

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

COMMUNICATION ACCOMPAGNANT L'OEUVRE
PRÉSENTÉE À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS
OFFERTE À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
EN VERTU D'UN PROTOCOLE D'ENTENTE AVEC
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PAR
MARTINE FORTIN

"L'EXPÉRIENCE DU DIVERTISSEMENT"
ou
"*MISE EN ABYME: AUTO PORTRAIT D'UN PERSONNAGE*"

MARS 1995



Mise en garde/Advice

Afin de rendre accessible au plus grand nombre le résultat des travaux de recherche menés par ses étudiants gradués et dans l'esprit des règles qui régissent le dépôt et la diffusion des mémoires et thèses produits dans cette Institution, **l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** est fière de rendre accessible une version complète et gratuite de cette œuvre.

Motivated by a desire to make the results of its graduate students' research accessible to all, and in accordance with the rules governing the acceptance and diffusion of dissertations and theses in this Institution, the **Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** is proud to make a complete version of this work available at no cost to the reader.

L'auteur conserve néanmoins la propriété du droit d'auteur qui protège ce mémoire ou cette thèse. Ni le mémoire ou la thèse ni des extraits substantiels de ceux-ci ne peuvent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

The author retains ownership of the copyright of this dissertation or thesis. Neither the dissertation or thesis, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

"L'EXPÉRIENCE DU DIVERTISSEMENT"
ou
"MISE EN ABYME: AUTO PORTRAIT D'UN PERSONNAGE"

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont collaboré de près ou de loin à l'élaboration de ce projet: techniciens, comédiens, artisans et artistes, madame Guylaine Simard et le Musée du Fjord, le module des arts de l'UQAC, la maîtrise en arts de l'UQAC.

Je remercie très particulièrement monsieur Daniel Hamel, directeur de CKRS-TV, pour avoir accepté de télédiffuser notre oeuvre, une preuve de confiance en nos talents.

Il est aussi important de souligner l'intérêt que le "Festival canadien de la Vidéo" a porté vers notre film, en nous remettant le premier prix de la catégorie étudiant: l'Érable d'Or, en plus d'une bourse, afin de témoigner de la reconnaissance de la qualité artistique de notre film.

Merci à monsieur Denis Langlois, mon directeur de recherche, pour toute la confiance dont il m'a fait preuve, pour les conseils, les interventions.

Finalement et non le moindre, je remercie mon partenaire de travail et meilleur ami Guy, sans qui ce film n'aurait jamais pu être.

RÉSUMÉ

Sur la base d'une oeuvre vidéographique, Guy BONNEAU et Martine FORTIN se sont reconnus dans une même volonté d'utiliser la culture de divertissement télévisuel comme matériau de création. Guy cherche à atteindre la *vraisemblance* du monde imaginaire, pendant que Martine s'efforce de pénétrer le monde du film, à travers les effets déconcertants de la *mise en abyme*.

AVANT-PROPOS

Le cinéma et la vidéo ont un lien de ressemblance indéniable. Tous les deux réfèrent aux mêmes notions de plan, cadrage, mouvement, montage, son, etc...

Cependant, pour plusieurs d'entre nous, le mot vidéo réfère davantage au clip populaire et, pour d'autres, à un art expérimental. Notre travail est beaucoup plus près du cinéma. Sa structure linéaire et narrative en fait un cousin proche des films faits pour le petit écran et de ceux que l'on peut revoir en salle; c'est-à-dire que notre oeuvre est un mélange du divertissement populaire et de l'expérimentation filmique.

C'est dans cette perspective que nous nous permettrons, tout au long de ce document, d'employer les termes *film* et *cinéma*, pour parler de notre oeuvre.

AVERTISSEMENT

Si nous nous sommes associés pour faire, chacun à notre manière, une oeuvre vidéographique, c'est qu'une même perception de l'art nous anime. Nous avons assimilé plus de cinéma de divertissement que toute autre forme d'art, ainsi notre perception de l'art diffère de la tradition cinématographique.

Depuis le début de nos études universitaires, nos aptitudes artistiques et nos affinités à travailler conjointement, nous permettaient de fonctionner efficacement dans un domaine, où une co-réalisation n'est envisageable que dans une symbiose idéologique. Nous avons rapidement perçu l'intérêt de travailler ensemble sur un film.

La présente communication est constituée de trois parties. Les deux premières, étant communes à nos deux recherches (c'est-à-dire celle de Guy et celle de Martine), exposent l'origine et la pertinence de notre collaboration artistique. La troisième partie est consacrée au travail de Martine, soit: "*Mise en abyme: autoportrait d'un personnage*".

Nous ne concevons pas la lecture de ce document sans le visionnement préalable du film*.

* Disponible en vidéocassette à l'audiovidéothèque de l'UQAC.

TABLE DES MATIÈRES

	PAGE
RÉSUMÉ	5
AVANT-PROPOS	6
AVERTISSEMENT	7
TABLE DES MATIÈRES	9
INTRODUCTION	13
PREMIÈRE PARTIE: "L'ENFANT DE LA TÉLÉVISION"	15
DEUXIÈME PARTIE: "UNE PRATIQUE APHORISTIQUE DU CINÉMA"	23
Les procédés aphoristiques	29
1. La citation	29
1.1. Description du procédé	29
1.2. Assimilation du cinéma par la télévision	29
1.3. Le cinéma nous atteint via la citation de la télévision	30

2. Le clin d'oeil.....	32
2.1. Description du procédé.....	32
2.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	32
2.3. Le cinéma nous atteint via le <i>clin d'oeil</i> à la télévision.....	33
3. Le glissement.....	35
3.1. Description du procédé.....	35
3.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	35
3.3. Le cinéma nous atteint via le <i>glissement</i> de la télévision.....	36
4. Le détournement.....	37
4.1. Description du procédé.....	37
4.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	37
4.3. Le cinéma nous atteint via le <i>détournement</i> de la télévision...	38
5. L'antonimisme.....	39
5.1. Description du procédé.....	39
5.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	40
5.3. Le cinéma nous atteint via <i>l'antonimisme</i> de la télévision	40
6. L'amplification.....	41
6.1. Description du procédé.....	41
6.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	42
6.3. Le cinéma nous atteint via <i>l'amplification</i> de la télévision	42
7. L'emprunt.....	43
7.1. Description du procédé.....	43
7.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	44
7.3. Le cinéma nous atteint via <i>l'emprunt</i> à la télévision.....	44

TROISIÈME PARTIE: " <i>MISE EN ABYME</i> : AUTO PORTRAIT D'UN PERSONNAGE".....	48
Chapitre I: LA PARTIE ÉMOTIVE.....	49
1. Ellipses et musique de ma vie.....	49
2. Beaucoup de regrets.....	50
Chapitre II: LA PARTIE RÉFLÉCHIE	52
1. La <i>mise en abyme</i>	52
2. ...Selon Gide.....	53
3. La genèse.....	54
4. Effets de persistance de la mise en abyme.....	57
Chapitre III: " <i>MISE EN ABYME</i> D'UN AUTO PORTRAIT DANS: "LES YEUX D'LA FIN ou <i>MISE EN</i> <i>ABYME</i> DE L'INFLUENCE DE LA TÉLÉ- VISION SUR LA <i>VRAISEMBLANCE</i> DE LA RÉALITÉ DU MONDE IMAGINAIRE".....	60
1. Le film dans le film, dans le film.....	60
2. Autoportrait en trois actes	62
2.1. Autoportrait de la personne.....	63
2.2. Autoportrait de l'artiste	65
2.3. Autoportrait du personnage	67
CONCLUSION.....	70
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	72

BIBLIOGRAPHIE	77
BIBLIOGRAPHIE FILMIQUE	79
ANNEXE-Résumé du scénario.....	81

INTRODUCTION

Ce texte est l'aboutissement d'une longue réflexion sur nos processus de création respectifs, qui, à quelque part, se sont rencontrés et développés dans la création d'une oeuvre commune. Elle porte sur le cinéma et prend comme prétexte le divertissement que nous avons voulu le plus expérimental possible.

Dans la première partie, il sera aussi question de l'origine de notre collaboration, ainsi que des paramètres la rendant possible et cohérente. Enfants de la télévision, une même conception du divertissement télévisuel (et plus tard de l'art), nous réunissait. Le moyen formel que nous avons développé pour affirmer notre appartenance culturelle, est le cinéma aphoristique, que nous développons dans la deuxième partie de ce texte.

En troisième partie, le cinéma aphoristique nous permet de récupérer des formes et des formules cinématographiques. Ce procédé nous amène dans une autre dimension où le motif de la *mise en abyme*, par un *effet de persistance*, permettra d'intégrer le spectateur dans le monde magique de la télévision.

Voyons tout d'abord ce qui, à notre avis, est à l'origine de notre pensée, de notre collaboration, nous l'analyserons afin de comprendre les motifs qui se complètent dans une oeuvre cohérente.

Première partie

"L'ENFANT DE LA TÉLÉVISION"

Première partie

"L'ENFANT DE LA TÉLÉVISION"

"Les enfants que nous étions, les enfants que nous sommes devenus et les enfants que nous voulons être."

Le divertissement télévisuel était déjà bien installé, avant même que nous ayons conscience des mécanismes de la perception. À nos yeux innocents, assoiffés de savoir, ces images paraissaient avoir toujours existé et allaient très rapidement se charger de nourrir notre imaginaire.

À partir de cette époque, l'omniprésence de la télévision dans nos vies de jeunes enfants, est incontestable. Souvent, à la maison, la boîte à images s'allumait très tôt le matin, pour s'éteindre bien après notre départ pour le lit.

La télévision nous permettait de vivre, par procuration, mille et une expériences que nos jeunes esprits différenciaient bien mal de la vie réelle.

Une très grande partie de notre culture a été forgée par ce média, que l'on qualifie depuis déjà longtemps de *fenêtre sur le monde*. On pourrait dire, sans risque de se tromper, que nos connaissances ont été acquises en nous divertissant, ce qui fait de nous des artistes en rupture avec le passé.

