajoute à cela une troisième vidéo en plan séquence et dont la caméra, en mouvement, suit le parcours perpétuel d'une femme dans un couloir d'hôtel.

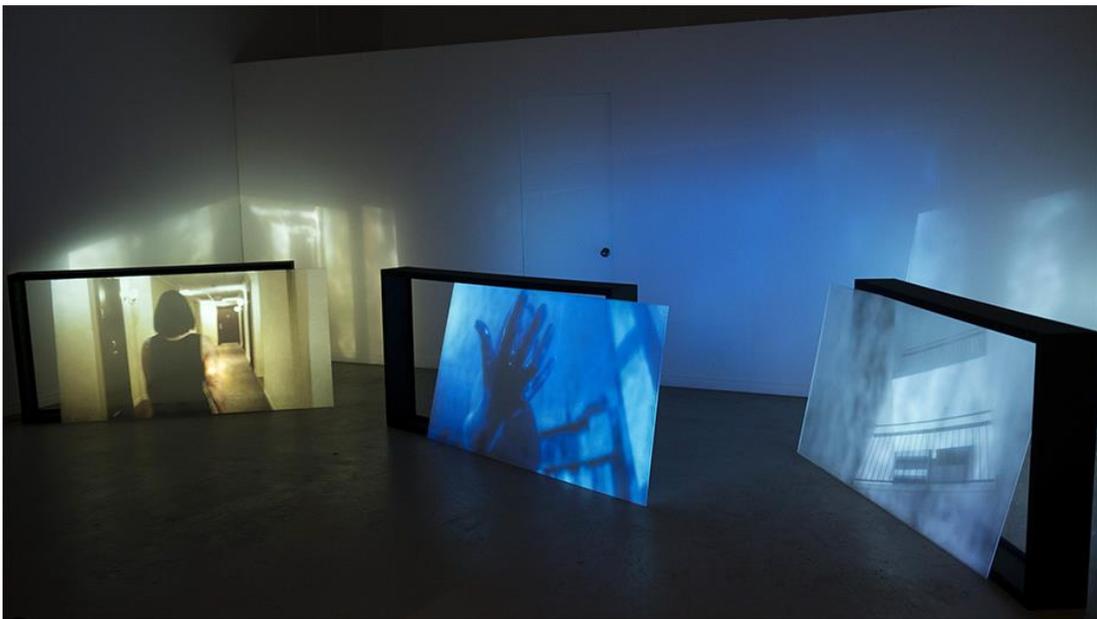


Figure 11. « Acte III » (2019)

À mon avis, cette accumulation des temps vidéographiques permet une ouverture autant sur l'aspect perceptif que narratif du médium. Il émerge un phénomène intéressant alors que les visiteurs sont simultanément confrontés à des coupures temporelles ainsi qu'à une fluidité de mouvement et de différentes durées. Dès lors, leur attention est sollicitée à un niveau qui les oblige à négocier avec la multiplicité des événements présentés devant eux. Ils peuvent ainsi décider de s'attarder successivement aux images en mouvement ou bien de les accepter comme un tout se présentant de manière simultanée, cela malgré eux. Henri Bergson a d'ailleurs bien expliqué cette notion de la perception simultanée des choses qu'il a nommées *flux* :

Nous disions qu'il est de l'essence même de notre attention de pouvoir se partager sans se diviser. Quand nous sommes assis au bord d'une rivière, l'écoulement de l'eau, le glissement d'un bateau ou le vol d'un oiseau, le murmure ininterrompu de notre vie profonde sont pour nous trois choses différentes ou une seule, à volonté. Nous pouvons intérioriser le tout, avoir affaire à une perception unique qui entraîne, confondus, les trois flux dans son cours ; ou nous pouvons laisser extérieurs les deux premiers et partager alors notre attention entre le dedans et le dehors (Bergson, 1968, p.40).

Cet extrait m'amène à constater que nous sommes d'emblée confrontés simultanément aux choses, lesquelles évoluent selon leur propre durée et il nous appartient de les percevoir comme indivisibles ou bien partageables selon notre attention. Dans mon travail, ce sont bien là les deux avenues possibles alors que les visiteurs sont placés devant plusieurs vidéos dont chacune génère des effets narratifs. La simultanéité fait donc partie de ces stratégies me permettant d'élever leur attention vers ce qui fait déjà partie de leur expérience du réel et du temps. Cela favorise l'ouverture narrative dans la mesure où la perception globale de l'œuvre varie en fonction de la personne qui en fait l'expérience. Je crois que mon approche est finalement similaire à ce que propose Païni en parlant de certains cinéastes dans son même ouvrage :

Les œuvres exposées privilégient l'acuité sensorielle du spectateur, la dilatation du temps et la sensation contre les sens. [...] Des cinéastes tels Haneke, Lynch, Cronenberg, Ferrera de manière plus extatique, cherchent de leur côté, dans des récits disloqués et cycliques à la fois, à spatialiser le temps narratif (Païni, 2002, p. 51-52).

