

## Les récits vidéographiques

Monique Langlois

---

Volume 17, numéro 2, été 1998

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/34364ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

### Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

### ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

### Citer cet article

Langlois, M. (1998). Les récits vidéographiques. *Ciné-Bulles*, 17(2), 44–47.



Charles Guilbert, Michel Grou et Serge Murphy (Photo: Raymonde April)

## Les récits vidéographiques

par Monique Langlois

Les vidéastes Charles Guilbert, Serge Murphy et Michel Grou travaillent ensemble depuis dix ans. En février dernier, les 16<sup>es</sup> Rendez-vous du cinéma québécois leur rendaient hommage en présentant **Rien ne t'aura, mon cœur** (1997) et **Pour une héraldique de la vie contemporaine (Dix Petits Chapitres en forme d'armoiries)**, une bande vidéo réalisée spécialement pour l'occasion. Cette dernière bande est formée d'extraits de leurs productions: **le Garçon du fleuriste** (1987), **l'Homme au trésor** (1988), **Sois sage ô ma douleur (et tiens-toi plus tranquille)** (1990), **le Bal des anguilles** (1992), **Au verso du monde** (1994), et de **Rien ne t'aura, mon cœur**.

Ce tableau d'ensemble propose une fresque de l'époque contemporaine dont les sujets portent sur la morale, l'amour, le désir et la vie quotidienne. Il té-

moigne également de la mentalité et des valeurs des Québécois dans la vingtaine et la trentaine, vivant à Montréal. Toutes ces vidéos proposent une structure identique, soit de petits récits sans lien apparent, présentés les uns à la suite des autres comme les chapitres d'un livre. Chaque récit ou chapitre comprend un, deux, parfois trois personnages ou plus. Des nuances existent en ce qui concerne les intervalles entre eux. Quelquefois, les chapitres s'enchaînent simplement les uns aux autres mais le plus souvent les intervalles prennent la forme de quelques secondes de noir, parfois accompagnées d'une voix off, d'une citation ou d'un titre inscrits dans l'image. On trouve également une différence entre les premières bandes où quelques chapitres chantés sont intercalés entre des chapitres parlés, tandis que, dans **Rien ne t'aura, mon cœur**, les auteurs passent carrément à la chanson.

Il est difficile de déterminer si les personnages nous entretiennent de sujets qu'ils ont choisis, s'ils improvisent sur un sujet déterminé d'avance par les auteurs ou s'ils jouent un rôle en récitant un texte. Ces figurants sont des amis des trois artistes et parfois l'un ou l'autre est présent dans la bande vidéo (Charles Guilbert, Serge Murphy). Certains d'entre eux «jouent» dans plusieurs bandes. Dans **le Bal des anguilles**, des résidants du lieu où se situe l'action, en l'occurrence Kamouraska, s'ajoutent à la panoplie des personnages.