En ce qui nous concernent, on devrait peut être dire: "une fenêtre sur *UN* monde", un monde du divertissement certes, mais un monde subjectif tout de même. La télévision c'est l'imaginaire des autres; c'est aussi l'imaginaire américain, car en matière de culture télévisuelle, nous subissons les effets de l'industrie culturelle de nos puissants voisins.

La télévision québécoise a freiné la progression de la culture américaine sur nos écrans. Malgré les efforts de cette télévision pour atténuer l'assimilation, Fred Astaire fait autant partie de notre culture que le Pirate Maboule. La télévision américaine a pris une telle expansion en ce qui concerne le divertissement éducatif et populaire, que rares sont les pays qui n'ont pas subi son influence.

D'autre part, la télévision a toujours été un très bon moyen de diffuser les films. Les films de divertissement, tout comme les émissions éducatives et populaires, passent très bien à l'écran. De cette réalité, en résulte une incrustation très

profonde dans notre culture. Le cinéma de divertissement et la télévision éducative, l'un et l'autre, font indistinctement partie de notre bagage culturel.

La télévision de notre enfance regorge donc du climat visuel, idéologique et populaire de la culture américaine, où tout semblait permis. Les comédies musicales, les films d'aventures, ainsi que les séries télévisées et les émissions pour enfants que nous avons assimilés, tout ça en plus de notre film, en sont la preuve. Dans tous ces genres on y retrouve une même influence décisive.

L'assimilation lente de la culture télévisuelle américaine, est à la base même de notre processus artistique. Le cinéma a fabriqué la télévision, à l'image d'un divertissement. La télévision a fabriqué une image éducative que nous récupérons, sous tous ses aspects (bons ou mauvais, peu importe), du divertissement.

Par ailleurs, la télévision n'a pas seulement rediffusé le cinéma de divertissement en donnant un deuxième et un troisième souffles à beaucoup de vieux films. Elle a profité autrement de cet héritage, c'est-à-dire qu'elle a inventé des genres nouveaux, et c'est ce qui nous intéresse. Sont apparues les comédies de situation, les mini-séries, les émissions pour enfants et les

séries dramatiques. De la même façon, nous n'avons pas seulement été nourris par la télévision éducative, mais nous nous sommes appropriés de manière aphoristique, les nouveaux genres, dans notre propre production.

Un peu comme l'ont fait les artistes du Pop Art en peignant des images calquées sur le petit écran, nous avons décidé de tirer avantage de notre assimilation à la culture populaire, pour ainsi nous démarquer de l'amérique anglophone. Contrairement à ce qu'ils font, nous travaillons dans une optique intellectualisante en revendiquant un élargissement du champ de l'art. Nous travaillons dans une optique personnelle, en revendiquant une nouvelle appartenance qui est aussi celle de la culture imaginaire des américains, ne l'oublions pas.

Étant donné qu'une assimilation complète à une autre culture peut vouloir dire la mort de la créativité, nous avons digéré naturellement la culture américaine, sans la restituer à l'identique. Nous avons rejeté l'ennuyeuse répétition de "patterns" bien établis, et l'utilisation de formules classiques qui ont fait leurs preuves. Nous ne pouvons concevoir l'utilisation intégrale de clichés et de toutes recettes de succès assuré que l'on utilise si souvent dans l'industrie du cinéma.

Ainsi, un recul s'imposait afin d'assurer notre propre identité créatrice. Un contre-poids d'envergure, pour contrecarrer les effets néfastes de l'assimilation, devenait essentiel, avant de rompre avec la traditionnelle machine de la culture. L'étude et le renouvellement constant des formes cinématographiques furent à la base de notre inspiration.

En art, se distinguer est évidemment primordial et les artistes en ont fait une valeur maîtresse et individuelle. En ce qui a trait à notre travail, nous y sommes parvenus par l'expérimentation, en développant notre sens critique et notre goût de la recherche, et non par une excentricité gratuite et exagérée de nos personnes. Ces outils de réflexion qui ont développé du même coup la créativité et l'originalité dans notre film, nous les tenons de notre conscientisation culturelle et de notre formation en arts visuels.

Aujourd'hui, nous croyons, après avoir fait *l'expérience du divertissement*, pouvoir remblayer le fossé qui existe entre la culture populaire et la culture artistique. Notre film est un lieu de jonction entre l'imaginaire et la réalité, entre le populaire et l'art. Il porte sur le divertissement. Nous voulons certes amuser les spectateurs, mais aussi les distraire et les stimuler par un renouvellement des genres et des formes cinématographiques et télévisuels. Formes avec lesquelles ils sont déjà familiers.

Notre film est d'ailleurs fait pour la télévision. Nous voulions qu'il soit une expérience. C'est-à-dire qu'il transcende le genre de façon à atteindre le spectateur moyen, tout comme l'élite intellectuelle.

Pour être en accord avec nous-mêmes, nous ne pouvions rejeter complètement la culture d'emprunt qui nous a vu grandir. Nous ne pouvions, non plus, de par notre formation, prétendre à la naïve assimilation. Se distinguer nous a permis une bonne distanciation par rapport à la culture de notre enfance, en nous assurant d'assimiler cette dernière, sans être assimilés par elle.

C'est cette perception commune du divertissement et de l'expérimentation filmique, qui est à la base de notre désir de collaboration. Faire de la culture télévisuelle le matériau de base d'une production artistique pour ainsi renouer avec l'imaginaire de notre enfance, ce que nous recherchons définitivement.

L'assimilation, puis la distinction, sont donc les clés vers un nouveau genre où nous tentons d'explorer ce que nous appelons, pour l'instant, le "divertissement expérimental". En résumé, cela revient à dire qu'il y a, dans notre film, d'un côté l'art du divertissement provenant de la culture télévisuelle populaire et de l'autre, un besoin irrésistible de transformer le

divertissement en expérience artistique. Expérience provenant de notre formation en arts et du moyen télévisuel. Entre l'assimilation à la culture américaine, et la distinction de la culture québécoise, avec son influence d'origine française, nous croyons avoir trouvé une identité possible.

Dans le prochain chapitre, nous verrons comment se concrétise formellement notre identité culturelle. Ces deux antithèses, que sont l'assimilation d'une part et la distinction d'une autre part, vont se combiner dans ce que nous appelons le cinéma aphoristique.

Deuxième partie

"UNE PRATIQUE APHORISTIQUE DU CINÉMA"

Deuxième partie

"UNE PRATIQUE APHORISTIQUE DU CINÉMA"

Considérer la culture du petit écran comme matériau, nous amène inévitablement au concept artistique de récupération.

Puisant à même la culture télévisuelle, nous empruntons à l'imaginaire collectif les matériaux pour fabriquer une oeuvre singulière que nous qualifierons d'*aphoristique*.

Le mot *aphoristique* est un terme de notre conception. Dans son sens propre, l'*aphorisme* désigne une proposition concise résumant un point essentiel d'une théorie, d'une morale. Il s'agit de formules souvent répétées comme par exemple: "tel père, tel fils". Dans notre film, l'aphorisme se traduit par cette maxime: "l'influence de la télévision", que nous traitons de manière positive et créative. L'aphorisme est donc plus spécifiquement toutes formes ou formules cinématographiques très connues et très utilisées par la télévision. Nous parlons donc de formules telles que le champ-contrechamp, presque toujours utilisées dans les dialogues, ou encore un cliché de suspense du genre de celui qui fait que, dans plusieurs films policiers, on ne voit que les

pieds de l'assassin. Ces formules ont souvent atteint le statut de classique, sinon de cliché.

Les classiques sont différents des clichés. Ce sont des formules, façons de faire, ou atmosphères utilisées couramment au cinéma et qui constituent les caractéristiques d'un style, d'un genre en particulier. Les clichés, eux, sont des formes ou formules trop utilisées, souvent sans justifications, parfois très efficaces, et qui sont perçues péjorativement par un public averti parce que répétitives et redondantes. Nous qualifierons donc d'*aphoristique*, un cinéma de récupération créative de formes clichées et de formules classiques. Il est question d'emprunter des clichés, comme par exemple, la femme-poupée très sexy, ou encore comme la comédie musicale qui est une formule classique. Notre film se compose ainsi de morceaux hétérogènes de provenances diverses, qui sont refaits à notre manière et *ré-assemblés* de façon à produire un nouveau cinéma.

Il faut dire qu'aujourd'hui la récupération créative de matériaux et l'emprunt à la propriété intellectuelle, est une pratique courante chez les artistes. Ceux qui pratiquent le "scratch vidéo" par exemple, le font par la récupération stricte de matériaux. Il s'agit d'un assemblage de bouts de films repiqués à la télévision, sur cassettes vidéos. Les artistes du scratch vidéo n'utilisent aucune image originale. Ils *re-présentent* le matériel

visuel et sonore des autres. Au contraire, notre pratique présente du nouveau et comprend toutes les étapes de réalisation. Nous empruntons aux lieux communs, pour en faire des moments privilégiés de télévision.

On parle donc, pour ce qui est de notre film, de matériaux conceptuels. C'est-à-dire des morceaux de styles, des façons de faire, des fragments d'idées et d'atmosphères, provenant de notre bagage culturel télévisuel et *ré-assemblés* dans une oeuvre nouvelle qui possède une filiation avec sa culture d'emprunt.

Notre travail ne s'arrête pas là, car les matériaux conceptuels que nous venons de décrire, ces aphorismes cinématographiques comme nous les appelons, ne sont pas que *ré-assemblés* tout bonnement dans l'oeuvre. Ils sont aussi sujets à une transformation et à la dérive créatrice. En effet, nous pourrions dire que, dans notre film, les aphorismes sont détournés de leur sens ou de leur utilisation habituelle. Prenons par exemple, un cliché facile à comprendre, celui de la cigarette, que nous avons utilisé dans notre oeuvre. La fumée de cigarette a la réputation d'être très *cinégénique* et pour cette raison, est *sur-utilisé* au cinéma. Nous ne pouvions pas passer à travers notre film sans récupérer créativement ce cliché. Ainsi, le personnage principal de notre film écrase constamment ses cigarettes, sans jamais qu'aucune fumée ne s'en échappe.