La cohabitation des différentes durées est précisément ce qui favorise l'acuité sensorielle des visiteurs. D'un point de vue perceptif, les événements se superposent et il devient de plus en plus complexe pour eux de créer un récit, de là l'idée de prioriser la lenteur et la répétition dans la mise en scène filmée. Ainsi, la présentation simultanée d'images en mouvement crée un impact important sur la narration alors qu'elle se voit elle-même spatialisée. Il appartient aux visiteurs de former le sens selon s'ils décident de partager leur attention à travers les différents éléments narratifs, ou bien s'ils les

reçoivent selon une perception qui serait indivisible. Dès lors, il me semble que les récits potentiels ne cessent de se multiplier.

3.5 Transparence

En observant plus attentivement le phénomène qui s'opère dans la rencontre de la projection lumineuse sur supports translucides, je constate cette mise en évidence de la transparence. À différents degrés, le voile et le plexiglas combinent le matériel et l'immatériel puisqu'une part de leurs spécificités réside notamment dans le vide ou l'absence de matière. Ce vide en question, qui permet autant à l'image de traverser le support que d'aller à la rencontre d'une autre surface, dévoile le caractère intangible de l'image projetée. Le cône de lumière se révèle grâce à la distance créée par cette double manifestation de l'image, mais demeure complètement transparent et invisible. À mon avis, ces interactions questionnent le dispositif cinématographique, qui s'appuie lui-même sur la transparence : « transparence de la bande film, transparence du projecteur, transparence de l'image projetée sur l'écran, mais aussi transparence du cadre » (Parfait, 2001, p.74). Une transparence fondée sur l'idée d'opacifier l'image afin qu'elle demeure l'unique évidence de ce que l'on voit, pour nous permettre de la saisir dans sa durée. « Autrement dit, l'image doit effacer ses caractéristiques matérielles pour pouvoir rendre compte de la réalité (ou de l'effet de réalité) à laquelle elle veut ressembler le plus possible » (Parfait, 2001, p.74). Au cinéma, l'immersion narrative dépend donc de la transparence du dispositif. Dans mon travail, le phénomène s'inverse puisque cette transparence est révélée grâce aux supports translucides. L'effet de réalité se voit compromis puisque la représentation narrative, à savoir ce que je mets en scène, devient translucide au même titre que le support sur lequel elle apparaît. L'image diminue en opacité alors que le dispositif, lui, devient présent et gagne en visibilité. Ainsi, la durée propre à l'image en mouvement est confrontée à une immédiateté du phénomène de la transparence, ce qui installe une tension pour les visiteurs. Leur attention oscille entre la narration, laquelle se déploie

dans le temps, et les effets créés par les écrans translucides, lesquels s'imposent aussitôt devant eux.

À la lecture de mes œuvres, on conçoit que le caractère immatériel de la lumière allant à la rencontre de supports transparents, ou plutôt translucides (tel le voile ou le plexiglas) puissent révéler la transparence de l'image projetée et faire toujours émerger ces idées de proximité et de distance, ici sous la forme de contact puis d'évaporation de l'image. En observant la manière dont se manifestent les images dans *Acte III*, j'en viens à considérer les écrans translucides comme un passage, ou un intermédiaire. Dans ce passage, j'observe d'abord un contact, lequel se traduit par la rencontre entre l'image et la surface puis entre l'image et les visiteurs. Elle apparaît sur le support, en l'occurrence le plexiglas, et devient visible. Mais l'écran ne fait pas que contenir l'image. N'étant pas opaque, il la laisse se poursuivre, et, dans cet espace révélé entre les surfaces, elle demeure invisible. C'est là qu'il y a évaporation. L'image maintenant apparue, disparaît aussitôt vers un espace vide et un flou lumineux. Mais cette disparition est effective seulement en raison du support non-opaque et de la présence d'une seconde surface. Autrement, il y aurait uniquement une apparition. Ainsi, l'image oscille entre le tangible et l'intangible et sa matérialité s'apparente à la transparence en tant que présence perceptible, mais tout de même insaisissable. À mon sens, il s'effectue un lien conceptuel entre la mise en scène filmée et le dispositif, puisque les matériaux translucides permettent aux images de se manifester dans et au-delà de l'écran, d'une part, et la nature des actions filmées fait écho à cette situation paradoxale d'être en proximité et pourtant maintenu à distance, d'autre part. C'est donc grâce à la transparence que cette cohérence peut s'établir. Le phénomène de proximité de l'image avec sa surface de projection (l'écran), puis de distanciation vis-à-vis de celle-ci, est pour moi une équivalence à ce que l'on perçoit dans le rapport entre les individus filmés : ils sont à la fois près et distants, ils se rencontrent puis se dissocient.

