

ETC

Brouillage et hypothèses / Martin Boisseau, *Image, image - mouvement, mouvement*, Galerie Graff, Montréal. 7 février - 3 mars 2002

Sylvain Campeau

L'obsession du réel
Numéro 59, septembre–octobre–novembre 2002

URI : id.erudit.org/iderudit/9709ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC

ISSN 0835-7641 (imprimé)
1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Campeau, S. (2002). Brouillage et hypothèses / Martin Boisseau, *Image, image - mouvement, mouvement*, Galerie Graff, Montréal. 7 février - 3 mars 2002. *ETC*, (59), 56–58.

Tous droits réservés © Revue d'art contemporain ETC inc., 2003

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]



Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. www.erudit.org

Montréal

BROUILLAGE ET HYPOTHÈSES

Martin Boisseau, *Image, image-mouvement, mouvement*,
Galerie Graff, Montréal.
7 février - 3 mars 2002

epuis la présentation solo de *Deuxième temps : rotatif chorégraphique*, à la Galerie Dare-Dare et sa participation, avec la même pièce, à l'exposition collective « Machines » à la Galerie de l'UQÀM en

1998, l'art de Martin Boisseau consiste en la confection de machines cinétiques dont la mise en mouvement apparaît complètement indépendante ou même disruptive par rapport à l'expérience de visionnement que devrait rendre possible le moniteur animé. En outre, chaque nouvelle présentation de ses œuvres provoque en nous le sentiment d'une sorte d'anachronisme, comme si ces machines s'inscrivaient en faux avec ce que l'on est en droit de s'attendre d'une exposition offrant moniteur et image-vidéo.

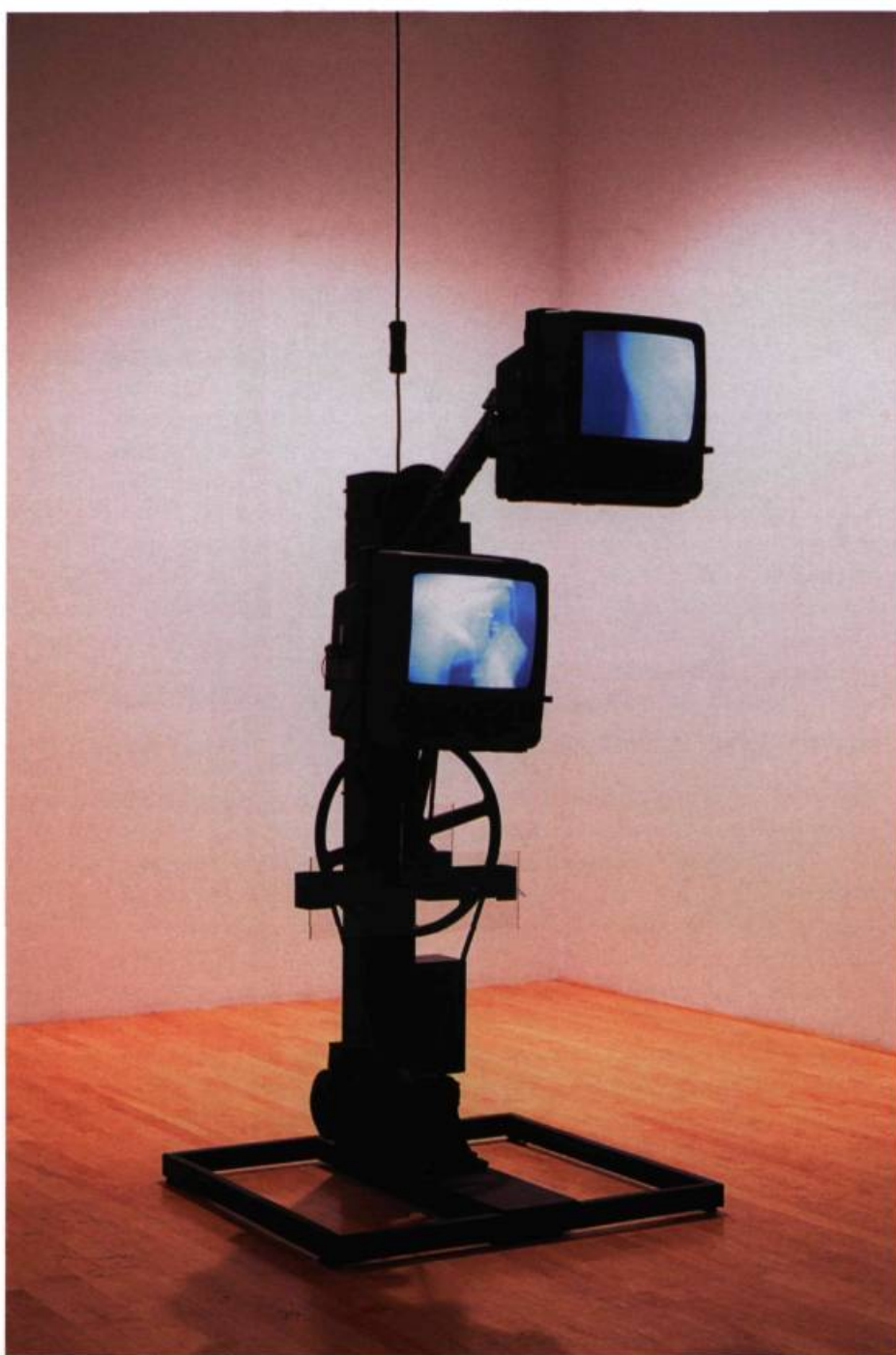
Chaque moniteur, dans l'exposition tenue à la Galerie Graff, est à nouveau pris en charge par un élément moteur qui l'anime et le porte au déplacement latéral (*Sixième temps : latéral droit (pour bras seul)*, 2000-2002), circulaire (*Septième temps : latéral courbe (pour œil seul)*, 2000-2002) ou orbital. L'image présentée par le moniteur suit un mouvement parallèle à ce premier déplacement, si bien qu'on en vient assez souvent à un redoublement qui se transforme en une annulation du mouvement original. Dans le cas de la dernière pièce, montrée dans la salle arrière de la galerie (*Huitième temps : latéral double (pour quatre mains)*, 2000-2002), où interviennent deux moniteurs se mouvant en parallèle avec la trajectoire des caméras lors de la prise de vue, la complexité giratoire

