

ETC



Jouer avec le cinéma

Jean-Claude Bustros, *Raffi*, Parisian Laundry. 26 octobre - 2 décembre 2006 Montréal

Albéric Aurtenèche

Number 78, June–July–August 2007

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35022ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Aurtenèche, A. (2007). Review of [Jouer avec le cinéma / Jean-Claude Bustros, *Raffi*, Parisian Laundry. 26 octobre - 2 décembre 2006 Montréal]. *ETC*, (78), 42–43.



Montréal

JOUER AVEC LE CINÉMA

Jean-Claude Bustros, *Raffi*, Parisian Laundry, Montréal.
26 octobre – 2 décembre 2006

ar un passage bas de plafond, tête baissée, on débouche sur une vaste salle aveugle, un espace vide et sombre sur les murs bruts duquel, face à nous, se détachent quatre écrans plasmas disposés côte à côte, d'où nous regardent vaguement autant de portraits mouvants d'un même homme. Au bout de cette pièce dont le plafond disparaît dans l'ombre, sur le mur qui fait angle avec celui des quatre écrans, une large projection où cet homme évolue dans différents environnements découpe aussi l'obscurité ambiante.

On s'avance face aux rectangles luminescents. En s'approchant, il devient nécessaire d'en sélectionner un, sur lequel nos pas s'alignent. Puis soudain, ce visage en gros plan dont le regard se perd par derrière nous est remplacé par une seconde image, celle d'une réunion entre amis dans un appartement, par exemple, où l'on reconnaît l'homme du portrait. Curieusement, il semble que l'écran nous ait vus, comme si le passage entre deux images avait coïncidé avec notre entrée dans son champ de vision. On s'arrête alors, et pour un temps variable, on regarde la scène. Mais dès que l'on engage encore un ou deux pas, celle-ci fait place à une autre scène, montrant possiblement notre personnage qui s'adresse, sur un toit new-yorkais, à l'artiste invisible derrière la caméra : qui s'adresse donc à nous. Une dernière avancée, et le voici en plan rapproché, dissertant sur sa personne et sur un ton de confiance. On se trouve alors à moins d'un mètre de l'écran. Tout au long du parcours, le moindre écart hors d'une trajectoire rectiligne, perpendiculaire au plan de la surface lumineuse, aura laissé réapparaître l'image initiale du portrait.

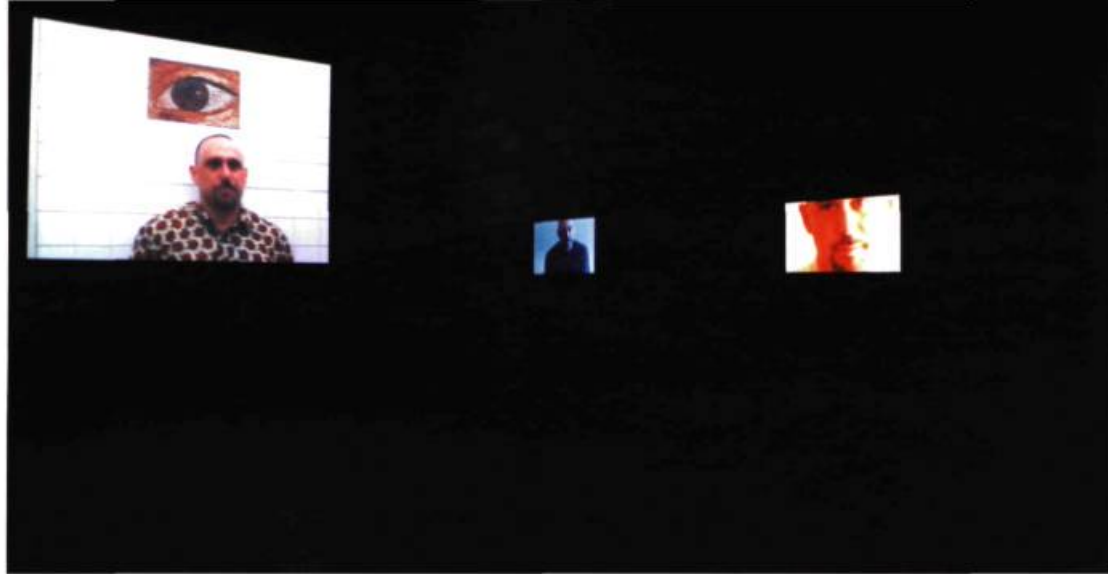
Peu à peu, on réalise donc l'implication de son propre corps dans la construction face à soi de Raffi, puisque ledit personnage s'appelle ainsi. On saisit d'abord que l'image perçoit notre présence, puisqu'elle y répond

en changeant, et que tant que l'on reste immobile elle défile. On comprend vite, ensuite, que plus on s'approche d'elle, plus Raffi nous fait entrer dans son intimité. Autrement dit, la relation de notre corps spectatorial avec l'image est doublée, en transparence, d'une relation virtuelle de notre corps social avec l'homme qu'elle représente. Car toutes ces interprétations que l'écran fait de nos déplacements paraissent copiées sur nos pratiques sociales les plus courantes, invisibles tant elles sont évidentes. On ne rencontre quelqu'un qu'en lui faisant face, et l'on n'interrompt la discussion qu'en faisant un pas de côté; plus on reste attentif à une personne, plus on apprendra d'elle; et les aveux les plus privés se font généralement dans le silence et la promiscuité.