De cette façon, les formes clichées et les formules classiques que nous utilisons comme aphorismes, sont détournées de leur sens, de leur utilisation et de leur appartenance première. C'est ce que nous appelons les techniques du cinéma aphoristique dont le motif serait l'influence de la télévision. Dans notre film, *"Les Yeux d'la Fin..."*, nous avons fait une utilisation très variée des techniques aphoristiques.

Nous avons tenté de rationaliser les différents procédés sur lesquels repose la réalisation de notre film. Ces procédés sont, en quelque sorte, différents moyens d'utiliser les aphorismes, pour en faire des formes nouvelles, par lesquelles nous pourrions toujours reconnaître la culture d'emprunt. Pour nous, le cinéma aphoristique est le moyen privilégié d'affirmer notre appartenance culturelle et de légitimer notre propre imaginaire.

Pour que le lecteur comprenne bien nos moyens de création, nous procéderons, dans cette étude, de la façon suivante; a) une brève description du procédé, b) un exemple cinématographique assimilé par la télévision, pour montrer comment le cinéma nous a atteint à travers la télévision. La télévision a cette capacité de vulgariser, de rendre accessibles et populaires les formes et formules qu'elle récupère, élargissant ainsi ce lieu commun d'où nous puisons nos matériaux. Et en c) quelques exemples de l'utilisation du procédé dans notre propre film. Par ceux-ci, nous

démontrerons comment nous avons, non seulement assimilé, mais réutilisé ce que la télévision nous a transmis.

LES PROCÉDÉS APHORISTIQUES

1. La citation

1.1. Description du procédé

La citation est un procédé qui consiste à recréer, assez fidèlement, le passage d'un film, une scène d'un auteur en particulier ou encore un genre cinématographique afin que l'on puisse la reconnaître. Au cinéma, la citation est très répandue car elle augmente la crédibilité de l'oeuvre réceptrice. On voit souvent des auteurs en citer d'autres, comme De Palma qui cite Eisenstein avec son fameux *escalier d'Odessa* dans *The Untouchables*. La citation implique que l'élément cité soit spécifique et reconnaissable. Il s'agit, à chaque fois, de cas particuliers et privilégiés qui se vivent dans l'instantané.

1.2. Assimilation du cinéma par la télévision

À la télévision, on peut parler de citation cinématographique lorsque des films sont repris sous forme de séries télévisées. *Robocop*, comme bien d'autres, en est un

exemple récent. La série reprend très fidèlement l'idée et l'esthétique d'un film à succès, en prolonge l'idée ou encore le plaisir. On y retrouve les mêmes personnages dans le même environnement, évoluant sur le même canevas dramatique. Le problème, dans ce genre citationnel, est que l'on arrive vite à une saturation du sujet, surtout si nous avons déjà vu le film dont est tirée la mini-série.

1.3. Le cinéma nous atteint via la *citation* de la télévision

Dans notre film, nous avons voulu utiliser le procédé de citation, en faisant appel à des films célèbres. Par exemple, lorsque Rémy, le personnage imbécile, arrive à la maison de Dominique, nous citons *Psycho* d'Alfred Hitchcock. Cette citation consiste à reconstituer le décor mythique de la maison sur la colline, accompagnée de la musique stridente bien connue du film d'Alfred Hitchcock. Étant donné que nous sommes de la génération de ceux qui ont vu les films d'Hitchcock, non pas au cinéma mais à la télévision, la citation, dans notre travail, revêt un sens particulier puisque le sujet du film, l'influence de la télévision, est du même coup le prétexte formel. Cela signifie que la forme de notre film a une incidence sur sa progression narrative.

Ainsi, dans la scène empruntée à la comédie musicale où Dominique lave la vaisselle (qui est en fait une citation de genre), la citation a beaucoup plus qu'une fonction intellectuelle extradiégétique. Par rapport à notre expérience des films à la télévision, la citation a une fonction sémantique très importante. C'est-à-dire qu'ici, la scène chantée n'est plus seulement l'épanouissement d'un style, mais une composition scénique permettant de connaître le personnage. On y voit la fixation extravagante du personnage pour la télévision.

Ensuite, dans notre oeuvre nous retrouvons une citation du film *Close Encounters*. Nous avons des images de ce film, dans le téléviseur de Dominique, juste avant de découvrir Rémy à bicyclette. Les premières images, où nous voyons Rémy à bicyclette, sont justement une citation de ce film de science-fiction à succès. Ce qu'il y a d'intéressant avec cette citation, c'est qu'elle a aussi une fonction narrative. Elle permet de faire le raccord entre deux scènes. Ainsi, la citation n'est pas pour nous un moyen de renvoyer le spectateur à un autre film, mais plutôt un moyen de l'introduire plus profondément dans notre propre film, celui-ci étant une construction vidéographique de ce que nous avons puisé du cinéma que nous avons presque toujours vu à la télévision.

2. Le clin d'oeil

2.1. Description du procédé

Le clin d'oeil est une mini-citation traitée avec beaucoup moins de rigueur que la reconstitution assez fidèle d'un film célèbre. On retrouve le clin d'oeil, lorsqu'on a seulement un rappel d'un auteur connu ou encore d'un genre cinématographique très utilisé, et rien de plus.

2.2. Assimilation du cinéma par la télévision

Au contraire de la citation, le clin d'oeil est beaucoup moins spécifique et compromettant. Par exemple, dans la comédie de situation *Three's Company*, le jeu de John Ritter (Jack), rappelle le travail de Jerry Lewis au cinéma. Ce feuilleton où on retrouve un jeune homme vivant en appartement avec deux filles, n'a ni les mêmes personnages, ni les mêmes décors et encore moins le canevas dramatique des films de Jerry Lewis. Mais on y trouve des grimaces et des mimiques qui rappellent le jeu comique de Lewis.

2.3. Le cinéma nous atteint via le *clin d'oeil* à la télévision

Dans notre film, le clin d'oeil, comme la citation, nous permet de donner forme à notre aphorisme qui est "l'influence de la télévision", par le rappel de films connus que nous avons à peu près tous vus au petit écran. La publicité de *Poussyfood* qui constitue, en fait, la première partie du film, est un exemple de clin d'oeil à ces spots publicitaires d'influence cinématographique. Notre clin d'oeil, nous l'avons réservé à *Jurassic Park*. Ce n'est pas une citation mais bien un clin d'oeil, rappelons-le car la scène n'est pas une reconstitution du film, mais un rappel en atmosphère. La scène fait référence à ce film premièrement, par l'utilisation de la musique, originale de *Jurassic Park*, puis par le monstre que le narrateur nomme le chatausaure, à la mémoire des dinosaures du film. Ici, le clin d'oeil a une fonction d'identification certaine. Il permet au spectateur de s'identifier à quelque chose qu'il connaît, c'est-à-dire le thriller *Jurassic Park*, et ainsi mieux accepter les écarts de cette fausse publicité de nourriture pour chat qui, autrement, aurait pu être comprise comme une pure fantaisie de notre part. Au contraire, notre film suit une règle, une règle interne qui se développe petit à petit.

Précisément, le prochain exemple montre un clin d'oeil dont la fonction sera de déstabiliser le spectateur dans sa perception

de l'oeuvre. Dans la scène où Dominique devient hystérique à la vue d'une carte postale par exemple, nous y parvenons grâce au jeu de la comédienne qui, légèrement surfait, rappelle l'attitude des personnages des *Looney Tunes*. C'est ce clin d'oeil au travail de Chuck Jones qui nous permet de commencer vraiment à faire sentir au spectateur le lien incontournable qui existe entre le personnage principal de Dominique et la culture télévisuelle, ce qui, en fait, est le sujet de notre étude.

Un peu comme pour la citation, le clin d'oeil, en hommage à un genre cinématographique, est possible. C'est exactement ce qui se passe dans la scène du couple de notre film que les enfants voient par la fenêtre de l'école. Il s'agit d'un clin d'oeil aux films d'amour très... trop souvent passés au petit écran; que les enfants du film reconnaissent comme leur fenêtre du monde quotidien. Là encore le clin d'oeil a une fonction importante pour démontrer la portée de notre influence et n'est donc pas utilisé anodinement. Il sert à créer un autre effet; le glissement.

3. Le glissement

3.1. Description du procédé

Le glissement est l'utilisation d'un aphorisme dans une situation analogue à son utilisation normale. On restera donc très près de l'aphorisme de départ puisque le changement se fera par *glissement* d'idée, dans une ligne sémantique parallèle à l'originale.

3.2. Assimilation du cinéma par la télévision

C'est par un procédé de glissement que la télévision a récupéré la narration au cinéma. En effet, le narrateur, qui n'est souvent qu'une voix off, deviendra, à la télévision, l'animateur dans toute son intégralité. Par glissement, on est passé d'une présence sonore à une présence visuelle. On reste avec la même fonction, seule la forme a un peu changé.

3.3. Le cinéma nous atteint via le *glissement* de la télévision

Dans notre film, pour que le glissement puisse rejoindre notre "influence de la télévision", il opère par transposition de formules télévisuelles dans un contexte parallèle. On retrouve donc un glissement alors que les enfants de l'école regardent le couple par la fenêtre. Par glissement d'idée, ils regardent par la fenêtre comme on regarde un film. Nous avons ainsi, pour mieux faire sentir l'ampleur du glissement, récupéré le vieux cliché du *pop-corn* en salle de cinéma, quoiqu'aujourd'hui cette habitude soit répandue au visionnement d'un film à la télé.

Dans la troisième partie du film, le téléviseur qui parle est aussi un bon exemple de glissement. Il s'agit de la transposition de l'antropomorphisme animale des personnages de dessins animés, vers un objet tel un téléviseur ou une paire de pantoufles. Ce procédé permet d'élargir les possibilités d'utilisation d'un aphorisme, tout en restant dans la même ligne de pensée.

