

Les objets comme des trophées

Charles Guilbert et Serge Murphy

L'objet au cinéma

Numéro 133, septembre 2007

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/13534ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Guilbert, C. & Murphy, S. (2007). Les objets comme des trophées. *24 images*, (133), 23–23.

Les objets comme des trophées

par Charles Guilbert et Serge Murphy

Un art visuel

Nos vidéos sont constituées de « tableaux » dans lesquels le quotidien est souvent présenté sous un jour surréaliste et où, comme dans les peintures, les objets et les personnes occupent le même plan. Dans ces « scènes de genre » ou ces « natures mortes », on retrouve en outre des œuvres d'art – peintures, sculptures, photos, dessins – qui ont été réalisées par nous-mêmes ou par d'autres artistes pour des expositions (nos accessoiristes comme nos costumiers sont tous des artistes visuels qui ont une œuvre personnelle). Tout cela témoigne de notre projet esthétique : inscrire la vidéo dans le contexte des arts visuels et faire en sorte que la mise en scène ne soit pas subordonnée à la narration. Il en résulte un univers où les personnages sont constamment mis en relation avec les choses, qu'elles soient banales ou magiques.

Les révélateurs d'un désordre

Les objets, dans nos vidéos, sont souvent extirpés de leur contexte habituel et font saillie. Ils se détachent de l'ensemble, entrent en collision ou en tension avec le lieu, l'espace ou l'action. Au lieu de s'intégrer dans la trame narrative et de produire un tout cohérent, un décor, comme c'est souvent le cas au cinéma, ils mettent au jour le désordre du monde dans lequel nous vivons. Dans la vie quotidienne, la suite de nos actions, de nos paroles et de ce que nous ressentons n'est-elle pas marquée par la discontinuité et l'incohérence ? (Pendant l'écriture de ce texte, nous aurons fait deux brassées de lessive et appris, au téléphone, qu'une de nos proches a été infectée par une bactérie résistante). Les objets, dans nos vidéos, rendent compte de ces irrptions de toutes sortes qui tissent la vie même. Dans *Sois sage ô ma Douleur*, Louise, la nuit, une lune en carton derrière elle, façonne des boulettes de « steak haché » en révélant la mésaventure d'une amie dont le psychanalyste s'est endormi tandis qu'elle lui parlait. Tout comme les nombreuses « histoires » racontées par nos personnages, les objets mettent en relief l'étrangeté du quotidien.

Des présences actives

La force des objets présents dans nos vidéos vient d'une exagération, d'une exacerbation produite, entre autres, par accumulation, énumération ou changement d'échelle : le torse de Pierre est parsemé de petites boules d'ouate ; une théière monumentale est posée sur la table entre un homme et une femme... Tour à tour déroutants, surprenants, inquiétants ou émouvants, les objets jouent un rôle dans l'action. Ils acquièrent parfois une présence égale à celle des personnes, rivalisant avec les paroles pour imposer leur propre discours et triomphant quand les acteurs sont muets et figés dans leur pose. Ils peuvent devenir des extensions

du corps (une femme tenant des cuillers de bois est coiffée d'une jardinière en macramé qui lui tombe jusqu'aux genoux) ou, à l'inverse, le corps peut être réduit à la fonction de socle pour eux (un homme dépose un chandelier sur le dos d'un autre qui est penché). L'une des fonctions des objets est de souligner la relation qui cherche à s'établir entre deux personnages, ou entre un personnage et le réel. Ici, deux hommes portant des chemises à rayures et se faisant face tiennent une assiette entre leurs dents ; là, une femme aux oreilles géantes chante dans la petite ouverture d'une cabane d'oiseau.

Un appel à la vigilance

Nous venons de la sculpture et de la poésie, deux pratiques où l'on construit sur rien, contrairement au cinéma qui, traditionnellement, s'appuie sur le réel. Si nous avons un accès au « cinéma », c'est sans doute grâce aux objets. C'est par eux que notre imaginaire se construit et que nous réussissons à mettre en place un monde vivant. Apparaissant souvent comme par magie, tirés de l'obscurité par des mains venues d'ailleurs, les objets choisis défilent sans hiérarchie, tous sens confondus, un livre de poésie succédant à un couvre-chaussure, par exemple. Plutôt que d'être figés dans leur rôle, les objets remplissent des fonctions multiples : ils créent des chocs, participent à un effet de distanciation, symbolisent quelque chose, etc. Une fourchette peigne les poils d'un torse, un fer à repasser glisse sur les pages d'un livre, un ballot de corde orangée sert de robe. C'est ainsi que se crée un monde à la fois délié et animé, qui nous invite à être vigilants et à interpréter sans relâche le réel et les rêves. ■



Nathalie Caron et Olivier Sorrentino dans *Sois sage ô ma Douleur* (1990)
Sculpture de Louise Viger : *Prendre le large*