Voilà comment, de situation en situation et d'écran en écran, *Raffi* se dévoile au spectateur en un portrait temporel fragmenté, démultiplié, et réactif. On apprend que, homosexuel séropositif vivant à New-York, il milite notamment pour l'accès aux soins dans les villages africains atteints par le VIH. Pour autant, le loquace Raffi aborde les sujets les plus variés, n'hésitant pas à entrer dans les méandres de sa vie sexuelle, allant jusqu'à se contredire à mots couverts, et laissant apparaître, en conséquence, son inhérente et très humaine complexité.

Sur le mode du portrait, c'est donc bien un documentaire qui se déploie à l'image. Or, au sein de l'industrie, la fabrication d'un tel film se fait en général à travers l'accumulation d'heures de tournage, ce qui en soi multiplie les possibilités de montage. La logique du déplacement de ces images, à l'état brut, vers l'installation, se révèle en partie dans cette comparaison : ici, le montage reste en effet ici à l'état de possibilités, matérialisées par l'action du spectateur. Il n'est pas soumis à un point de vue dominant.

Le dévoilement de la figure centrale de Raffi reste en ce sens unique à chacun, car chaque parcours dans



l'espace lisse de la salle est singulier, de même que chaque rapport au temps. Trop d'images sont disponibles pour que toutes soient vues, et l'ordre de leur actualisation dépend du comportement du spectateur, de sa patience et de son niveau d'activité. Si l'environnement écranique conditionne l'accès au hors-champ virtuel que constitue l'image, l'emploi de multiples écrans permet la coexistence simultanée, dans l'espace, de plusieurs états temporels de Raffi : une dimension spatiale s'ajoute au principe temporel de montage. On comprend donc que l'importance n'est pas accordée à l'ensemble surnuméraire des images, qui n'est qu'une agrégation, mais aux moments qui s'en trouvent actualisés, et dont l'agencement provoqué devient possiblement signifiant. L'artiste opère effectivement un jeu avec le cinéma, jeu ouvert sur les formes contemporaines de relation à l'image, à l'écran. Ainsi, *Raffi* se profile progressivement à partir d'une base de données superposée au réel. C'est un portrait qui s'exécute sur fond de paysage informationnel.

Pareille conception est d'ailleurs commune à l'ensemble de la démarche de Jean-Claude Bustros à ce jour. Bien qu'il ne soit pas incongru de voir un cinéaste expérimental passer ainsi à l'installation, il semble que dans ce cas-ci le glissement soit particulièrement pertinent. La majeure partie de la production cinématographique de Bustros se situe dans ce que l'on appelle le « cinéma recyclé », ayant donné lieu à des films de *found footage* (pellicule trouvée) tels que : *La queue tigrée d'un chat comme pendentif de pare-brise* (1989) ou *Zéro gravité* (1990). Ce type de travail, réalisé uniquement à partir d'images préexistantes, considère l'ensemble de la production audiovisuelle comme un bassin ou paysage d'informations duquel il est possible d'extraire des éléments choisis qui, une fois assemblés, forment un sens inédit. C'est-à-dire que l'espèce de monde parallèle constitué par les innombrables images nous entourant est appréhendé littéralement comme une base de données.

Cette pratique a connu un tournant avec le projet *Rivière* (2002), dont le troisième volet est aujourd'hui encore en cours. Empruntant autant à la télévision qu'au cinéma, le triptyque exploite les limites du numérique en travaillant une image pixellisée qui se fragmente en plusieurs plans à l'intérieur d'un seul,

comme si chaque image contenait à la fois sa précédente et sa suivante. C'est en quelque sorte déjà un montage dans l'espace – de l'écran – qui se met en place, mais c'est surtout une mise en évidence de la non-linéarité structurelle du numérique, de sa profonde malléabilité.

En ce sens, on peut donc dire que Bustros *joue* avec le cinéma. Jouer c'est manipuler, déplacer, reformuler, redistribuer et répéter, etc. C'est, dans ce cas précis, appréhender l'image comme un objet prenant part à un dispositif, et questionner d'abord son mode de présentation, de réception. Prélever ou abstraire cet objet de son contexte pour le réinscrire dans un ensemble nouveau est un geste de mise en scène de l'image qui préfigure celui de *Raffi*, où cette fois, cependant, la scène est tridimensionnelle. Le lieu d'exposition est alors tel un échiquier, virtuellement marqué au sol par les zones d'influence des senseurs et sur lequel évoluent les pions spectatoriels, dont la configuration détermine un jeu concret du corps avec l'image. On se déplace sur le plateau pour le plaisir d'agir avec l'image, et l'on devient conscient de la station, de la posture de son corps, de son pouvoir avant même celui de son regard. Le jeu de l'artiste se double de celui du spectateur.

Mais il n'est pas de jeu sans règles, et ici elles ne sont autres que celles du cinéma. Après avoir déplacé des images empruntées d'un film à l'autre, Jean-Claude Bustros transpose les siennes sur un nouvel écran percevant, dans un espace dénué de stries immobilisantes, devant un nouveau spectateur accoutumé au jeu avec l'écran, avec l'image. Et contre les apparences, il n'y a pas transgression du régime cinématographique, mais expansion de ses limites, jeu sur ses modalités. Travaillant au corps l'expérience de cinéma en déboulonnant ses paramètres fondateurs et en les transposant, *Raffi* s'engage dans le champ d'un cinéma élargi où le spectateur, depuis son propre lieu, fait événement au même titre que l'image.

ALBÉRIC AURTENÈCHE

Albéric Aurtenèche est détenteur d'une maîtrise en Arts visuels/cinéma de l'Université Concordia et membre du laboratoire *Hypercinéma Schéma* basé à Hexagram, Montréal. En tant que réalisateur et chercheur, il s'intéresse aux différentes manifestations de l'image en mouvement, sans frontières de genres, techniques ou dispositifs d'exposition.