

Entretien avec Sabrina Ratté

Alexandre Fontaine Rousseau

Number 174, October–November 2015

Son + Vision

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/79636ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fontaine Rousseau, A. (2015). Entretien avec Sabrina Ratté. *24 images*, (174), 13–15.

Entretien avec Sabrina Ratté

propos recueillis Alexandre Fontaine Rousseau



Sabrina Ratté et Roger Tellier-Craig.
Le Révélateur au festival Sight & Sound, Montréal, 2014.

Dans votre pratique, vous utilisez énormément le synthétiseur vidéo. C'est intéressant parce que, dans une certaine mesure, on «joue» un peu comme s'il s'agissait d'un instrument de musique.

Effectivement, il y a beaucoup de liens à faire avec un instrument de musique, et plus particulièrement avec les synthétiseurs utilisés pour la production de musique électronique. En deux mots, le synthétiseur vidéo consiste en différents modules connectés à une boîte électrique, que l'on relie entre eux par des fils. Les différents branchements créent des effets complexes qui varient selon la configuration. Cette technologie est intimement liée aux synthétiseurs sonores, autant au niveau de son histoire que de son développement technique.

Par exemple, les modules que j'utilise sont produits à très petite échelle par LZX Industries, une petite entreprise dirigée par Lars Larsen, au Texas. Larsen a construit plusieurs de ses modules en se référant aux plans d'un des inventeurs du synthétiseur vidéo, Dan Sandin. Pour établir le lien avec la musique électronique, il faut donc remonter au moment où Dan Sandin à lui-même créé ses modules vers le début des années 1970. Pour ce faire, il s'est inspiré des plans de Robert Moog, inventeur du synthétiseur de musique électronique.

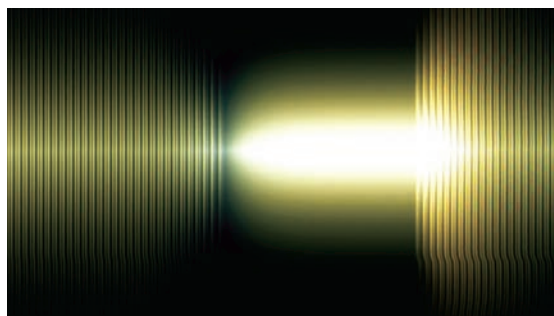
La musique électronique et la vidéo sont toutes deux générées par un signal électronique pur, qui est contrôlé, modulé, piraté par différentes machines. L'électricité est une matière fascinante, et lorsque je m'y attarde, elle me ramène toujours à des questions métaphysiques!

Ce qui est frappant, effectivement, c'est que les images qui en résultent sont difficiles à dater. C'est une vision étrange, comme un futur que l'on entreverrait par le biais d'un passé hypothétique. Exploitez-vous consciemment ce «flou» temporel?

Ce décalage temporel est un aspect important de mon travail. J'utilise des outils et des techniques qui, *a priori*, sont associés à une époque révolue. La culture télévisuelle et la publicité ont en quelque sorte absorbé des éléments de cette esthétique. La plupart des gens de ma génération, ayant grandi avec la télévision pendant les années 1980-1990, ressentent une certaine nostalgie devant ce type d'image. Lorsque j'ai commencé à explorer la vidéo analogique, je trouvais intéressant de jouer avec ces références nostalgiques. Avec le temps, j'ai voulu transcender ces connotations pour arriver à quelque chose de plus personnel et intemporel. Les outils et les textures que j'utilise font donc clairement référence à une époque passée, en soulignant par leur nature même l'importance de l'histoire de la



TV Troubles (2011) de Boxcutter



Sightings III (2014)

vidéo. Mais je vise aussi et surtout à décontextualiser cette esthétique afin de l'insérer dans un univers plus contemporain, dans une temporalité plus diffuse.