À mon avis, la transparence crée un raccord d'autant plus évident entre l'image, la narration et le dispositif, puisqu'on la perçoit autant dans la mise en scène filmée que

dans l'installation et les écrans. À la lecture de mes images, je constate une récurrence en termes de référents tant indirects que concrets de la transparence. En tant que motifs ou symboles, ils apparaissent au milieu de l'action sous la forme d'objets intermédiaires. Je pense par exemple à la fenêtre, ce lieu de passage entre un *ici* et un *ailleurs*, d'où transparaît la lumière et à travers laquelle le regard peut se perdre. Le verre et l'eau, tous les deux évocateurs de pureté, de légèreté, de neutralité et dont la matérialité tend vers l'immatériel ou l'invisible. La transparence est aussi effective dans l'habillement des individus filmés. Le fait qu'ils soient toujours vêtus de noir les rendent symboliquement dénudés pour ne garder que l'idée d'une présence homme ou femme et ce, dans leur plus simple, mais paradoxalement complexe expression. Comme si je cherchais à effacer, ou à rendre transparent les indices qui les feraient entrer dans l'univers des personnages. Selon moi, ces « *motifs de la transparence* »⁵ suggèrent une sorte d'écho formel au dispositif. Le verre, tel que je l'ai déjà mentionné au chapitre 2, est ce qui revient le plus dans les mises en scène que je filme. Il est l'objet d'interaction, certes transparent, mais visible, ce qui sous-entend un discours sur la matérialité, sur l'idée de voir au travers, mais qui, en même temps, réfère à des gestes au quotidien, universels et donc fortement connotés. Une part de mon travail réside donc dans ce que je pourrais qualifier de double mise en scène de la transparence. Elle se manifeste dans les objets filmés puis dans le dispositif et permet un lien conceptuel entre les deux.

Cette idée de double mise en scène est similaire à ce qui se produit en spatialisant les vidéos que je réalise. Tel que mentionné, les éléments présents dans les images, autant les objets que les individus, sont remis en scène dans l'installation. Ainsi, chacune des vidéos se retrouve en un même espace que je qualifierais de relationnel, c'est-à-dire un lieu de coexistence entre divers dispositifs qui interviennent dans la réception des images en mouvement. La première mise en scène installe donc les effets narratifs et

⁵ Terme emprunté à Macha Ovtchinnikova lors de sa conférence intitulée *Transparences et opacités du matériau filmique : analyse de Brèves rencontres de Kira Mouratova*, présentée lors du 2^e volet du colloque organisé par le CRAE-UPJV en collaboration avec le Groupe URAV-UQTR, *Transparence/Transparaître* (Amiens, 2019, novembre).

met en place les récits potentiels. Quant à la seconde mise en scène, elle enrichit la narrativité grâce à la présentation simultanée des vidéos, mais en même temps, la perturbe en raison des effets de distanciation générés par le dispositif de spatialisation de l'image.

CHAPITRE 4 – Les conversations silencieuses

Au cours des trois chapitres précédents, j'ai identifié les fondements de ma pratique afin d'en faire ressortir les principaux concepts. La narrativité s'installe grâce à mes stratégies de mise en scène, lesquelles se définissent par l'ambiguïté, la circularité et la lenteur. Ces stratégies conduisent à l'expression de la durée et génèrent un premier effet de distanciation lié à l'action et au jeu des individus filmés. Puis, la narrativité est bouleversée en raison d'un second effet de distanciation généré par le dispositif. La spatialisation, la simultanéité et la transparence sont les principaux phénomènes émergeant du dispositif et interviennent dans l'élaboration d'une narration par les spectateurs. L'esthétique cinématographique et l'aspect relationnel présent dans mes vidéos sont des paramètres importants qui me permettent de solliciter leur imaginaire afin de les amener à construire un récit. C'est donc à partir de tous ces éléments que se développe la scénarisation de l'œuvre finale. L'élaboration et la réalisation de cette œuvre représentent un aboutissement de près de trois ans de recherche. Cette dernière est une ouverture qui témoigne d'un intérêt à renouveler mes stratégies de mise en scène permettant à la narrativité d'exister de manière alternative.

4.1 Scénarisation de la mise en scène

La mise en scène imaginée se déroule en plusieurs actes distincts, plusieurs moments, lesquels sont présentés simultanément aux visiteurs. Elle se résume en une série d'interactions ambiguës entre une femme et un homme. L'action se situe dans un lieu qui s'apparente à un salon privé décoré à l'ancienne, tel que l'on pourrait l'imaginer pour une maison datant du 18^e siècle : tapisserie et cadres sur les murs, tapis sur le plancher, bibliothèque, rideaux et mobilier probablement achetés dans les années 80, le tout baignant dans une ambiance lumineuse en clair-obscur et plutôt chaleureuse. C'est dans ce milieu référant à l'habitat et au quotidien que les deux individus coexistent. La nature de leur relation est incertaine, mais ils font tout de même acte de

la présence de l'autre, cela tout en demeurant dans une situation à la fois de proximité et de distance.