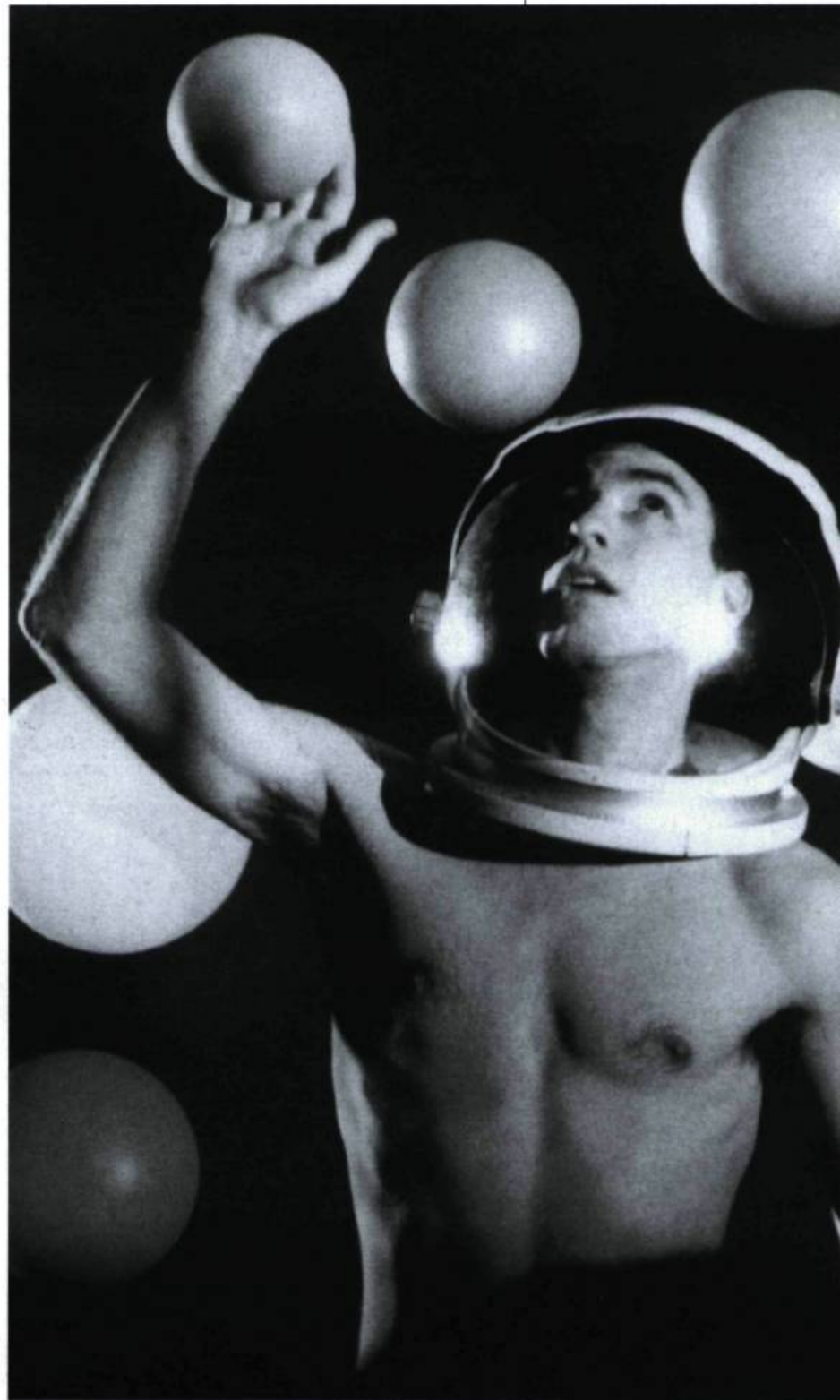
Les petites histoires racontées évoquent la liberté, car les personnages revendiquent le droit d'être eux-mêmes et de ne pas se prendre pour des héros. Les auteurs les laissent s'exprimer sur des sujets en apparence anodins (le steak haché, l'utilisation d'une machine à laver, les problèmes de deux jeunes femmes ayant le même nom), autant que sur des questions plus fondamentales (le nationalisme, la qualité du français, l'amour, l'art). Tous désirent jouir de la vie au maximum, même si l'entreprise ne va pas toujours de soi. Le désir est omniprésent dans leur vie. Ces jeunes gens sont instruits et cultivés, leurs références se rapportent à la littérature, à la peinture, à la philosophie et à la poésie. À travers des monologues et des dialogues, souvent dits sur le ton de la confidence, ils nous communiquent leurs joies et leurs difficultés. Communiquer leur est indispensable comme l'explique Charles Guilbert: «J'ai l'impression, dit-il, que chaque projet est une tentative de traverser une difficulté de la vie, comme de rentrer en contact avec quelqu'un.» (**Voir**, 19 au 26 février 1998). Il poursuit en parlant de «l'engagement dans une société où il n'y a plus vraiment de sens,

où tout est possible mais rien n'est fait, où rien n'est possible mais tout a été fait». Ce dernier commentaire explique pourquoi ces filles et ces garçons affichent un grand détachement à l'égard de tout et de rien et la raison pour laquelle ils manient l'humour et la dérision avec une habileté consommée. Ils se racontent des histoires, allant même jusqu'à s'inventer une autre vie, comme la jeune femme qui s' imagine habiter en Angleterre, avoir un jardin, une maison remplie de livres et conduire sa voiture à droite (*Sois sage ô ma douleur...*), pour ne donner que cet exemple.