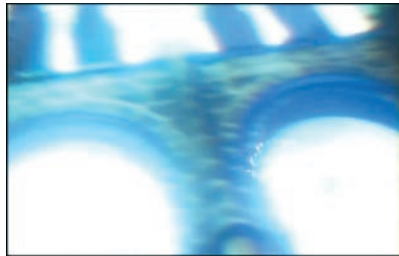
Quand on voit une vidéo comme *Longueur d'ondes*, dans laquelle vous mettez en scène une danseuse, on ne peut s'empêcher de penser, devant votre travail, à celui que faisait par exemple Ed Tannenbaum dans les années 1980. Encore là, le lien avec la musique m'apparaît inévitable. Personnellement, j'ai découvert Tannenbaum par le biais des trames sonores de Maggi Payne – rééditées il y a quelques années par l'étiquette Root Strata.

Tannenbaum a indéniablement eu une grande influence sur mon travail. Lorsque j'ai commencé à me concentrer plus sérieusement sur la vidéo, je faisais des recherches intensives dans les bibliothèques et sur Internet afin de découvrir les pionniers de l'art vidéo. C'a été mon école. Ed Tannenbaum est un des premiers artistes vidéo que j'ai découverts. Pour établir un lien avec la musique, il travaillait en étroite collaboration avec Maggi Payne, une compositrice de musique électronique extraordinaire.

Roger Tellier-Craig, compositeur avec qui je collabore pour les trames sonores de mes vidéos, a été tellement impressionné par la musique de Maggi Payne qu'il a travaillé de près avec le label Root Strata afin de publier sa musique, qui était injustement passée inaperçue. D'ailleurs, plusieurs artistes vidéo et compositeurs de musique électronique sont tombés dans l'oubli (surtout des femmes). Avec Internet, les œuvres de ces artistes sont devenues plus accessibles, ce qui a grandement aidé à sortir de l'ombre des œuvres qui sont à mon avis incontournables lorsque l'on s'intéresse à la vidéo et à l'art électronique en général.

Cela peut paraître quelque peu naïf comme interprétation, mais il me semble que des images comme les vôtres nous permettent de donner au concept abstrait de «technologie», que l'évolution perpétuelle rend encore plus insaisissable, un aspect un peu plus concret au moyen d'une représentation visuelle. J'entends «technologie» au sens d'une somme d'avancées scientifiques qui apparaissent comme de la science-fiction – un peu comme celles que présente le cyberpunk, par exemple.

Je suis en effet fascinée par la science-fiction, plus particulièrement par l'aspect dystopique de ce genre, qui se traduit entre autres à travers l'architecture, les environnements virtuels et l'idée de la technologie en général. Récemment, je me suis moi-même étonnée d'apprécier l'esthétique du design industriel, des voitures, des diverses technologies qui nous entourent au quotidien et dont le



Clip *Black Refraction* (2013)
de Tim Hecker

fonctionnement reste, malgré leur «banalité», complètement mystérieux. Ces objets, que je trouve souvent esthétiquement beaux, frôlent à mes yeux l'art abstrait, et j'en apprécie les formes d'une manière naïve. Pour faire un parallèle avec mes outils de création, j'ai une approche plutôt intuitive que technique. J'apprécie d'ailleurs cette forme d'innocence face à la technologie. Cela me permet de rester émerveillée, d'avoir l'impression de manipuler des objets mystérieux qui génèrent des images et qui, en quelque sorte, sculptent l'électricité. Et je suis sans cesse étonnée par les résultats que j'obtiens.

Cette technologie possède une dimension matérielle. Il y a un contact physique qui nous éloigne du virtuel...

C'est en partie ce qui m'a attirée vers cette technologie, cette immédiateté qui la caractérise. C'est aussi direct que de tourner un bouton pour qu'une couleur apparaisse, ou de bouger un peu la caméra pour changer la direction du *feedback* vidéo. Sur un ordinateur, on doit faire des «rendus» pour chaque effet, le processus est très lourd, alors qu'avec le synthétiseur, le geste demeure plus spontané. Lorsque je crée une vidéo, c'est un peu comme si je documentais une performance. J'expérimente, je cherche, tout en enregistrant le processus. Ensuite, je fais un montage à partir du résultat.