Figure 12. « Les conversations silencieuses » (2021)

Le premier élément de scénarisation est composé d'un diptyque vidéographique (figure 12) qui présente d'abord cette femme s'installant sur un fauteuil et allumant une cigarette. Au second plan, on peut voir une autre pièce plongée dans une lumière bleutée, une sorte d'espace alternatif et flou. En face d'elle, un homme est assis sur un divan et la regarde en restant silencieux. Puis, il se lève, se dirige vers l'espace bleu et décroche un téléphone. Il le garde à son oreille pendant un long moment, mais son positionnement dans l'image ne nous permet pas d'affirmer s'il parle ou s'il écoute simplement. Il dépose enfin le téléphone et retourne s'asseoir pendant que la femme se lève et le saisit à son tour. Elle se tourne vers l'homme puis leurs regards se croisent enfin. Tous les deux demeurent ainsi, l'un observateur de l'autre. Après un certain temps, elle raccroche, retourne s'asseoir puis la scène se répète ainsi de manière ininterrompue.

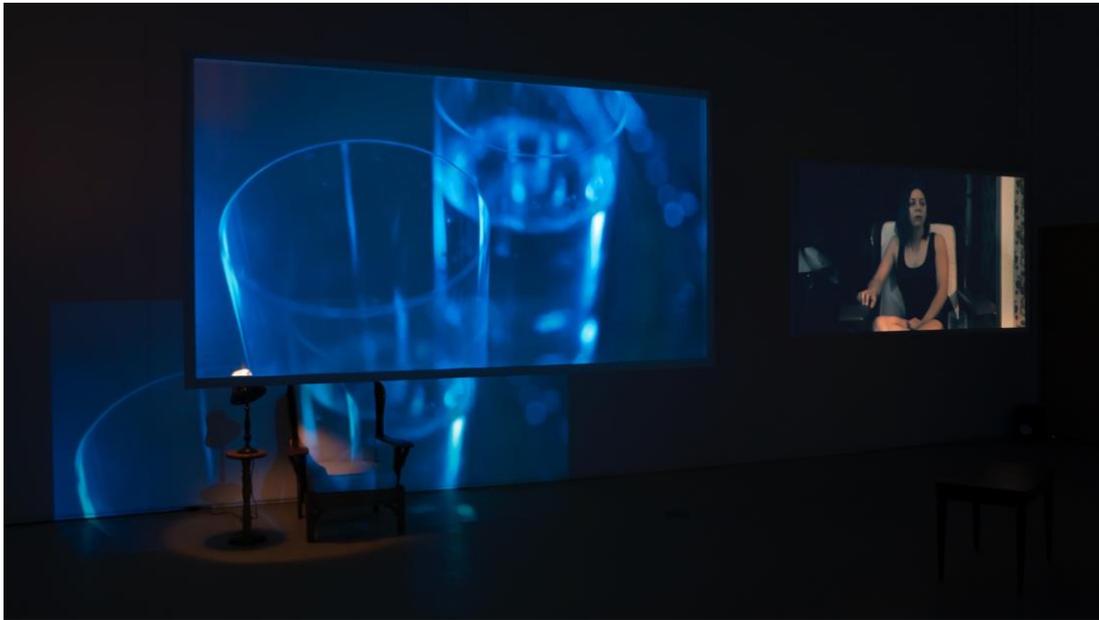


Figure 13. « Les conversations silencieuses » (2021)

Le deuxième élément de scénarisation est composé d'un diptyque vidéographique (figure 13) qui présente ces mêmes individus installés l'un en face de l'autre. Une première vidéo nous les montre inactifs, en situation de latence, et offre différents points de vue de la scène, laquelle est plongée dans une lumière bleutée. Dans la deuxième vidéo, ils se regardent et, à tour de rôle, interagissent avec le verre d'eau posé devant eux. À un certain moment, la femme boit le contenu tandis que l'homme ne fait que le verser d'un contenant à l'autre. Il saisit le téléphone posé à côté de lui et le raccroche immédiatement. Puis, son regard se tourne vers le hors champ, comme si quelqu'un venait d'entrer dans la pièce. C'est à ce moment qu'un plan nous montre quelqu'un faisant l'installation d'un disque vinyle sur une table tournante. Une forte musique se fait alors entendre puis la lumière passe au bleu et se met à clignoter rapidement. La suite de la vidéo nous montre les deux individus, toujours assis l'un en face de l'autre. Ils se mettent à parler en poussant leur voix, mais en raison de la musique, aucune parole n'est perceptible. Enfin, l'homme saisit son verre d'eau et le boit avant que la musique ne s'arrête. La lumière revient à la normale puis la scène recommence indéfiniment.