de l'ensemble rend le redoublement plus difficile et accroît la dislocation des mouvances.

On notera d'emblée qu'il est aujourd'hui étonnant de voir s'animer des moniteurs sur fond d'images qui ne doivent plus rien à l'animation d'images fixes. Un véritable paradoxe semble en effet se profiler entre cette image-signal, libérée du support analogique du film, et le fait de faire mouvoir un moniteur comme on le ferait d'une caméra. Sans doute ressent-on cette contradiction du fait de ne pouvoir imaginer une image animée sans immédiatement en associer le mouvement à sa composante essentielle et sa condition de possibilité technique première : le défilement d'images presque semblables. Que les machines de Martin Boisseau soient le résultat d'une sorte de rêve tardif d'une technologie passée, en porte-à-faux avec le *modus operandi* technologique actuel serait donc une hypothèse à suivre et à commenter. Notre réaction devant ces machines semble en effet indiquer qu'elles vont chercher et stimulent en nous une sorte de dépôt de savoir, un inconscient filmique et technique, une connaissance confuse de la manière de faire un film et de la composition du support celluloïde de la pellicule analogique. Nous connaissons en effet l'opération dont dépend l'image-cinéma, ce sur quoi l'effet de mouvement repose. On pourrait ainsi croire à une sorte de jeu ludique et critique car c'est désormais le mouvement du moniteur qui rend la perception difficile ou qui, en d'autres occasions, accompagne le mouvement enregistré sur bande-vidéo.