C'est aussi ce qui se passe avec les génériques de notre film. Ceux du début, par exemple, nous paraissaient parfaitement réguliers, jusqu'à ce qu'on s'aperçoivent, à la fin, qu'ils étaient présentés dans un téléviseur. La perception qu'on a des génériques conventionnels est changée. Ils acquièrent une

fonction nouvelle; une fonction narrative, qui nous renseigne sur l'action et sur la position intellectuelle du personnage principal.

4. Le détournement

4.1. Description du procédé

Le détournement est un procédé par lequel un cliché, par exemple, sera détourné de son utilisation originale. Nous ne sommes plus dans une voie parallèle, comme c'était le cas avec le glissement, mais on prend plutôt un détour dans une voie sémantique perpendiculaire. Un peu plus compliqué puisque le détournement fait appel à l'imagination "pervers" de créateur.

4.2. Assimilation du cinéma par la télévision

À la télévision, le vidéo-clip est un détournement de la comédie musicale (elle-même version américaine de l'opéra), dont on a conservé que "le meilleur", délaissant le déroulement de l'histoire jugée trop ennuyeuse entre les arias. Au cinéma, dans la comédie musicale, la musique est complice de la narration de

façon à raconter une histoire. Avec le vidéo-clip, on a abandonné la trame narrative et surtout la linéarité temporelle pour mettre l'accent sur la performance des chanteurs-vedettes. Comme résultat, l'histoire racontée en musique est détournée au profit d'une musique racontée en images.

4.3. Le cinéma nous atteint via le *détournement* de la télévision

Ici, par le détournement, "l'influence de la télévision" va se concrétiser dans l'attitude même des personnages. Dans notre film, le personnage de Dominique est un bon exemple de détournement puisque le cliché de femme-poupée est détourné de son rôle ordinairement passif et de second plan, pour en faire, par perversion, un premier rôle. Le détournement permet donc de récupérer créativement et à profit, un aphorisme, ici un cliché, pour l'amener à une nouvelle fonction, ici, de sublimation.

La scène de voyeurisme, où Rémy regarde par la fenêtre de la maison, est aussi un détournement évident. À ce moment, où le visuel devrait être important, nous avons plutôt exploité le son. Le spectateur ne voit pas ce que voit le personnage, mais en entend tous les sons. Toute la création est dans cette transformation de formes déjà existantes et pour nous, elle constitue une pièce majeure de détournement; montrer sans voir.

Dans notre film, un autre détournement a des répercussions étonnantes. C'est la psychologie du personnage principal. Normalement, la psychologie d'un personnage est intelligible. C'est-à-dire que, même si un personnage peut être complètement fou, à la fin du film on pourra comprendre pourquoi. Dans notre film, l'attitude de Dominique est sans logique apparente et croise notre intention de montrer sans voir. Nous avons ainsi détourné la psychologie du personnage afin d'accentuer, selon nous, le traitement artificiel du film.

5. L'antonimisme

5.1. Description du procédé

L'antonimisme est un aphorisme qui est employé à l'inverse de son utilisation normale. C'est en quelque sorte une suite au détournement, mais vu comme un fait accompli. On se retrouve donc avec un effet de contraste parfois surprenant. Un effet négatif-positif, qui confronte le spectateur à des modèles opposés de ceux auxquels il est habitué, le tout se passant d'explication et entraînant le spectateur dans la perversion culturelle.

5.2. Assimilation du cinéma par la télévision

Le cinéma tend généralement à faire oublier tout son mécanisme de fabrication pour faire vrai et plausible dans ce que l'on appelle la transparence du médium. Au contraire, la télévision fait constamment rappel du médium pour faire, ce que l'on appelle, un effet de "*en direct*". Les intervenants qui parlent presque toujours directement au spectateur et ces annonces publicitaires qui coupent constamment la suite de l'action, nous rappellent, à chaque fois, notre état de spectateur. C'est un exemple d'antonimisme de la télévision par rapport au cinéma.

5.3. Le cinéma nous atteint via l'*antonimisme* de la télévision

Le meilleur exemple d'antonimisme, dans notre film, demeure celui de la cigarette continuellement écrasée, plutôt que fumée. C'est justement un modèle carrément opposé à ceux habituels. Par contre on en retrouve beaucoup d'autres dans notre oeuvre, par lequel "l'influence de la télévision" s'exprime par, on pourrait dire, l'antithèse cinématographique.

La dispute entre Dominique et Rémy en est un très bon exemple. Au contraire des disputes hautement émotives du cinéma populaire pour large public, nous avons décidé, dans

l'expérience du divertissement, de filmer cette scène en un plan large, plutôt qu'en plusieurs gros plans, créant ainsi une distanciation émotive qui contraste avec la tradition cinématographique. Avec l'antonimisme, la création vient justement de ce contraste.

Le fondu enchaîné, sur le cadavre de Rémy, est aussi un antonimisme à l'opposé du fondu enchaîné habituel, qui est une ponctuation précise servant à marquer le passage du temps. Dans notre film, il contribue à semer le doute, car il s'oppose à la continuité sonore de la scène.

6. L'amplification

6.1. Description du procédé

L'amplification est l'utilisation d'un aphorisme dans une exagération de sa fonction courante. Dans l'amplification, l'aphorisme apparaît dans son utilisation normale, sauf que celui-ci est amplifié, de façon à en favoriser la perception formelle.

6.2. Assimilation du cinéma par la télévision

Les séries télévisées telles les *soap opera* sont, en quelque sorte, l'amplification des *serials* au cinéma. On peut penser à des films tels les *James Bond*, pour donner un exemple assez récent. La télévision en a récupéré le principe et l'a amplifié jusqu'à en faire la structure de base de sa propre production et *fidéliser* ses auditeurs. Bien qu'elle soit une réalité; au cinéma, la série n'a pas autant d'importance. Par contre, pratiquement toute la production télévisuelle est sous forme de série.

6.3. Le cinéma nous atteint via *l'amplification* de la télévision

Pour que l'amplification rejoigne notre maxime, "l'influence de la télévision", il nous a fallu exagérer des aphorismes cinématographiques. Par exemple, dans la deuxième partie, nous avons amplifié la richesse chromatique des décors des comédies musicales des années '50. Ceci a pour effet de donner un rendu plus artificiel au film et ainsi favoriser la lecture formelle de l'oeuvre.

Dans cette même partie du film, la scène de l'école en est un autre exemple. Nous y retrouvons une amplification des scènes du même genre au cinéma. Cette classe, exagérément excitée, contraste avec l'attitude de Dominique institutrice de façon à amplifier sa dépendance envers la télévision. Il s'agit de permettre la perception caractérielle du personnage principal.

Dans la troisième et dernière partie du film, nous avons amplifié les caractéristiques plastiques des *cartoons* américains. Cela a effectivement pour effet de pousser le spectateur à s'attarder aux aspects formels et culturels du film et donc du sujet que nous traitons dans notre étude.

7. L'emprunt

7.1. Description du procédé

L'emprunt se résume à l'utilisation intégrale de formes ou formules cinématographiques. Contrairement aux autres procédés aphoristiques, l'emprunt ne nécessite aucune transformation. Il s'agit tout simplement d'une appropriation qui se justifiera par sa fonction sémantique.

7.2. Assimilation du cinéma par la télévision

Dans le sens où nous l'entendons, une émission de télévision comme *Sesame Street* est un bon exemple d'emprunt. La formule musicale de cette émission pour enfant est directement tirée des comédies musicales du cinéma américain. De façon plus générale, ce procédé d'emprunt a permis à la télévision d'augmenter l'accessibilité à la culture cinématographique populaire.

7.3. Le cinéma nous atteint via *l'emprunt* à la télévision

L'emprunt est une influence directe de la télévision sans aucune transformation. Dans notre film, la marque de commerce ACME, utilisée dans la troisième partie, est un bon exemple d'emprunt. Il s'agit du nom de la compagnie fictive qui fabrique les articles et accessoires utilisés par les personnages de dessins animés américains.

De la même façon, l'utilisation des films que nous percevons dans le téléviseur de Dominique, est aussi un emprunt. L'utilisation d'emprunts tels que ceux-ci, nous permet, dans notre film, de construire l'environnement culturel du personnage sur la base de celui du spectateur. Ce procédé facilite l'identification du spectateur à travers sa perception de l'univers du film.

L'utilisation du champ-contrechamp, dans le dialogue entre Rémy et Dominique, est aussi un emprunt, puisque ce procédé y est utilisé de façon conventionnelle. Ainsi, on crée un équilibre permettant au spectateur de se retrouver dans des schèmes qui lui sont familiers.

Pour nous, le cinéma aphoristique est le moyen d'affirmer notre appartenance culturelle et de légitimer notre propre imaginaire. Les exemples que nous venons de voir, démontrent, comment notre cinéma, par le procédé aphoristique, nous permet de nous approprier une culture sous forme de matière première. Une technique qui, pour nous, jeunes artistes, reste à développer.

Ces matériaux de base proviennent évidemment du cinéma américain qui nous a atteint à travers des années de télévision. Nous considérons cette culture comme faisant partie du bagage culturel québécois, puisqu'elle est largement digérée par notre télévision. Nous parlons donc à travers la télévision québécoise, de notre imaginaire collectif, un lieu commun que nous appellerons plus simplement le *Monde Imaginaire*.

Le *Monde Imaginaire* est une expression populaire qui, tout en désignant l'ensemble de l'imaginaire humain, suggère en même temps, la réalité de son existence. Pour nous, il est à la réalité ce que le monde spirituel est au monde matériel pour les théologiens. Le *Monde Imaginaire* possède une qualité importante: son universalité. Quand on mentionne la *Lampe d'Aladin*, à peu près tout le monde comprend de quelle réalité, du moins, de quelle entité on parle.

L'universalité du *monde imaginaire* lui confère une grande crédibilité qui nous est très utile dans notre recherche de légitimation culturelle. En utilisant des matériaux cueillis dans le bagage culturel collectif, nous fabriquons un imaginaire qui nous est propre, mais qui, en même temps, possède les traits de filiation nécessaires pour donner l'impression de faire partie de l'imaginaire collectif et, par extension, du Monde Imaginaire.