On commence à comprendre que tous ces personnages vivent une solitude «poétique» et surtout prophétique, en ce sens qu'elle préfigure la société de demain. Une solitude qui met à jour l'inquiétude de toute une génération devant la fragilité de la condition humaine. À travers leurs propos diversifiés transparait la question de l'identité de l'individu. Une identité aux multiples facettes marquée par l'apparition d'un même personnage affichant des attitudes et comportements divers non seulement à l'intérieur d'une même bande vidéo, mais dans plusieurs d'entre elles. Le spectateur en vient à se demander si chaque individu détient non pas une mais plusieurs identités.

La vision du monde proposée est très diversifiée, rejoignant en cela la baroquisation du monde observée par Michel Maffesoli<sup>1</sup>. La structure des vidéos, soit une juxtaposition de chapitres soumis à ce pôle d'attraction que sont les modes de vie du monde actuel, fait état de manières d'être où cohabitent le matérialisme et l'intellectualisme, la consommation et la communication, etc. Elle met à jour cette «harmonie conflictuelle» particulière au baroque. Or, le baroque est fondé sur l'«unicité» et non sur l'unité, l'«unicité» étant «ce qui cohère divers éléments en les maintenant dans leur opposition<sup>2</sup>». C'est pourquoi il est possible de parler de fresque baroque à propos de cette œuvre ouverte que représente l'ensemble des vidéos des trois artistes.

Une problématique sous-jacente à la difficulté de déterminer si les personnages jouent leur rôle ou s'ils sont des figurants dirigés par les réalisateurs est celle de la réalité et de la fiction. Par exemple, Michal Klier, un vidéaste allemand, qualifie de fiction *le Géant* (1985), une bande qu'il a produite à partir de «vraies» images de surveillance mises les unes à la suite des autres, sans aucun lien entre elles et qu'il a accompagnées uniquement de musiques de film. Le seul fait de sélectionner et combiner des images



*Rien ne t'aura, mon cœur* de Charles Guilbert  
(Photo: Raymonde April)

préexistantes mènerait à la construction d'une fiction. En fait, les genres vidéofiction et vidéovérité sont étroitement liés dans les bandes de Guilbert, Murphy et Grou au point où il est impossible, voire inutile de les départager. De plus, comme elles informent sur les mentalités et les idéologies de toute une génération, à une époque déterminée, on peut même y déceler un aspect documentaire.