Parlant de «direct», en quoi votre expérience sur scène, avec *Le Révélateur* par exemple, a une influence sur vos projets plus personnels?

Je poursuis ma collaboration avec *Le Révélateur* en parallèle de mon travail vidéo solo. Ces démarches distinctes sont toutes deux très personnelles, mais mon approche est très différente pour chacune d'elles. Par exemple, la première vidéo que j'ai faite pour *Le Révélateur*, *Mirages*, est d'une durée de vingt minutes. À l'époque, je ne possédais pas encore de synthétiseur et je ressentais une frustration par rapport au montage, aux temps que prennent les «rendus», etc. C'est donc en réaction aux logiciels de montage que je me suis tournée vers des techniques qui permettaient une plus grande spontanéité. J'avais envie de créer quelque chose qui se développerait organiquement à travers la performance. Cette première vidéo a donc pris forme peu à peu, lors des pratiques et des concerts où je faisais chaque fois différents agencements d'images. Au fil du temps, le montage s'est cristallisé pour devenir une vidéo cohérente. Depuis, les vidéos que je réalise pour *Le Révélateur* émergent généralement du travail que je fais *live*. C'est un contexte qui me permet de me laisser guider par la structure de la musique, et par les idées et influences de Roger [Tellier-Craig], avec qui j'ai une très grande affinité.

Paradoxalement, lorsque je travaille sur mes propres projets, ma démarche devient beaucoup plus rigide et formelle. Je collabore toujours avec Roger, mais dans un processus inverse: je tiens à ce que les images soient le moteur de l'œuvre, que ce soit elles qui créent le rythme au lieu de se plier à celui de la musique. Roger et moi avons expérimenté plusieurs approches pour la création de la bande son. Au début, c'était plus classique, plus proche de ce qui se fait traditionnellement au cinéma: je lui donnais le montage final et il composait à partir de cela. Ensuite, j'ai eu envie d'essayer quelque chose de plus déconstruit. Par exemple, pour *The Land Behind*, il m'avait fait une banque de textures sonores que j'ai montée à ma guise, suivant ma propre logique et la nature des images. J'essaie de plus en plus de m'éloigner de cette idée de « composition ». J'aimerais qu'il s'agisse plutôt d'une toile composée de différents sons, qui seraient associés à divers types d'images. On ressent cela dans *Visites possibles*. La trame sonore ne possède plus de logique musicale à proprement parler. Quand on tente de compter le temps par exemple, ça ne marche pas. Mais même si c'est très abstrait, on peut écouter cette bande-son sans l'apport de l'image. Nous avons d'ailleurs publié sur cassette audio une compilation des trames sonores de Roger pour mes vidéos, et la perspective sonore indépendante des images est réellement une expérience distincte.

Lorsque vous réalisez des vidéoclips, il s'agit alors de commandes. Pourtant, ce pan de votre production demeure cohérent avec le reste de votre œuvre. Plusieurs des artistes avec lesquels vous collaborez, comme Raglani, Jefre Cantu-Ledesma ou Steve Hauschildt, me paraissent parfaitement en accord avec votre démarche. Dans quelle mesure choisissez-vous les musiciens pour lesquels vous réalisez des vidéoclips ?

Les vidéoclips ont été une bonne école pour moi et ils sont devenus avec le temps un moyen de gagner ma vie. Le choix des musiciens avec qui je travaille n'est pas toujours évident. C'est pour moi important de rester intègre et de croire aux projets dans lesquels je m'investis. Avec le temps, j'ai appris que sortir de ma zone de confort, de l'imaginaire dans lequel j'ai l'habitude de naviguer, me permettait d'explorer d'autres aspects de mon travail qui, eux aussi, nourrissent ma démarche personnelle. Cela me permet d'expérimenter dans d'autres contextes et me pousse à découvrir de nouvelles techniques.

Dans un clip comme celui de 2020 de Suuns, ou dans une vidéo comme *Longueur d'ondes*, le corps qui était plutôt absent de votre travail refait une apparition.