Le cinéma aphoristique crée ainsi un effet particulier, celui de donner au spectateur une impression d'appartenance. Il se reconnaît dans cet univers confectionné à partir de la culture télévisuelle populaire, celle des américains, mais aussi la nôtre.

Cette pratique aphoristique du cinéma, étant commune à nos processus de création respectifs, est, comme nous l'avons mentionné précédemment, à la base même de notre association

artistique. Une association qui ne serait pas possible sans cette équivalence dans la perception de notre médium. Une unité idéologique qui permet à notre production artistique de jouir d'une très bonne cohésion.

Le cinéma aphoristique est donc le moyen par lequel nos différentes personnalités artistiques pourront s'émanciper en des motifs particuliers, bien distincts et propres à chacun. C'est ce que nous légitimons dans les prochaines parties de ce texte.

Troisième partie

"MISE EN ABYME: AUTO PORTRAIT D'UN PERSONNAGE"

"À part manger du chocolat, le plus grand plaisir que j'éprouve en tant qu'être humain, est celui de me faire mon cinéma... "

Martine Fortin

Troisième partie

"MISE EN ABYME: AUTO PORTRAIT D'UN PERSONNAGE"

CHAPITRE I

LA PARTIE ÉMOTIVE

1. Ellipses et musique de ma vie

Déjà, très jeune, dans ma balançoire au chalet de mes parents, j'imaginai des scénarios me mettant en vedette, et transformant une vie monotone (ma vie monochrome) en une succession d'événements à haute teneur en émotion, saturé en couleurs vives et lumineuses, sans aucun moment de répit.

Par d'autres rares moments, alors que quelques activités démesurément passionnantes pouvaient envahir de bonheur l'horaire ennuyeux de mon quotidien, je parvenais difficilement à comprendre pourquoi il n'y avait pas de musique pour accompagner mes actions, et ainsi rehausser les sentiments et les émotions qui devaient l'être.

Pis encore, je percevais très mal le fait d'avoir à entrecouper mon plaisir par des nécessités ou besoins qui rendaient inesthétique et inconmode la diégèse de ma vie. Par exemple, suite à une partie de ballon-volant, je devais me doucher, aller aux toilettes, camoufler les imperfections de ma peau, coiffer mes cheveux, bref me rendre la plus élégante possible, avant de me retrouver au restaurant (pas aussi chic que je l'aurais espéré à cause de mes maigres ressources financières), avec des copains pas aussi beaux que Kevin Costner ou Julia Roberts.

Au cinéma; une ellipse m'aurait permis de passer directement de la plage au resto et ce, avec un look incroyable!

2. Beaucoup de regrets

Ne pas pouvoir voler comme Superman, ne pas être l'épouse de Batman, ni la soeur de Bobinette; ne pas... ne pas... ne pas... formaient l'ensemble de mes nombreuses déceptions enfantines.

Vivre l'aventure avec Indiana Jones, rencontrer E.T. ou Edward Scissorhands, vouloir être belle, amoureuse et chanceuse comme Julia Roberts dans "*Pretty Woman*¹", me retrouver

¹ Garry Marshall, "*Pretty Woman*", 1990, États-Unis.

"*Somewhere in Time*¹", être Oscar Schindler ou vivre la folle histoire du "*Young Einstein*²", réveillent en moi l'enfant que je suis encore aujourd'hui, vivant les mêmes types de déceptions, mais dans une catégorie réservée plutôt aux adultes possédant un coeur et une âme d'enfant.

Presqu'aucun moment de ma vie quotidienne ne peut équivaloir à la sensation éprouvée en dégustant un film auquel je m'identifie et dans lequel, par procuration, je tue des gens, je me transforme en mouche, je tombe dans le Grand Canyon ou encore je peux être vedette de cinéma. Tout ça, se déroulant avec ellipses et musique!

C'est ce désir ardent de faire partie de ces mondes, du monde du film, qui m'amène à faire des films, et plus encore, à faire partie de ces films; à en être la vedette et vivre mille et une péripéties... Un désir qui sera comblé par l'autoportrait grâce au cinéma aphoristique et à la *mise en abyme*.

¹ Jeannot Szwarc, "*Somewhere in Time*", 1980, États-Unis.

² Yahoo Serious, "*Young Einstein*", 1988, Australie.

CHAPITRE II

LA PARTIE RÉFLÉCHIE

1. La mise en abyme

Ce profond désir de mon enfance d'atteindre le monde du film, me pousse à créer des oeuvres dans lesquelles je m'intègre inconsciemment, de façon à me faire vivre ces aventures intérieures. Voilà le moteur, la raison émotive de mon travail; franchir la frontière de ce monde merveilleux.

La récupération de la culture de mon enfance, par le cinéma aphoristique, me permet de me retrouver dans un monde qui possède toutes les caractéristiques; les mêmes atmosphères, les mêmes sensations, les ellipses et la musique, etc. , comme le monde de mon enfance. L'enfant de la télévision se retrouve enfin dans cette télévision, grâce à la *mise en abyme*. Elle me fait vivre, à perpétuité, dans le monde de mon enfance.

Avant de s'aventurer plus loin dans le monde de la *mise en abyme*, je crois qu'il s'avère nécessaire de vous expliquer brièvement, ce qu'est, en définitive, une *mise en abyme*. Après

avoir compris le fonctionnement de ma pensée et avant l'analyse de mes oeuvres antérieures, je me permets de définir brièvement la *mise en abyme*.

Je perçois donc la *mise en abyme* comme étant une construction ou une structure formelle, par laquelle des effets de reduplication temporelle, et de profondeur spatiale, me permettent d'inventer un monde duquel surgit un questionnement souvent insoluble, une répétition, une impasse. Ce questionnement insoluble provoque un effet d'infini et de perpétuel recommencement. Au début de mon expérimentation artistique, j'utilisais la *mise en abyme* inconsciemment et très intuitivement, maintenant j'essaie, dans mes films, de l'exploiter au meilleur de mes possibilités, puisqu'elle permet mon intégration au monde du film.

2. ... Selon Gide

Par ailleurs, selon la proposition d'André Gide¹, cette locution; *mise en abyme*, se définit comme étant:

"un procédé ou une structure par laquelle, dans une oeuvre, un élément renvoie à la totalité (par sa

¹ Écrivain français, auteur du célèbre roman intitulé: "*Les Faux-Monnayeurs*", publié en 1925.

nature, par exemple: le tableau dans le tableau, récit dans le récit...), notamment lorsque ce renvoi est multiplié indéfiniment ou qu'il inclut fictivement l'oeuvre elle-même".

Nous pourrions dire que la définition de Gide s'applique très bien à mon travail, puisque la *mise en abyme* me permet de multiplier à l'infini ma présence dans l'oeuvre, par l'autoportrait.

3. La genèse

J'ai retracé, à travers mes oeuvres antérieures, les premiers signes de cette volonté de faire moi-même partie de l'oeuvre. Ils se traduisent par des procédés formels facilement reconnaissables. Mais avant tout, un événement particulier et déclencheur: ma rencontre avec le médium vidéo que j'ai expérimenté pour la première fois en 1985, dans "*Goungie*".

Par sa ressemblance avec le cinéma, ce médium me permet de recréer le même type de sensations vécues dans mon enfance, en étant spectateur. C'est un mode de représentation cinématographique. Je suis alors emballée par le côté de l'image en mouvement, le côté narratif qui dépasse l'anecdote picturale, la musique amplifiant les émotions, cette magie qui rend

l'imaginaire vivant. Mes oeuvres ultérieures seront marquées par cette rencontre et deux éléments clés vont constamment revenir, l'autoportrait et la *mise en abyme*.

Premièrement, par l'autoportrait, je choisis de m'intégrer à mon travail par une représentation formelle de mon aspect physique. C'est-à-dire que j'utilise mon corps comme modèle et sujet, que je présente, sous différentes formes, en peinture, en dessin, sur bande magnétique ou encore en photographie, comme on peut le constater, par exemple, dans un détail de "*Marques du passé III*", figures nos 1 et 2.

Je tente donc de m'intégrer au centre de mon oeuvre par une approche du corps. Mon portrait se veut l'impression de ma présence dans l'oeuvre. De plus, mes oeuvres vont revêtir un aspect cinématographique, et cela sous forme de séquences, comme on peut le voir dans les figures no 2 et no 3, ou par des mises en scène, comme dans l'oeuvre de la figure no 4.

Un autre procédé, me servant à mettre en évidence ma personne dans l'oeuvre, est de valoriser le personnage principal par un traitement différent du reste de l'oeuvre. Par exemple, traité d'une façon très, très réaliste, le personnage féminin, grandeur nature, de cette même oeuvre intitulée: "*Je n'attends que la mort car elle est la seule dont je ne puis douter de la*

venue..." (figure 4), oblige le *spectateur*, ou regardant, à s'accrocher à cet élément réaliste auquel il peut s'identifier. Le contraste de traitement avec les autres éléments de la toile permet, encore une fois, de donner toute l'importance au sujet que je suis.

La présence de la *mise en abyme* dans mes oeuvres, est un autre aspect essentiel à mon travail, que ce soit dans "*360° de ma cours*", ou encore dans une oeuvre plus complexe comme "*La Première Barrière*". Dans le premier cas, le travail est particulièrement intéressant à ce niveau, car je me retrouve virtuellement impliquée au centre de l'oeuvre. "*La Première Barrière*", film que j'ai réalisé en 1986, est une histoire basée sur la libération des reflets de miroirs, qui se retrouvent dans notre monde et qui cherchent à se débarrasser de nous! La *mise en abyme*, dans cette oeuvre, crée un effet de dédoublement de ma personne qui en augmente l'importance de la présence.

