

24 images

24 iMAGES

Épreuves de travail Erratum

Mario Côté

Number 53, January–February 1991

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/22517ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Côté, M. (1991). Épreuves de travail : erratum. *24 images*, (53), 58–58.

ERRATUM: nous reprenons en cette page la partie du texte de la chronique vidéo reproduite incorrectement dans notre précédent numéro. Nous nous excusons de cette malheureuse erreur auprès de l'auteur de l'article, des lecteurs et des réalisateurs(trices) concernés.

ÉPREUVES DE TRAVAIL

par Mario Côté

Montréal et l'état de production de cinq vidéastes. Charles Guilbert, Serge Murphy, Luc Bourdon, Claudine Delvaux, Chantal DuPont. Chacune des rencontres m'a permis de voir des œuvres en devenir, accompagnées des commentaires nombreux de ces vidéastes qui présenteront à l'automne la version définitive de leurs dernières réalisations. Des œuvres de maturité et de questionnements quant au voile encore obscur séparant vidéo et cinéma. Comme si ce n'était plus par le traitement provocant des images que la vidéo cherche à repousser les limites de la surface ténue des choses mais plutôt par une redistribution du travail de l'image. Redonner un sens au travail de la caméra, renouveler la création d'images au montage. Éminemment distincts au cinéma, tournage et montage deviennent en vidéo deux moments bousculés, imbriqués puis révélateurs de toutes nouvelles logiques de représentation.

SOUIRE AU COUTEAU DENTELE

Pour Charles Guilbert et Serge Murphy, le plaisir de créer réside, bien avant le tournage et le montage, dans la minutieuse cueillette d'histoires quotidiennes. Glaner les petits drames comme on découpe de petites annonces. Nous avons affaire à un véritable travail de collage. Filmer ensuite ces bouts de réel, parfois réinterprétés à même l'expérience de la douzaine de

personnages (onze écrivains et une peintre) dans des plans la plupart du temps fixes, renvoie à une espèce de catalogue des émotions que les auteurs ont eu la liberté de remanier à leur façon. Déjà en visionnant le pré-montage de cette longue exposition (60 minutes) de petits tableaux humains, dont les surfaces pourtant fixes et planes arrivent progressivement à nous émouvoir, l'espace temporel s'alourdit ou s'allège d'un humour acéré.

Tous les personnages avouent face à la caméra leur trop-plein de réalité dans un monde insensé. Un couple, par exemple, se propose des thèmes de conversation pour renouveler une relation devenue ennuyeuse. Un personnage en quête de solitude déclare: «Il faut qu'on haïsse.» Dans l'une des scènes les plus déroutantes, Johanne (Blanchette) se remémore une étrange noyade, le souvenir d'une rescapée de l'enfance. Il faut souligner le rôle cinglant de Sylvie (Bienjotti) dont la stature et le caractère font graviter autour d'elle tous les personnages, rappelant combien, au fond, ils s'exposent tous aux jeux sérieux d'adultes redevenus de grands enfants.

Le travail qu'opère le duo de vidéastes dans *Sois sage ô ma Douleur*, et cela depuis *Le garçon du fleuriste* et *L'homme au trésor*, est un travail de découpe textuelle et de collage visuel. Mais bien au-delà du procédé, les ciseaux s'enfoncent cette fois

dans la forme même de la fiction réaliste pour y laisser des marques décisives.

DISTANCE DE RETOUR

Pour Luc Bourdon, se remettre à fond de train dans la production après une généreuse implication au Vidéographe dans la diffusion, relevait du défi. Par contre, ce recul lui a permis d'envisager avec assurance certains enjeux: confronter le langage cinématographique et les acquis de l'écriture télévisuelle, et introduire dans la mise en scène des personnages fictifs.

Il explique qu'au départ il aurait voulu filmer une ville: Toronto et la distance qui sépare les êtres. New York s'est révélée plus pertinente pour illustrer l'écart culturel et, parfois, les gouffres interpersonnels. L'écart entre un jeune reporter caméraman et son producteur, entre un Québécois, l'homme de la rue new-yorkais et un penseur américain, entre un homme et une femme. C'est parmi les images de tous ses tournages qu'il a retracé l'intrigue de cette première fiction réalisée avec acteurs.

Un ralenti saisissant tient lieu de présentation du personnage principal, Jean Breton (Jean L'Italien) déambulant dans les rues de New York, cette ville si dense qu'il faut en freiner le mouvement pour en extraire la beauté hétérogène. Ce jeune reporter est envoyé dans la ville pour y réaliser un vox populi, qu'il détournera pour réaliser une entrevue à sa manière avec Anatole Kosinski (Jean-Pierre Ronfard), célèbre ingénieur et penseur, père de la révolution informatique. C'est par bribes d'images que j'ai pu voir ce récit inachevé qui, à terme, sera aussi fragmenté par un traitement particulier de l'image. Ainsi, l'on assiste aux invectives téléphoniques du producteur (Jean Pierre Lefebvre) en une série de plans à contre-jour qui relèvent de la prouesse vidéographique, tout en étant d'une simplicité percutante.

C'est avec un certain plaisir retrouvé que Luc Bourdon parle du travail de la caméra, comme

si les fictions réelles et racontées s'étaient jouées au tournage. Les caméras deviennent presque des enjeux fictionnels, des moyens de montrer ce parcours: ces aller-retour entre les êtres. Comme si la ville, le téléphone et l'œil de la caméra étaient devenus de nouveaux outils, dessinant les rapports humains. En cours d'élaboration, ce vidéo présente déjà les qualités qui ont permis au vidéaste de relever les défis qu'il s'est toujours posés.

FICTION SUR BASE OBSTINÉE

Claudine Delvaux, comme plusieurs vidéastes d'aujourd'hui, persiste à reformuler cet objet obstiné qu'est la narration fictionnelle. Elle explique que son projet *voix off*, au départ centré sur l'utilisation quotidienne de la communication par répondeur, s'est déplacé vers l'utilisateur lui-même. D'où l'introduction d'un personnage et, de là, un tout nouveau travail sur la configuration précise d'un protagoniste fictif. C'est à ce moment que la réalisation du vidéo a pris une nouvelle tangente. Une importante partie de la scénarisation s'est effectuée avec ce personnage principal, femme seule d'un certain âge, que nulle autre que Delphine Seyrig pouvait interpréter. Bien avant et tout au long du tournage, vidéaste et actrice se sont interrogées tant sur l'identité du personnage réel que sur sa reconnaissance dans une possible fiction. Ainsi Claudine Delvaux fait chevaucher récit dramatique et images documentaires car, même si la scénarisation sert de support à la cohérence du récit, tous les aléas de la réalisation peuvent servir au surgissement d'un contenu latent. Rejoignant des préoccupations très cinématographiques, elle ne semble pas revendiquer à tout prix la pureté formelle des différents supports, mais elle exprime une exigence pour ce qui doit être vu et senti. Parlant d'un langage «ciné-vidéographique», elle affirme en plaisantant être une raconteuse d'histoires et, de surcroît, une raconteuse d'images.