Mais nous n'avons plus affaire à une animation des images; nous sommes dans l'ère de l'inscription signalétique, de l'encryptage, de l'encodage. L'image n'est plus analogique et animée grâce au défilement de plusieurs photogrammes; elle est encodée, numérisée et nul analogon ne réside, en petit format, dans les entrailles du projecteur. Si bien que le mouvement qui agite les moniteurs ne se rapporte pas à ces images. Il renvoie à un mode d'opération qui n'est plus ici effectif. Il apparaît en trop, simple brouillage ou trépiement dont on ne peut tout de suite dire ou saisir le





sens. Ce brouillage de la relation entre image et perception, entre l'installation et le *mode d'être visuel* qu'elle trahit est ici constante. On évoquera, pour s'en convaincre, la pièce *Premier temps : sabotage visuel*, où Martin Boisseau se délectait dans la conception d'un documentaire où des personnes offraient leur opinion sur des bandes-vidéo représentant l'artiste en train de réaliser des dessins renversés (dessins où le crayon reste statique alors que la feuille de papier, elle, bouge). Le ruban vidéo où étaient représentés ces dessins a ensuite été retiré de la cassette et transformé en sculptures épousant la forme générale des figures commentées, pour finir par être logé dans l'une des vingt-cinq niches de l'installation classificatoire de l'artiste.

Concluons donc par une formulation rocambolesque mais justifiée par le propos de l'artiste, hypothèse induite par la série d'observations effectuées jusqu'à présent : *là où l'image ne s'anime plus, le moniteur-support s'ébranle enfin*, simulant une sorte de réalisme un

peu borné, puisqu'il accompagne parfois le mouvement même qui fut saisi. Un jeu sur les conditions de visualisation qu'engendre le dispositif s'amorce ainsi; un jeu un peu obséquieux et bancal puisqu'il ne répond plus aux opérations d'animation de l'image. Doit-on supposer que le moniteur s'anime pour suppléer au défaut d'analogie du film, qui de nos jours est devenu simple onde signalétique dans les plis de laquelle ne vient plus se lever l'analogon réduit de ce qui fut prélevé dans le monde réel ? Ou vient-il plutôt évoquer ce qui faisait naguère la spécificité de l'image filmique, dans une sorte de maniérisme nostalgique, ébranlant nos modes de perception d'une image où ne se reconnaît pas de réel autre que déjà codé ?

Si la machine est ici, d'abord et avant tout, machine visuelle parce que moniteur, si c'est là ce qu'elle est essentiellement, elle n'est pas que cela. Elle est aussi force motrice. Dans le cas des œuvres les plus récentes de Martin Boisseau, le moniteur est à chaque fois

l'objet d'une force d'animation qui ne fait pas qu'évoquer celle de l'image, son défilement de presque sosies recréant l'illusion du mouvement. On connaît l'intérêt que les machines ont suscité chez certains artistes. Marcel Duchamp est même le point d'origine des « machines célibataires », dont on retrouve des échos chez Alfred Jarry, Raymond Roussel ou même, plus récemment, Tinguely. Ces productions offraient le spectacle d'échanges d'énergie purement schématiques, comme chez Duchamp et sa chorégraphie plastique du désir femelle, ou dans la mise en opération de mouvements chaotiques et de ballets mécaniques (Fernand Léger). Elles présentaient toutes la machine comme le contrepied d'une nature habituellement perçue comme réserve inépuisable de l'inspiration artistique. Elles l'offraient comme référence réelle, comme élément créateur dégagé de sa seule fonction utilitaire. Son mécanisme se donnait dès lors comme création et elle était appréciée pour ses caractéristiques intrinsèques, pour les arabesques de ses biellets et de ses mouvements.

La fonction cinétique des machines de Martin Boisseau n'obéit pas à ces principes. Elle est au contraire soumise, reliée à un mouvement reproduit dans le moniteur, antérieurement filmé par une caméra elle-même mobile. Dans un cas, celui de *Sixième temps : latéral droit (pour bras seul)*, le moniteur suit une ligne qui redouble le mouvement latéral illustré dans le moniteur, soit celui d'une pointe à graver frappant une plaque de cuivre. Dans un autre, celui de *Septième temps : latéral courbe (pour œil seul)*, c'est un mouvement circulaire que le moniteur poursuit en parallèle avec la giration de la pointe sur moniteur. Dans l'un comme dans l'autre cas, le mouvement de la pointe n'est d'ailleurs qu'illusion, puisque c'est en fait la plaque de cuivre qui bouge et non la pointe. Le mouvement que l'on pense être saisi par la caméra et que le moniteur s'amuse à reprendre jusqu'à l'annuler n'a donc jamais existé et n'est que l'effet d'une manipulation visuelle.