Figure 14. « Les conversations silencieuses » (2021)

Le troisième élément de scénarisation est un diptyque vidéographique (figure 14) composé d'une première vidéo à la verticale et d'une seconde à l'horizontale. Il présente ces deux points de vue d'un homme qui entre d'abord dans le cadre puis erre un moment. Il s'assoit sur la chaise et demeure plutôt inactif jusqu'à ce qu'une femme le rejoigne dans la pièce. Elle installe un disque vinyle sur la table tournante puis se rapproche de l'homme. Les deux personnages entrent alors dans un rapport plutôt ambigu, une étrange dynamique, à la fois de passivité et de proximité. Leurs regards ne cessent de se croiser puis de se détourner. Ils effectuent une sorte de chorégraphie qui les amène à se rapprocher, à s'éloigner, à tourner l'un autour de l'autre. L'ambiguïté de l'action est d'autant plus amplifiée par le flou de l'objectif, qui génère une perte de l'information. Leurs expressions faciales demeurent inaccessibles et on ne peut clairement affirmer si, oui ou non, un dialogue a lieu entre eux. La scène se termine lorsque la femme retire le vinyle et quitte la pièce. Puis celle-ci se rejoue en boucle et de manière continue.

Ici, l'intrigue se forme à partir de la tension existante entre les deux individus, mais surtout grâce à tout ce qui, dans les différentes scènes, semble nébuleux ou encore

inaccessible. Je donne à cela les noms d'omissions et d'imprécisions volontaires qui, à mon sens, participent à l'effet de distanciation et ouvrent l'aspect narratif. Lorsqu'une action se déroule dans un flou de l'objectif, qu'un personnage semble parler au téléphone ou regarde vers le hors champ sans qu'il y ait un raccord de regard, que l'on est témoin d'un dialogue inaudible, il s'agit de stratégies de mise en scène laissant place à l'imaginaire des spectateurs. Le téléphone, par exemple, suggère une tierce personne, quelqu'un au bout de la ligne dont l'absence fait acte de présence. C'est dans ces moments qu'il y a ouverture. Montrer ces deux individus en train d'avoir une discussion sans qu'il soit possible de les entendre ne peut qu'étendre les possibilités d'interprétation. Il s'agit encore une fois de mettre de l'avant une ambiguïté productrice d'une narrativité pouvant mener au *récit latent*. D'ailleurs, plusieurs gestes expriment cette latence et la durée comme un fait d'expérience. Pour moi, un personnage fumant la cigarette, bien qu'il fasse pratiquement partie du langage cinématographique, est avant tout représentatif du temps qui passe et qui se déploie dans la durée. Durée vécue (Bergson) autant pour le personnage que pour les spectateurs. Il en va de même pour les gestes associés au verre d'eau. Ils sont les acteurs démonstratifs d'une temporalité spécifique à la vidéo et en mêmes temps, ils ancrent la scène dans une sorte de banalité du quotidien.

4.2 L'installation

L'œuvre est une installation constituée des trois diptyques vidéographiques, lesquels sont projetés sur des écrans translucides et où s'exposent sporadiquement des objets du mobilier. Chacun des éléments s'offre simultanément aux visiteurs qui sont libres de les parcourir selon l'ordre qui leur convient. Ils sont liés par les vidéos mettant en scène ces deux mêmes individus ainsi que par les différents objets qui se répètent autant dans les images que dans l'espace d'exposition. L'idée est d'amener tous ces éléments à interagir afin de permettre aux visiteurs d'établir des liens et de construire la narration grâce à un jeu d'association et d'entrelacement pendant qu'ils déambulent dans l'installation. Les surfaces de projection dévoilent l'image tout en la laissant se

poursuivre dans l'espace. En effet, la vidéo se déploie au-delà de son support d'apparition et sa lumière s'étend de manière à générer des distances pour qu'ainsi soit révélée la matérialité propre à l'image projetée. L'installation suggère une forme de mise en abîme de la mise en scène. En effet, les individus filmés sont remis en scène dans l'installation, ce qui génère un second niveau d'interaction entre eux, les objets disposés dans l'espace et les visiteurs.