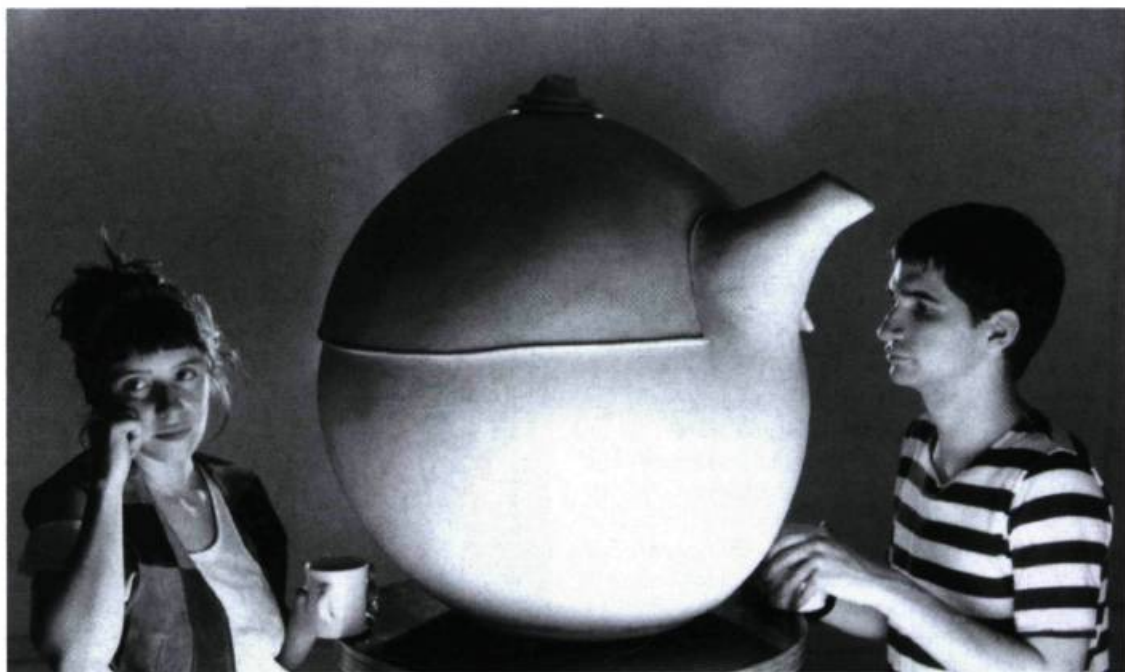
## La multidisciplinarité

Littérature, peinture, poésie, musique et chanson, décidément, la multidisciplinarité fait partie des œuvres des trois artistes. Au départ, un discours narratif de caractère figuratif et comportant des personnages est mis en place. Chantal Boulanger, dans un texte accompagnant la présentation d'**Au verso du monde** à la Galerie Oboro, observe que structurées en «tableaux vivants» les scènes font référence à la peinture, plus exactement à la scène de genre par la représentation d'univers quotidiens dans lesquels évoluent des personnages qui font figure de «héros narratifs». Le décor, les objets mis au point par Serge Murphy relèvent également de la peinture et, dans plusieurs bandes, on peut y voir des références au surréalisme. Prenons, par exemple, la cafetière d'aussi grande dimension que les personnages dans **Sois sage ô ma douleur...** et l'œil (de verre?) donné en cadeau à une jeune femme, Nathalie, dans **Au verso du monde**. Or, la scène de genre et le surréalisme

sont associés à la peinture figurative qui, de la Renaissance à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, racontait des histoires mythologiques ou religieuses. Dans le cas qui nous occupe, il s'agit d'histoires de la vie de tous les jours dans des scènes de genre ou d'histoires tenant du rêve en raison de l'ambiance et des décors surréalistes de plusieurs vidéos.

Par ailleurs, les textes se rapprochent de la littérature: du récit, du conte, ou encore du journal intime en raison de l'aspect «confiance» de certaines scènes. Marie-Michèle Cron, dans **la Vidéo est un roman**, un texte accompagnant la présentation des œuvres des vidéastes dans le cadre des Rendez-vous du cinéma québécois, établit une analogie avec le roman, un roman qu'il est tentant d'associer au roman-fleuve ou au roman-feuilleton pour l'ensemble des réalisations. On peut aussi déceler l'influence des portraits peints, photographiques ou littéraires dans la (re)présentation d'une série de personnages, ce genre faisant état d'un individu à un moment précis de sa vie. Et finalement, la chanson à texte, la chanson populaire, la sérénade, etc., qui forment la trame de **Rien ne t'aura, mon cœur**, permettent d'établir une analogie avec la comédie musicale.

À y regarder de plus près, cette diversité de points de vue offre un élément commun: le récit est sous-jacent aux œuvres, et ce, indépendamment du domaine artistique et du genre auxquels il est associé.