C'est encore une fois, en voulant me mettre en scène, que je décide d'amplifier ce phénomène auto-référentiel. Le fait que l'histoire se passe dans ma propre maison, dans mon propre environnement, enrichit cet autoportrait en augmentant la crédibilité de ma présence dans l'oeuvre. La *mise en abyme* est en fait un procédé qui me permet l'intégration d'un seul personnage, continuellement renouvelé (ma propre personne), à l'oeuvre. Elle

me permet aussi de me fondre dans l'oeuvre, en explorant un côté ambigu, sans fin, comme un perpétuel recommencement, de l'individu que je désire être dans la vie comme au cinéma. Ce résultat vient d'une caractéristique de la *mise en abyme*: l'effet de persistance.

4. Effets de persistance de la *mise en abyme*

Dans "*Les Yeux d'la Fin...*", les mondes que je recrée sont, de toute évidence, traités, de façons différentes, les uns par rapport aux autres. La *mise en abyme* me permet de créer un univers de plus en plus fou, instable et en perpétuel mouvement. Un mouvement qui semble infini. Par contre, un élément de la plus grande importance nous rattache à chacune des parties du film, par sa présence constante et auquel le spectateur peut s'identifier: le personnage principal: Dominique. Cette dernière est même beaucoup plus qu'un personnage; c'est moi... en tant qu'enfant de la télévision.

C'est en quelque sorte un portrait, un autoportrait où je joue un rôle concerné, avec mes caractéristiques familières, mes défauts et qualités, mes angoisses et obsessions, mes rêves et mes folies, mes fantasmes aussi, mais présenté dans un style, tout à fait exagéré de l'influence de la télévision. Pour donner

encore plus d'ambiguïté et de mystère, pour jouer avec des atmosphères de mondes imaginaires (avec musique et ellipses), où la réalité du téléspectateur peut être remise en question, je suggère la relativité, c'est-à-dire un état ambigu qui dépasse celui de traiter toujours du même personnage.

La fonction de la *mise en abyme* se résume à un phénomène particulier que je nomme *effet de persistance*. Il s'agit alors de la persistance de ma pensée dans l'oeuvre, par la présence, qu'on suppose perpétuelle, de Dominique: le personnage principal. En effet, on me retrouve à travers elle tout au long du film, de partie en partie, dans cette boucle sans fin et relative que crée la *mise en abyme*. Comme dans mes oeuvres antérieures, je me démarque, ainsi, tout particulièrement du reste de l'oeuvre. La *mise en abyme* me permet de créer un point central focalisé sur un monde ambigu, infini. Elle me permet aussi de créer, tout autour, une zone floue entre la réalité et l'imaginaire, pour ainsi faciliter l'intégration des personnages que je suis à ce monde du film qui est, ne l'oublions pas, influencé par la télévision.

En résumé, l'effet de persistance de la *mise en abyme* permet d'intégrer ma pensée au monde du film et de statuer cette intégration par le contraste entre la persistance de ma présence dans l'oeuvre et l'instabilité de ce monde complètement fou. Comme, si on veut, dans mes oeuvres précédentes, où mon

personnage était mis en évidence par le contraste entre le traitement plus réaliste de mon portrait, par rapport au traitement plus gestuel du décor.

Dans "Les Yeux d'la Fin...", la *mise en abyme* est construite autour du cinéma aphoristique, de façon telle que le sujet du film en est en même temps la structure formelle. *L'influence de la télévision* devient ainsi l'autoportrait de *l'enfant de la télévision* que je suis. On assiste donc à la construction de tout un univers imaginaire qui se trouve être une métaphore de ma réalité persistante. Le cinéma aphoristique donne une couleur particulière à ce monde, afin qu'il devienne pour moi, et pour le spectateur, le monde de la culture télévisuelle, le monde de la culture de mon enfance. Une problématique créatrice que je tenterai d'expliquer dans le prochain chapitre.

CHAPITRE III

MISE EN ABYME D'UN AUTO PORTRAIT DANS: "LES YEUX D'LA FIN ou MISE EN ABYME DE L'INFLUENCE DE LA TÉLÉVISION SUR LA VRAISEMBLANCE DE LA RÉALITÉ DU MONDE IMAGINAIRE"

1. Le film dans le film, dans le film...

Dans "*LES YEUX D'LA FIN ...*", la présence la plus évidente de la *mise en abyme* se retrouve, selon moi, au niveau du scénario, alors que les différentes parties du film, s'emboîtent les unes dans les autres, jusqu'à y former une boucle. La structure en est très simple: chacune des parties du film, qu'on croyait être, à chaque fois, la réalité diégétique, s'avère être une fiction que regarde un personnage dans son téléviseur. Nous sommes donc, comme spectateurs, intégrés à ce système, puisque nous regardons aussi la télévision comme les autres personnages.

En effet, les génériques qui défilent devant les deux personnages de la troisième partie, sont bien destinés aux spectateurs. Par contre, un dernier plan, qui commence par une image hors focus, nous ramène à la première partie du film. On y voit ce premier personnage, assis dans un lit, la nuit, fermant le

téléviseur après le générique du film qu'elle regardait, exactement comme au début de notre film. Par contre, cette fois, le point de vue de la caméra place le spectateur *dans* le téléviseur du personnage derrière les génériques qui, puisqu'ils sont destinés au personnage, sont à l'envers pour le spectateur. Et c'est à ce moment que la boucle se referme, avec le spectateur faisant maintenant partie de cette chaîne de regardant-regardé.

Au niveau de la temporalité du film, ce que je remarque de particulièrement intéressant, c'est que, malgré le temps réel et défini que dure le film, ce dernier laisse croire à un temps interminable; ses mondes s'emboîtant éternellement les uns dans les autres. Le temps diégétique de l'oeuvre se multiplie à l'infini, en donnant l'impression que le film se poursuit indéfiniment. Cet effet de boucle crée une sensation de perpétuel recommencement intemporel, donnant, à ma présence dans l'oeuvre, celle de Dominique, toute sa force. Mon personnage est toujours présent, que l'on passe d'un monde à un autre, mais vu sous différentes facettes. Cette *mise en abyme*, de l'influence de la télévision, me permet d'affirmer au spectateur ma présence dans un *film*.

Nous nous retrouvons face à un exemple parfait de la définition de la *mise en abyme* que nous suggère André Gide. Ainsi, la multiplicité de ces petits films, les uns après les autres, contribue à affirmer le médium. Tout au long de l'oeuvre,

le spectateur est forcé de prendre conscience du système cinématographique. C'est-à-dire qu'il est spectateur, qu'un film lui est présenté et que moi, je suis là, dans ce film...

2. Autoportrait en trois actes

La structure de notre film est, comme nous l'avons vue, en trois parties bien distinctes. J'ai voulu, pour chacune de ces trois parties, un traitement particulier qui mettrait en évidence un aspect, à chaque fois différent, de ma personnalité.

On y retrouve donc trois niveaux d'autoportrait qui, graduellement, aboutissent à mon intégration au monde du film. Il s'agit premièrement, d'un autoportrait de ma personne dans son essence première, à travers la banale réalité.

La deuxième partie du film se trouve à être un autoportrait de l'artiste; une allégorie tirée à même mon processus de création.

Pour finir, en troisième partie, un autoportrait du personnage, c'est-à-dire un autoportrait d'anticipation, par lequel se concrétise la matérialisation de ma présence dans l'oeuvre en

étant personnage du film, réinventé par l'influence de la télévision.

2.1. Autoportrait de la personne

La première partie du film s'avère donc être le niveau premier d'autoportrait, où je m'attarde à ma banale réalité d'être humain. Le personnage me représentant dans cette partie est d'aspect très naturel, puisque je n'ai utilisé aucun déguisement apparent pour ce rôle.

Je me retrouve ainsi, dans une description de la banale réalité de ma vie. C'est une transcription terre à terre de mon attitude dans la vie par rapport à la télévision qui transmet aussi cette réalité. Je me retrouve seule, dans un environnement sombre et peu rassurant qui exprime bien, je crois, le côté pessimiste de ma personnalité. J'ai effectivement cette tendance à me sentir seule au monde, parfois même au fond d'un gouffre, malgré tous ces amis qui s'entassent autour de moi tous les jours. J'ai l'impression d'être différente des autres et de ne trouver âmes soeurs qu'à travers la télévision dont le suis l'amie fidèle.

C'est donc ainsi que commence le film: par la télévision. Vraisemblablement, nous nous retrouvons à la fin de la programmation de la journée et juste avant que je m'endorme, après avoir fermé la télé.

L'influence de cette télévision me permet de vivre des choses incroyables, par lesquelles j'oublie l'horrible banalité de la vie, qui est matérialisée sous forme du monstre appelé "Menour". Cette gigantesque bête symbolise aussi mes craintes, angoisses et difficultés, que je perçois toujours au moins (sans exagérer), 28 fois leur taille réelle.

Dans cet autoportrait, je me vois donc seule devant l'obstacle, prise au pied du mur de la fin de la programmation, devant le côté monstrueux de la vie. Les problèmes commencent donc justement après que la télévision soit fermée, exactement comme dans ma vie de tous les jours, où je dois affronter le lamentable quotidien, à chaque fois que mon esprit quitte le monde merveilleux de la télévision.

Pourtant et heureusement, il y a une lueur d'espoir, car, toute cette monstruosité ne s'avère être qu'un petit minou. Chose intéressante, puisque le chat est en réalité, un petit être que j'affectionne tout particulièrement. Nous retrouvons donc, ici, le symbole de ces gigantesques problèmes qui me paraissent

toujours insurmontables dans la vie de tous les jours et après les avoir solutionnés à la télévision, m'apparaissent simples et faciles à vivre. Autre fait intéressant; ce n'est pas par destruction que je gagne sur ce monstre, mais en l'apprivoisant; j'apprends alors à apprivoiser la vie comme il en était pour le petit écran. Tout ça dans une structure à l'infini.

Toute cette scène sur la banale banalité monotone de ma vie, débouche sur un exutoire intéressant; celui de l'autoportrait de l'artiste, c'est-à-dire non plus en tant que spectatrice mais actrice, non plus en tant que celle qui subit et consomme mais en tant que celle qui crée son film, sa propre réalité.

2.2. Autoportrait de l'artiste

L'influence de la télévision, cette locution qui, depuis le début de ce texte, semble être le coeur même de mes pulsions artistiques, sera, grâce à la *mise en abyme*, aussi le sujet de mon deuxième autoportrait.