Figure 15. « Les conversations silencieuses » (2021)

L'œuvre baigne dans une atmosphère sonore réalisée à partir d'un synthétiseur virtuel. Il s'agit d'une musique électronique, laquelle m'a été inspirée par le travail du compositeur américain Cliff Martinez. Elle génère un effet de suspension narrative ou encore de latence qui, selon moi, appuie l'étrangeté qui se dégage des images et favorise ce double état de réflexion et de contemplation chez les visiteurs. Cette musique s'étend dans l'espace de l'installation et est superposée à des bruits associés aux gestes posés par les individus filmés tels que le versement de l'eau, les impacts de verres sur la table, le téléphone, etc. Ces sons participent à générer un effet de réel alors que l'atmosphère musicale provoque plutôt une sensation de flottement et de circularité. À un certain moment, l'espace bascule dans une toute autre ambiance créée

par une musicalité techno-pop intense et forte. À ce moment, les visiteurs peuvent constater cette complexité communicationnelle qui existe entre les individus filmés et eux-mêmes en tant que témoins, car les paroles prononcées par l'homme et la femme demeurent imperceptibles en raison de la musique. La dimension sonore participe donc à créer un effet de simultanéité et à ramener les différentes vidéos projetées dans un seul et même espace-temps mais permet également d'envelopper les visiteurs en leur procurant un sentiment d'immersion.

D'un point de vue formel, l'installation témoigne de mon approche interdisciplinaire. Il s'agit d'une mise en scène de divers objets, réels et vidéographiques, chacun possédant ses propres référents à une discipline inhérente au domaine élargi des arts visuels. On peut penser notamment à la vidéo d'art, à l'installation, au cinéma et, de manière beaucoup plus élargie, à la vidéo performance et au théâtre. Le mobilier disposé dans l'espace amène bien une forme de théâtralité et réfère à l'idée d'un lieu fictif. L'attitude passive et la gestualité lente des individus filmés suggèrent une approche performative tandis que l'esthétique visuelle des images évoque plutôt la fiction cinématographique. En effet, je qualifie l'œuvre d'interdisciplinaire principalement en raison de ce qui, dans mon processus de création, relève de l'emprunt au cinéma. Le champ-contrechamp n'est qu'un exemple des multiples utilisations du langage cinématographique qui se dégagent des images. L'installation semble mettre en évidence cette technique de prise de vue qui consiste, entre autres, à filmer les deux points de vue opposés lors d'un dialogue. C'est en effet la rencontre et les échanges de regards entre l'homme et la femme qui appellent à cette technique, d'autant plus qu'elle permet d'impliquer les visiteurs, lesquels sont situés au croisement de leur regard. Cependant, l'œuvre ne cherche pas à mettre en relation le cinéma, la vidéo d'art et le théâtre, simplement parce qu'elle n'est ni l'une ni l'autre de ces disciplines. Elle intègre seulement une partie des codes qui les définissent comme telles et forme son identité à partir des tensions manifestes entre ce qui cohabite et interagit.



Figure 16. « Les conversations silencieuses » (2021)



Figure 17. « Les conversations silencieuses » (2021)



Figure 18. « Les conversations silencieuses » (2021)

4.3 Analyse et réflexions

L'œuvre s'appréhende de manière progressive puisqu'elle nécessite un parcours de la part des visiteurs et demande un certain temps de lecture des images en mouvement, lesquelles présentent différentes actions simultanées qui se répètent en boucle. Je la considère comme un tout proposant une cohabitation de lieux, ceux d'un espace physique et d'un espace virtuel et dont la coexistence est favorable à la narrativité. Le titre, *Les conversations silencieuses*, réfère d'ailleurs à tout ce qui dans l'œuvre évoque l'aspect relationnel : relation entre les individus filmés, relation entre les images, les objets et, surtout, relation entre l'œuvre et les visiteurs. Dès lors, tout est une question de rapport, d'échange et de coprésence, dans le but d'installer une narrativité fondée sur l'ouverture et la multiplicité de sens. Le titre suggère cette idée de quelque chose qui arrive, quelque chose comme un dialogue, ou de manière plus générale, une rencontre, dont l'essence réside dans le fait de ne pas raconter, de ne pas dire les choses. Il s'agit finalement d'un silence à combler par les visiteurs, à qui l'on donne assez d'éléments visuels et formels pour leur permettre d'accéder à leur imaginaire et de construire eux-mêmes la narration.

Dans mon travail, la rencontre est en effet ce qui permet l'émergence de quelque chose allant au-delà de ce qui est donné à voir, soit un sens, une idée, un phénomène ou encore un récit. Dans l'œuvre finale, cette idée de rencontre est perceptible à différents niveaux. D'abord, elle est suggérée par les images qui nous montrent cet homme et cette femme en interaction. Puis, elle est présente grâce à cette cohabitation des vidéos projetées simultanément dans l'espace. Enfin, elle se manifeste dans ce contact de la lumière avec les différentes surfaces. N'en demeure pas moins qu'il y a quelque chose de paradoxal dans l'idée d'une conversation silencieuse dans la mesure où elle sous-entend un partage entre deux ou plusieurs entités distinctes, mais dont la manifestation demeure insaisissable. Cela nous ramène encore une fois aux concepts de proximité et de distance, lesquels relèvent de cette tension qui émane de la mise en scène et de l'installation. C'est là, selon moi, qu'est le rapport de l'œuvre aux visiteurs. Un rapport