*Sois sage ô ma Douleur*  
(Photo: Danielle Hébert)

### Le récit vidéographique

Les monologues et les dialogues des personnages dont il a été question ici sont des discours narratifs de caractère figuratif qui répondent à ce qu'on attend généralement d'un récit. Or, ce mode d'expression est d'origine littéraire et, depuis l'apparition du cinéma, des théoriciens comme Tzvetan Todorov et André Gaudreault se sont questionnés sur son application au cinéma. Ainsi, d'après Todorov, «ce n'est plus la littérature qui apporte les récits dont a besoin la société, mais c'est le cinéma, car les cinéastes racontent des histoires alors que les écrivains font jouer les mots<sup>3</sup>.» Gaudreault, pour sa part, distingue le récit littéraire du récit filmique<sup>4</sup>, et j'adapte ce dernier à la vidéo. S'il n'est pas opportun de mentionner ici les principales théories narratives qu'il a répertoriées et appliquées au champ cinématographique, celles concernant le théâtre sont nécessaires étant donné les analogies que l'on peut établir entre le récit théâtral et les récits étudiés. Il faut donc revenir à Platon et Aristote et à la distinction entre la *mimèsis* et la *diègèsis*. La *mimèsis* est une «imitation de l'action», la *diègèsis*, «le récit d'un narrateur». D'un côté, on a une imitation sans narrateur, de l'autre, un narrateur sans imitation. Or, la tragédie (et la comédie) était pour Platon l'une des formes de la *diègèsis*. Plus proche de nous dans le temps, Gérard Genette a tendance à réserver l'appellation récit «au seul texte livré par un narrateur qui s'adresse au moyen de la langue (parlée ou écrite)», tandis que Todorov considère qu'au théâtre «il n'y a pas de narration (...) le récit est compris dans les répliques des personnages<sup>5</sup>.»

C'est ici que la question du narrateur prend toute son importance, car ce personnage est présent dans les vidéos des trois artistes. Parfois, il prend la forme du monstreur filmique *in praesentia*. D'après Gaudreault, on parle de monstreur filmique *in praesentia* quand le cinéaste est présent dans un film ou qu'il est personnifié par un personnage du récit, dont le narrateur bien entendu<sup>6</sup>. Un monstreur filmique est un cinéaste *in praesentia* dans les images d'un film, et j'ajouterais un vidéaste dans celles d'une bande vidéo. Ainsi, la présence à quelques reprises de l'un ou l'autre des réalisateurs dans le rôle de narrateur fait d'eux des monstreurs vidéographiques *in praesentia*. Quant aux figurants, la plupart de ceux qui font des monologues font figure de conteurs, donc de narrateurs, tandis que ceux qui racontent une histoire à deux ou à plusieurs rejoignent une forme de *diègèsis* associée au théâtre (tragédie et comédie) par Platon. Et c'est ainsi que se construisent



*Au verso du monde*  
(Photo: Danielle Hébert)

les récits vidéographiques qui sont en quelque sorte la marque de commerce des trois vidéastes.

Évidemment, ils ne sont pas les seuls à pratiquer le récit en vidéo. Toutefois, leur approche est particulière. Ces pages-écrans d'images et de mots sont montées pour témoigner d'une encyclopédie de la «petite vie» quotidienne qui s'intègre dans un ensemble, montrant quelques facettes de la société québécoise. Au départ, il a été question de fresque baroque, d'œuvre en devenir à propos de l'ensemble des productions, ce qui n'exclut pas la proposition d'un livre vidéographique. Un livre qui nous parle du regard que les trois auteurs portent sur les êtres et les choses en cette fin de siècle. Un livre original, difficilement classable mais incontournable dans le monde de la vidéo actuelle. ■

1. Michel Maffesoli parle de la baroquisation du monde dans *Au creux des apparences*, Paris, Plon, collection Le livre de poche, 1990.
2. La définition de l'«unicité» est tirée de la préface du livre de Susan Condé, *Fractal. La Complexité fractale dans l'art*, Paris, Éditions La Différence, 1993, p. 12.
3. Tzvetan Todorov, *les Genres du discours*, Paris, Seuil, 1987, p. 76.
4. André Gaudreault, *Du littéraire au filmique, Système du récit*, Sainte-Foy, Les Presses de l'Université Laval, Paris, Méridiens Klincksieck, 1988.
5. Ces auteurs sont cités par Gaudreault, p. 35.
6. À ce sujet, voir le livre de Gaudreault, spécialement le chapitre «Narrateur et monstreur», p. 95-104.