La deuxième partie de "Les Yeux d'la Fin..." est, proprement dite, un autoportrait libérateur de mon processus créatif. C'est véritablement une allégorie qui, en quelque sorte, dépeint mon état d'artiste. J'y exprime mes états d'âmes face à la création.

Comment se fait le déclic de l'inspiration qui me pousse, de façon plus ou moins consciente, à créer?

Je ne parle évidemment pas ici de technique, mais plutôt d'une sorte de logistique viscérale, tirée de mon expérience artistique. L'influence de la télévision, étant à la base de cette expérience, il n'est donc pas surprenant de constater que le personnage de Dominique de la deuxième partie soit, lui aussi, dépendant de la boîte à image. L'artiste que je suis tend à s'en défaire pour refaire l'univers télévisuel à sa manière.

Nous passons à un autre niveau de l'autoportrait, où s'exprime ce qui me démarque comme être humain. Le personnage de Dominique est donc une caricature de ce que je suis en tant que créatrice, dans son originalité et son excentricité. Au contraire de la première partie, le personnage se retrouve maintenant dans un environnement qui lui va à merveille, dans lequel Dominique se sent tout à fait chez elle. Que se soit par son aspect physique ou par son attitude, il s'agit réellement du portrait de ma relation avec ma production artistique, ce dont je crois être faite et, où je me sens parfaitement à l'aise. L'état d'enfant de la télévision est représenté par l'influence de la télévision sur Dominique qui, par son attitude inconsciente, exprime, du même coup, l'énorme proportion accordée à l'intuition dans mon processus créatif.

La télévision pousse le personnage à poser un acte. Cet acte affirme la domination de Dominique dans ce monde; elle se débarrasse alors de Rémy, le second rôle du film. L'acte, l'homicide, c'est la création dont le but ultime est toujours de permettre mon intégration au monde du film. Par l'élimination de cet intrus qui s'immisçait entre Dominique et la télévision; elle se retrouve seule, paisiblement assise devant celle-ci. Cette scène montre bien jusqu'à quel point l'artiste que je désire être doit se défaire de la réalité pour mieux atteindre le monde de la télévision. La *mise en abyme* d'un autoportrait de l'influence de la télévision s'est avéré un excellent moyen d'y parvenir.

Cette partie est la plus longue des trois parties du film. Sa durée a, entre autres comme fonction, de s'assurer que le spectateur puisse s'attendre à une finale. Celle du film et celle de ma démarche. Mais il en est rien.

2.3. Autoportrait du personnage

La troisième partie du film est l'aboutissement de mon intégration au monde du film. C'est mon autoportrait en étant personnage totalement modifié par la télévision. Avec ces cheveux jaunes, cette silhouette extravagante et cette gestuelle théâtrale, j'acquies toutes les caractéristiques nécessaires à

faire de moi un personnage de film. Par contre, il s'agit toujours de moi et de mon processus créateur. Je suis malgré tout, un personnage reconnaissable et pourtant, je m'intègre parfaitement à ce monde artificiel, où j'acquies un statut particulier, en dépassant l'influence de la télévision. Par cela, je cherche à dire qu'au-delà des influences que l'on réussit tant bien que mal à se défaire, il reste toujours un dépassement de soi. Ce dépassement constitue, à mon avis, le véritable enjeu de la création artistique.

Dans la première partie du film, la télévision remplit sa fonction habituelle d'appareil de diffusion des films. Je consomme et je subis. Dans la seconde, elle accuse une nouvelle fonction, par une influence active sur le personnage de Dominique. Je réagis et je crée. Dans la troisième, elle devient carrément elle-même un personnage. Je me surpasse et reviens. Le contact privilégié qui se crée ainsi, entre le personnage que j'incarne et le téléviseur, est l'expression de la matérialisation de ma présence dans l'oeuvre. Pouvons nous dire que dans la dernière partie l'autoportrait en est un d'anticipation, puisque j'y projette mon désir d'enfant, d'atteindre aujourd'hui ce monde merveilleux?

Je travaille toujours de façon très intuitive. Je sais qu'il faut que je fasse les choses d'une certaine façon, je ne sais pas

pourquoi, mais je sais qu'il faut qu'elles soient ainsi faites. Ce travail de recherche m'a permis de comprendre comment fonctionne mon processus créateur et quel en est l'origine.

L'enfant de la télévision qui est en moi désire indubitablement retourner dans le monde de la télévision, ce monde fantastique dont il fut imprégné jadis. Pour s'y rendre, le véhicule sera le cinéma aphoristique, qui donne à mon oeuvre, la couleur et l'ambiance de la télévision de mon enfance.

Le motif sera l'autoportrait, avec, comme structure, la *mise en abyme* dont une de ses caractéristiques, que je nomme effet de persistance, donne à ma présence dans l'oeuvre, une illusion de permanence.

La mise en abyme aphoristique donne un monde bizarre, où tombe toute logique, ce qui, en plus de concrétiser ma présence dans le monde de la télévision, pousse le spectateur à mettre en doute la *vraisemblance de sa réalité*.

CONCLUSION

La lecture de ce document, ainsi que le visionnement du film, vous aura certainement donné à penser que nous ne sommes pas les seuls enfants de la télévision à vouloir créer du neuf. Et vous auriez bien raison, car il est vrai que nous faisons partie de toute une génération. Ainsi, notre création repose sur une logique très simple. Après avoir tant regardé la télévision, nous sommes, après coup, bien conscients de la présence de la culture américaine dans nos vies. Il n'y a aucun doute que la télévision a participé à notre assimilation à cette culture, qui fait maintenant partie de notre bagage culturel.

C'est de manière lucide et engagée que nous assumons cette influence, pour en faire le matériau de base de notre production artistique, qui se concrétise dans le cinéma aphoristique. Que se soit vers *la vraisemblance de la réalité du monde imaginaire* ou vers *une mise en abyme de l'influence de la télévision*, nous avons trouvé le moyen d'affirmer notre identité culturelle, entre l'assimilation de la culture américaine et la distinction de la culture québécoise.

L'expérience du divertissement, c'est premièrement notre expérience de téléspectateur qui, au cours des années, a permis d'enrichir notre imaginaire.

Mais l'expérience du divertissement, c'est surtout de dépasser le simple divertissement populaire vers une oeuvre singulière qui transcende le genre et, de surcroît, l'expression de nos personnalités propres. Nous avons découvert, dans le cinéma aphoristique, la possibilité de combiner notre origine d'enfants de la télévision, à une pratique artistique bien présente.

Maintenant, nous sommes fiers de présenter cette oeuvre, non seulement comme témoin de notre identité culturelle, mais aussi comme l'expression de nos pulsions artistiques. Nous voulons partager cet univers particulier, issu d'un imaginaire, nous pouvons le dire, qui nous est propre à travers ce film qui, nous le croyons, est à notre image.

ILLUSTRATIONS



Figure 1, "*Marques du passé III*" (détail).

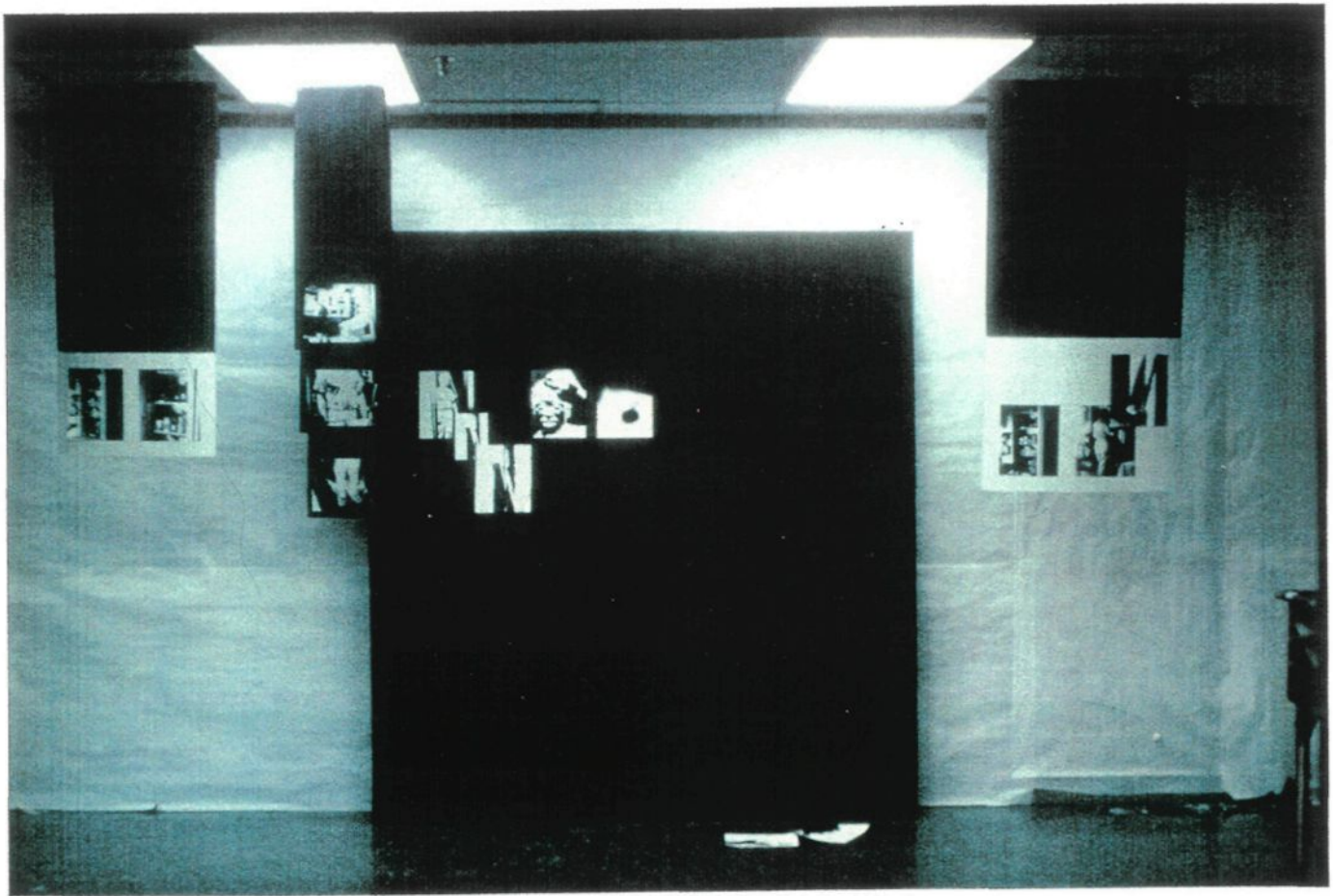


Figure 2, "Marque du passé III".