de proximité avec l'œuvre où se révèlent plusieurs distances qui, je l'ai déjà mentionné, sont autant effectives dans la narrativité que dans le dispositif et demeurent en perpétuelle opposition. Autrement dit, la distance est à la fois un dévoilement – dévoilement d'une matérialité spécifique à l'image projetée – et dissimulation, en ce sens où elle complexifie la mise en place de la narration afin que soit favorisé un contenu porté vers l'ouverture et la réflexion critique. Il y a donc un renversement en ce qui concerne le récit et le dispositif cinématographique. En effet, qu'y a-t-il, au cinéma, de plus dissimulé, sinon le dispositif ? En revanche, c'est principalement une histoire qui nous est dévoilée pendant le visionnement d'un film. Bien entendu, ce renversement est contextuel à un mode de diffusion qui est celui de l'espace de la galerie et non de la salle de cinéma. Évidemment, l'expérience ne peut pas demeurer la même et c'est principalement ce constat qui motive ma pratique artistique. Car les spectateurs qui fréquentent les salles d'expositions sont des spectateurs actifs qui se déplacent librement dans l'espace. C'est donc intuitivement que se complexifie la narrativité à partir du moment où je cherche à leur proposer une expérience qui diffère de ce qu'ils connaissent au cinéma. Et pour qu'elle soit différente, il me faut réinventer la structure narrative et transformer le dispositif de présentation de l'image en mouvement pour proposer aux spectateurs de construire un récit latent de l'ambiguïté.

CONCLUSION

Dans cet essai, j'ai cherché à définir puis à situer la narrativité qui émane de ma pratique artistique. J'ai suggéré cette idée d'un *récit latent*, c'est-à-dire d'un récit qui existe en potentialité dans l'imaginaire des spectateurs. Ainsi, la narration émergente de mes œuvres relève de ce qu'ils construisent à partir de la double mise en scène, celle dans l'image et celle de l'image dans l'espace, mêlée à leur bagage existentiel et relationnel. Je crois avoir déterminé en quoi un dispositif alternatif à celui du cinéma enrichit l'expérience des spectateurs. À mon sens, il l'enrichit dans la mesure où il la complexifie. La narrativité s'installe dans les images puis est bouleversée en raison de leur déploiement spatio-temporel. Ce qui ressort de ma pratique, ce sont ces oppositions entre proximité et distance, dévoilement et dissimulation, qui se manifestent autant dans la mise en scène filmée que dans le dispositif d'installation. Ces concepts antagonistes qui pourraient possiblement décrire la narrativité relèvent d'une ambiguïté. Une ambiguïté, selon moi, favorable et productive, car elle place les spectateurs dans un état d'incertitude et les oblige à se positionner, à adopter une attitude critique et analytique, laquelle, je le souhaite, les mèneront à construire une narration. De manière similaire à l'image projetée, le récit demeure donc en potentialité, actif mais intangible, jusqu'à ce qu'un phénomène, tel une rencontre entre le visible et l'invisible, l'amène à se manifester.

Je souligne que l'installation *Les conversations silencieuses*, m'amènera à développer davantage ma pensée et ma pratique artistique en relation avec la notion d'immersion. En qualifiant l'expérience des visiteurs d'immersive, j'arrive à concevoir la possibilité d'une rencontre entre ces derniers et l'œuvre, se traduisant par la création d'une narration. Dans mon travail récent, les images en mouvement, la lumière, l'espace, les objets et le son, sont tous des éléments qui favorisent un détachement du réel vers un environnement fictif. En effet, il s'agit d'un endroit à parcourir d'où surviennent différentes tensions produites par les multiples interactions entre le tangible et l'intangible, l'apparition et la perte, l'idée du lieu et du non-lieu. Ainsi, l'œuvre instaure

une circularité et un sentiment d'immersion permettant aux visiteurs d'interroger l'invisible, de créer des ouvertures et de contribuer à la narrativité.