J'ai toujours été inspirée par le corps en relation avec le signal vidéo, que ce soit par les *feedbacks* vidéo ou par les signaux électroniques qui suivent les formes et les mouvements. De nombreux artistes que j'admire ont exploré cette facette de la vidéo, notamment Steina et Woody Vasulka, Ed Tannenbaum, Erkki Kurenniemi, etc. C'est

effectivement un aspect de mon travail que j'explore un peu moins souvent, mais qui reste important pour moi.

Dans *The Land Behind*, notamment, l'abstraction se dissipe pour laisser place à l'exploration d'un territoire.

Créer un espace virtuel, que ce soit par le biais d'un paysage électronique ou de lieux architecturaux, est une idée qui m'obsède et que j'explore dans toutes mes vidéos. Je suis fascinée par la faculté que l'on a de se projeter mentalement dans un environnement, qu'il soit « réel » ou virtuel. Je suis intéressée également à interroger cette hiérarchie que l'on impose entre ces deux concepts.

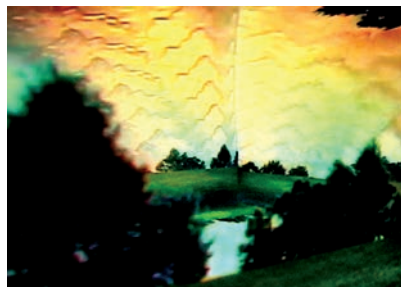
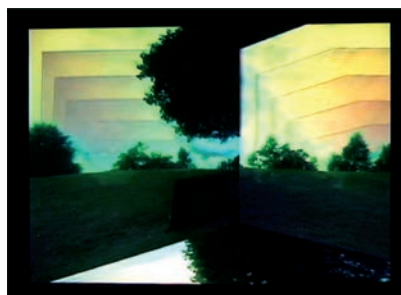
The Land Behind est une vidéo qui explore la notion de voyage et de territoire. C'est un long travelling avant vers une destination qui semble impossible à atteindre. Ce mouvement continu vers l'avant possède des propriétés hypnotisantes que je romps radicalement par des effets de montage qui propulsent l'image vidéo de tous les côtés. Le fait que l'image voyage, elle aussi, dans le cadre crée un effet de distanciation qui m'a toujours intéressé au cinéma, et que j'explore dans mes vidéos.

On retrouve effectivement partout à travers votre œuvre des motifs qui rappellent l'écran...

Je fais une sorte de fixation sur les hologrammes, les projections et les écrans. Tout comme sur l'idée d'une image contenue dans un cadre. Que l'image soit perçue à travers une fenêtre, un écran de cinéma, une vitrine de magasin, un aquarium, c'est toujours cette idée d'interroger cette séparation physique (l'écran, la vitre) entre deux réalités, de se projeter de l'autre côté de l'écran, dans un monde inaccessible.

La vidéo est également passionnante pour moi parce que, par sa nature même, elle est complètement malléable. N'étant pas limitée à un support physique fixe, elle peut être étirée, déformée, « rotationnée » dans tous les sens... C'est un médium qui, par sa souplesse, peut s'adapter à plusieurs contextes, et c'est une de ses caractéristiques que j'exploite de plus en plus. Mais même si la vidéo peut prendre plusieurs formes, je reste attachée à sa manifestation initiale, celle qui est vue à travers le cadre restreint de la télévision, ce contexte très défini auquel je fais toujours référence dans la composition de mes images, peut-être même malgré moi.

En fait, l'élégance géométrique du carré et du rectangle me plaît pour des raisons purement esthétiques. Ces deux formes ont quelque chose de parfait, qui satisfait ma sensibilité à l'architecture. Comme je l'ai mentionné plus tôt, l'architecture est une grande source d'inspiration. En ce moment, je lis un recueil de textes de Le Corbusier, (qui a des opinions très controversées mais qui m'amuse!). Il écrit: « L'architecture est le jeu savant, correct et magnifique des volumes assemblés sous la lumière. » Cette citation confirme la relation que je vois entre mes images et l'architecture. 24



Activated Memory I (2011)