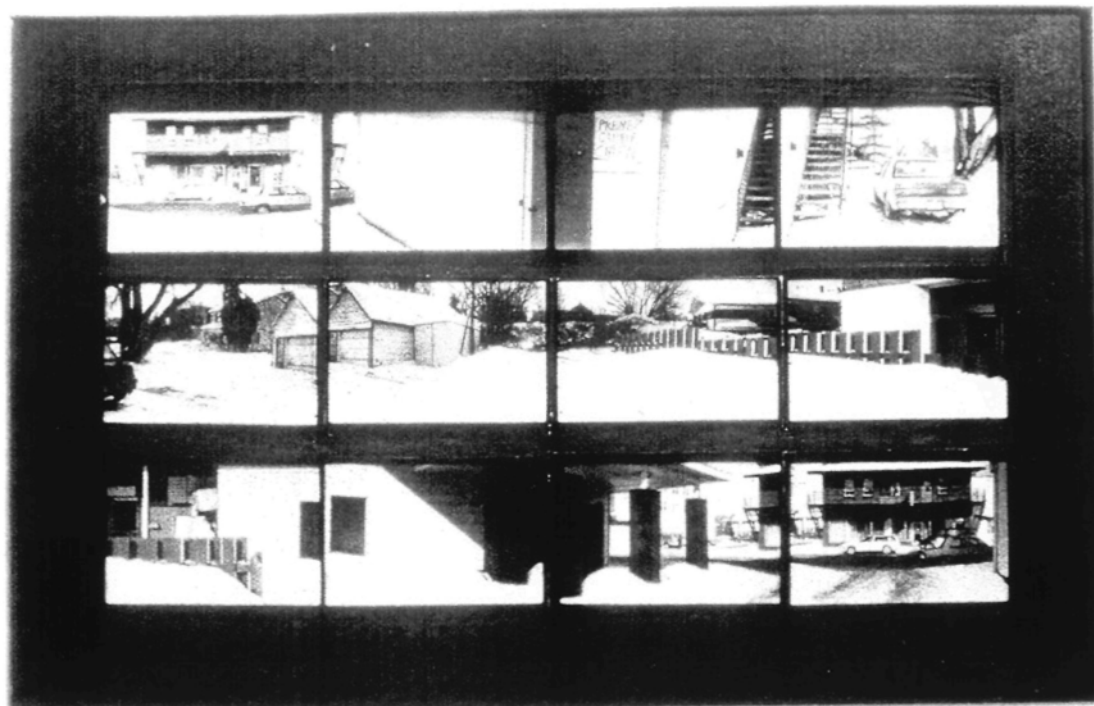


Figure 3, "360° de ma cour".



Figure 4, "Je n'attends que la mort car elle est la seule dont je ne puis douter de la venue...", (détail).

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES GÉNÉRAUX:

AUMONT, Jacques, L'Image, Nathan, Paris, 1990, 254 p..

AUMONT, Jacques, L'Oeil Interminable, cinéma et peinture, Librairie Séguier, Paris, 1989, 254 p..

AUMONT, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, Esthétique du Film, Nathan, Paris, 1983, 224 p..

BENAYOUN, Robert, Le Mystère Tex Avery, Seuil, 1988, 120 p..

COLLET, Jean, Michel Marie, Daniel Percheron, Jean-Paul Simon, Marc Vernet, Lectures du Film, Albatros, Paris, 1980, 220 p..

DE BAECQUE, Antoine, "L'Amérique sous les Fers", Cahiers du Cinéma, No 442, Paris, Avril 1991, pp. 36-37.

FIELD, Syd, Scénario, Merlin, Montréal, 1990, 281 p..

KATSAHNIAS, Iannis, "Edward l'Intouchable", Cahiers du Cinéma, No 442, Paris, Avril 1991, pp. 33-35.

KATSAHNIAS, Iannis, "Tim Burton La Coupe d'un grand", Cahiers du Cinéma, No 442, Paris, Avril 1991, pp. 39-41.

MARTIN, Marcel, Le Langage Cinématographique, Éditions du Cerf, Paris, 1985, 290 p..

VERNET, Marc, Figures de l'Absence, de l'invisible au cinéma, Cahiers du Cinéma, Paris, 1988, 125 p..

OUVRAGES TRAITANT DE LA MISE EN ABYME:

BENAYOUN, Robert, "Presque tout sur Chuck Jones (par miettes et par flashes)", CinémAction: Le Cinéma d'Animation, No 51, Paris, Avril 1989, pp. 40 à 51.*

BRION, Patrick, Tex Avery, Éditions du Chêne, Paris, 1985, 175 p..*

DÄLLENBACH, Lucien, Le Livre et ses Miroirs dans l'oeuvre romanesque de Michel Butor, Lettres Modernes, Paris, 1972, 120 p..

DÄLLENBACH, Lucien, Le Récit Spéculaire, Seuil, Paris, 1977, 253 p..

GAREL, Alain, "Chuck Jones portrait d'un animateur comme acteur avec un crayon", La Revue du Cinéma, No 465, Paris, Novembre 1990, pp. 34-49. *

GIDE, André, Les Faux-Monnayeurs (extraits), Librairie Larousse, Paris, 1959, 139 p..

OUVRAGES TRAITANT D'HUMOUR:

CHION, Michel, "Le Son", CinémAction: Le Cinéma d'Animation, No 51, Paris, Avril 1989, pp. 185-186.

ROUDÉVITCH, Michel, "Roger Rabbit: Le Baroud d'Honneur de l'âge d'or hollywoodien", CinémAction: Le Cinéma d'Animation, No 51, Paris, Avril 1989, pp. 73-75.

SIMON, Jean-Paul, Le Filmique et le Comique, Albatros, Paris, 1979, 168 p..

* Ouvrages traitant d'humour et de *mise en abyme*.

BIBLIOGRAPHIE FILMIQUE

FILMS GÉNÉRAUX:

BURTON, Tim, Edward Scissorhands, U.S.A., 1990, 107 mins..

COSTNER, Kevin, Dances with Wolves, U.S.A., 1990, 180 mins..

KELLY, Gene, Stanley Donen, Singin' in the Rain, U.S.A., 1951, 103 mins..

SPIELBERG, Steven, Close Encounters of the Third Kind, U.S.A., 1977, 135 mins..

SPIELBERG, Steven, E.T., the Extra-Terrestrial, U.S.A., 1982, 115 mins..

FILMS PORTANT SUR LA MISE EN ABYME:

AVERY, Tex, King Size Canary, U.S.A., 1949, 10 mins.. *

AVERY, Tex, Red Rural Riding Hood, U.S.A., 1949, 10 mins.. *

AVERY, Tex, Screwball Squirrel, U.S.A., 1944, 10 mins.. *

AVERY, Tex, Tex Avery's Screwball Classics 2, U.S.A., 1989, 60 mins.. *

FILMS TRAITANT D'HUMOUR:

DANTE, Joe, Gremlins 2: The new Batch, U.S.A., 1990.

LEHMANN, Michael, Hudson Hawk, U.S.A., 1991.

ZEMECKIS, Robert, Who Framed Roger Rabbit, U.S.A., 1988, 104 mins..

* Films traitant d'humour et de mise en abyme.

RÉSUMÉ DU SCÉNARIO

"LES YEUX D'LA FIN" ou "MISE EN ABYME DE L'INFLUENCE DE LA TÉLÉVISION SUR LA VRAISEMBLANCE DE LA RÉALITÉ DU MONDE IMAGINAIRE"

Une dame, assise dans son lit, mange des croustilles en faisant le guet à l'aide d'un couteau. Pendant un manque d'attention de sa part, une gigantesque bête grognant, s'élève au pied de son lit. Pour calmer la chose, la dame lui offre de la nourriture pour chat et la bête redevient un doux petit minou.

La jeune femme regardait la télévision; ce n'était qu'une publicité.

Dans toutes les pièces de la maison de notre jeune femme Dominique, on retrouve des téléviseurs ouverts à différents postes. Les images en mouvement qui y sont présentées semblent presque hypnotiser cette dernière.

Parallèlement à cela, un jeune homme, Rémy, dévale la rue à bicyclette. Arrivé à la maison de Dominique, il observe ce qui s'y passe de l'extérieur, puis décide de s'avancer jusqu'à la porte.

Lorsqu'ils se rencontrent; une dispute éclate, un moment de silence et ils se jettent dans les bras l'un de l'autre.

Maintenant assis à la table de cuisine, ils reprennent une conversation des plus timides.

Le téléviseur de la cuisine prend alors de plus en plus d'importance et Dominique se laisse influencer par ce dernier, en se transformant, sans en prendre conscience et cela l'amène à poser des gestes irréfléchis.

Les génériques commencent à défiler. Des personnages d'un monde démesurément excentrique regardaient ce film, tout en discutant avec leur téléviseur.

De nouveaux génériques défilent devant eux. Ils paniquent en s'apercevant que la fin du film est aussi la fin de leur monde. Neige électronique.

D'autres génériques devant un fond imprécis. Alors que la mise au point s'effectue sur les éléments constituant ce fond, nous apercevons, droit devant nous, assise dans son lit et dégustant des croustilles, la femme de la publicité de la première partie, nous regardant. Elle ferme le téléviseur; tout devient noir.