Ce projet de recherche création m'a permis de non seulement clarifier mes intérêts et de mieux situer ma pratique artistique, mais également de réfléchir à l'expérience des spectateurs/visiteurs dans l'espace d'exposition en tant qu'expérience immersive. Je m'intéresse, en effet, à l'état dans lequel on se trouve au moment de la réception des œuvres qui sont à la fois narratives, installatives et fondées sur l'ouverture. Pour moi, il s'agit d'un état d'incertitude. Lorsque l'incompréhension se mêle à l'intérêt de découvrir, de trouver une histoire, c'est un ensemble vaste de possibilités qui s'installe et qui dépasse les œuvres en elles-mêmes. Cette quête d'un sens de la part des spectateurs me fascine puisqu'elle révèle, selon moi, beaucoup de choses sur l'être humain. Elle reflète cet enthousiasme et cette détermination à parfois vouloir saisir ce qui peut sembler insaisissable et inatteignable *a priori*. Elle nous informe également d'un désir inébranlable de compréhension symptomatique de la peur d'être laissé en suspens. À mon avis, une part de l'expérience de réception des œuvres d'art réside justement dans la nécessité d'accueillir l'ambiguïté et de s'ouvrir à ce qui nous déstabilise et nous rend inconfortables. Car c'est face à l'incertitude que l'on s'efforce à trouver un sens qui nous est propre.

BIBLIOGRAPHIE

- Agamben, G. (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* (Traduit par M. Rueff). Paris, France : Éditions Payot et Rivages.
- Aumont, J. (1990). *L'image*. Paris, France : Éditions Nathan.
- Bergson, H. (2013). *L'évolution créatrice (1907)*. Édition électronique : Les Échos du Maquis.
- Bergson, H. (1968). *Durée et simultanéité. À propos de la théorie d'Einstein (1922)*. Édition électronique : Presse universitaire de France.
- Brecht, B. (1999). *L'Art du comédien*. Paris, France : L'Arche.
- Buydens, M. (2004). La transparence : obsession et métamorphose. *Intermédialités / Intermediality*. (3), 51–77. <https://doi.org/10.7202/1005468ar>.
- Campeau, S. (1995). *Chambres obscures : Photographie et installation*. Laval, Québec : Éditions Trois.
- Deleuze, G. (1983). *Cinéma 1 : L'image-mouvement*. Paris, France : Éditions de minuit.
- Deleuze, G. (1985). *Cinéma 2 : L'image-temps*. Paris, France : Éditions de minuit.
- Didi-Huberman, G. (2013). *Blancs soucis*. Paris, France : Les éditions de minuit.
- Didi-Huberman, G. (1992). *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*. Paris, France : Les éditions de minuit.
- Didi-Huberman, G. (2000). *Devant le temps*. Paris, France : Les éditions de minuit.
- Doyon, Y. (2002). La question de l'art vidéo, *Esse*, 46, <https://esse.ca/fr/la-question-de-lart-video>.
- Duras, M. (1980). *L'homme assis dans le couloir*. Paris, France : Les éditions de minuit.
- Fraser, M. (2005). Raconte-moi... ou les paradoxes du récit. Dans M. Fraser (dir), *Raconte-moi*. Luxembourg : Casino Luxembourg - Forum d'art contemporain.

- Fraser, M. (2004). *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain* (Thèse de doctorat). Accessible par ProQuest Dissertations & Theses.
- Frohne, U. (2008). Dissolution of the frame: immersion and participation in video installations. Dans T. Leighton (dir), *Art and the moving image: a critical reader*. Londres, Angleterre : Tate Publishing.
- Kin Gagnon, M. et Marchessault, J. (2014). *Reimagining Cinema: Film at Expo 67*. Montréal, Canada : McGill-Queen's University Press.
- Lefebvre, M. (1997). *Psycho : De la figure au musée imaginaire. Théorie et pratique de l'acte de spectature*. Paris, France : Harmattan.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *Le visible et l'invisible*. Paris, France : Éditions Gallimard.
- Metz, C. (1971). *Essais sur la signification au cinéma : Tome 1*. Paris, France : Éditions Klincksieck.
- Meunier, J-P. (1969). *Les structures de l'expérience filmique : L'identification filmique*. Louvain, Belgique : Librairie universitaire.
- Morosoli, J. (2007). *L'installation en mouvement : Une esthétique de la violence*. Trois-Rivières, Canada : Éditions d'art Le Sabord.
- Paini, D. (2002). *Le temps exposé : le cinéma de la salle au musée*. Paris, France : Cahiers du cinéma.
- Parfait, F. (2001). *Video : un art contemporain*. Paris, France : Éditions du Regard.
- Rees, A.L. (2011). Expanded Cinema and Narrative: A Troubled History. Dans A.L. Rees (dir), *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*. Londres, Angleterre : Tate Publishing.
- Royoux, J.-C. (2007). Le récit après sa fin : allégories, constellations, dispositifs. Dans M. Fraser (dir), *Explorations narratives*. Montréal, Québec : Le Mois de la Photo à Montréal.
- Vermeesch, A. (2004). Poétique du scénario. *Le Seuil*. (138), 213–234. <https://www.cairn.info/revue-poetique-2004-2-page-213.htm>
- Verner, L. (2005). L'interdiscipline à l'œuvre dans l'art. *Marges: Revue d'art contemporain* [En ligne]. 0.4000/marges.726.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. New York, États-Unis : P. Dutton & co., Inc.