Cette obédience stricte entre l'un et l'autre des mouvements, entre celui mécaniquement produit par l'artiste et celui vidéographiquement reproduit, tend à annuler l'effet de décalage joué entre le réel et sa reproduction. Ces plans de réalité se rabattent l'un sur l'autre jusqu'à annuler toute forme d'écart. Ce rabattement est une sorte de nivellement plat, joué, contraint. Il en va un peu comme si on appréhendait cette œuvre dans une sorte de progression dénégatrice. Non, ce n'est pas la relation entre le réel et sa reproduction vidéographique dont il est ici question. Non, ce qui anime Martin Boisseau, ce ne sont pas non plus des préoccupations portant sur des machines de sens et sur leurs relations avec un univers de production mécanique. Non, cela non plus ne peut témoigner du lien entre un dispositif de vision, le moniteur, et le signal vidéographique. Ce n'est pas dire qu'il n'y ait pas un peu de tout cela dans ces œuvres, mais ce n'est essentiellement pas de cela qu'il s'agit.

Peut-être, en définitive, vaudrait-il mieux parler de stratégies d'évitement et d'opacification visuelles. Car en effet, ce sont ces mises en jeu de problématiques envisagées puis abandonnées qui semblent susciter en nous ces machines de sens. Elles produisent des hypothèses auxquelles elles ne correspondent que partiellement. En fait, il faut comprendre ces machines comme des fomentatrices de sens et significations diverses, une manière bancal de provoquer des réactions d'interprétation dans les forces signifiantes desquelles nous nous engluons mais n'aboutissons à aucune hypothèse définitive. Machines plurisignifiantes par les avenues dans lesquelles elles parviennent à nous engager; machines a-signifiantes puisque ne peut se résorber en elles ni devant elles notre désir de comprendre. Machines brutes que rien ne peut réduire au sens¹. L'inextricabilité des pistes symboliques, des mécanismes d'interprétation, des modes de relation entre le réel et l'image; tout est ici matière signifiante tronquée, roulement à vide. La pièce finale est, à cet effet, sans doute la plus déconcertante. En celle-ci, le mouvement du moniteur n'est plus exclusivement en relation mimétique avec celui de la main filmée. Nous n'avons plus une relation d'obédience stricte, nivelante, entre les deux, à cause de la complexité des trajets (des caméras comme des moniteurs). Le réalisme n'est enfin plus l'objet d'un mécanisme plat de renvois, un rapport de commune mesure. En fait, il en va un peu comme si ce mimétisme, qui présidait pourtant à l'origine de la mise en « orbite », devenait impossible à maintenir. *Huitième temps : latéral double (pour quatre mains)*, 2000-2002, offre en effet ceci de particulier que le mouvement des moniteurs ne fait plus que croiser celui des mains filmées. Si bien que le mouvement de celles-ci apparaît difficile à reproduire mentalement dans les croisements inégaux alors que les deux rotations se rencontrent à intervalles très irréguliers. Dès lors, le mouvement rapporté sur moniteur se montre impossible à circonscrire. En cette boîte de vision transparait une série d'opérations cinétiques dont on ne sait pas, dont on ne peut pas recomposer l'essentiel. À l'autre bout de cette relation, dans les indices que parvient à nous offrir la caméra passante (peut-être, après tout, est-ce elle qui bouge ?), existe une gestuelle dont on ne parvient pas à faire la découverte, dont on ne sait à quoi exactement elle s'active. Car une machine, obtuse, mécanique, répétitive, pulsante, refait le même itinéraire, au détriment de ce qu'elle devrait nous donner à saisir.

SYLVAIN CAMPEAU

NOTES

¹ Machines qui rappellent d'ailleurs un peu les sculptures de la période *Op Art* de Serge Tausignant (voir le deuxième chapitre de mon livre, dont on pourrait peut-être tirer quelques pistes pour le travail de Martin Boisseau, « L'ombre, la chose et le nom. Serge Tausignant », p. 59-75, dans *Chambres obscures. Photographie et installation*, Montréal, éditions Trois, Collection Vedute, 1995).