

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

GUY BONNEAU

"L'EXPÉRIENCE DU DIVERTISSEMENT"

ou

À LA LIMITE DE LA VRAISEMBLANCE;
LE MOTIF DE MA VOLONTÉ ARTISTIQUE"

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
"À LA LIMITE DE LA VRAISEMBLANCE;
LE MOTIF DE MA VOLONTÉ ARTISTIQUE"**

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 la moindre, je remercie ma partenaire de travail et meilleure amie Martine, 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 concerne strictement la communication de Guy, soit: "À la limite de la *vraisemblance*: le motif de ma volonté artistique".

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	12
PREMIÈRE PARTIE: "L'ENFANT DE LA TÉLÉVISION"	14
DEUXIÈME PARTIE: "UNE PRATIQUE APHORISTIQUE DU CINÉMA"	22
Les procédés aphoristiques	27
1. La citation	27
1.1. Description du procédé	27
1.2. Assimilation du cinéma par la télévision	28
1.3. Le cinéma nous atteint via la <i>citation</i> de la télévision	28

2. Le clin d'oeil.....	30
2.1. Description du procédé.....	30
2.2. Assimilation du cinéma par la télévision	
2.3. Le cinéma nous atteint via le <i>clin d'oeil</i> à la télévision.....	31
3. Le glissement.....	33
3.1. Description du procédé.....	33
3.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	33
3.3. Le cinéma nous atteint via le <i>glissement</i> de la télévision.....	34
4. Le détournement.....	35
4.1. Description du procédé.....	35
4.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	35
4.3. Le cinéma nous atteint via le <i>détournement</i> de la télévision...	36
5. L'antonimisme.....	37
5.1. Description du procédé.....	37
5.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	38
5.3. Le cinéma nous atteint via <i>l'antonimisme</i> de la télévision	38
6. L'amplification.....	39
6.1. Description du procédé.....	39
6.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	40
6.3. Le cinéma nous atteint via <i>l'amplification</i> de la télévision	40
7. L'emprunt.....	41
7.1. Description du procédé.....	41
7.2. Assimilation du cinéma par la télévision.....	42
7.3. Le cinéma nous atteint via <i>l'emprunt</i> à la télévision.....	42

TROISIÈME PARTIE: "À LA LIMITE DE LA VRAISEM- BLANCE; LE MOTIF DE MA VOLONTÉ ARTISTIQUE"	46
Chapitre I: L'aspect de la vérité; de la peinture au cinéma.....	48
La partie vidéographique: le monde imaginaire.....	53
La partie installation: la <i>vraisemblance</i>	54
La partie <i>monde réel</i> : Les limites de l'imaginaire.....	55
Chapitre II: Le nouveau défi.....	57
Chapitre III: De l'imaginaire à la réalité.....	61
1. Type photographique	62
2. Type pictural.....	64
3. Type schématique.....	65
CONCLUSION	69
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	71
BIBLIOGRAPHIE	76
BIBLIOGRAPHIE FILMIQUE.....	78
ANNEXE-Résumé du scénario.....	79

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 à la concrétisation du monde imaginaire par un travail plastique du médium. Sur le plan

esthétique, le cinéma aphoristique servira à la démonstration d'un motif particulier, que nous nommons ici: "À la limite de la *vraisemblance*".

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 souffle 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 pouvions 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.⁴ 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

"À LA LIMITE DE LA VRAISEMBLANCE: LE MOTIF DE MA VOLONTÉ ARTISTIQUE"

"Le cinéma aphoristique est pour moi le moyen d'obtenir la *vraisemblance* du monde imaginaire."

Guy Bonneau

Troisième partie

"À LA LIMITE DE LA VRAISEMBLANCE: LE MOTIF DE MA VOLONTÉ ARTISTIQUE"

Depuis le tout début, et en grande partie de façon inconsciente, mon intérêt pour le travail artistique a comme mobile un motif précis, celui d'amener l'imaginaire au seuil de la réalité, c'est-à-dire à la limite de la *vraisemblance*.

Je le sais aujourd'hui, c'est cet état magique d'enfant de la télévision qui est à l'origine de ce désir de rendre réel le monde imaginaire. Un désir qui restera à combler tout au long de ma démarche artistique. Le cinéma aphoristique est, présentement, pour moi, le meilleur moyen d'atteindre ce but. Il me permettra de légitimer mon imaginaire, par l'appropriation d'un imaginaire collectif largement étendu par la télévision.

Mais revenons d'abord à ce motif, qui est en même temps la source et le fondement de ma démarche artistique. Pour mieux comprendre l'origine de ce processus, nous allons examiner mes oeuvres antérieures. La plupart d'entre elles sont des tableaux.

Chapitre I

L'ASPECT DE LA VÉRITÉ: DE LA PEINTURE AU CINÉMA

Ma production, qui à l'origine, était plutôt picturale, s'est vite enrichie des effets palpables de la troisième dimension, pour, finalement, exiger l'apport du mouvement et du son, afin de mieux répondre à mes besoins d'expression. Le cinéma aphoristique s'avérant le meilleur moyen de tout faire fonctionner.

L'imaginaire est, pour moi, une autre réalité qui est perceptible à travers la matérialité de l'oeuvre d'art. Le médium artistique est l'intermédiaire entre deux mondes: le monde imaginaire et le monde réel. La vraisemblance de la réalité du *monde imaginaire* est au centre de mes préoccupations. Nous définissons la *vraisemblance* comme étant la qualité de ce qui a l'apparence de la vérité. Cette définition implique obligatoirement que ce qui est vraisemblable n'est pas vrai; on en a seulement l'aspect. Nous faisons face ici à l'illusion, un mot qui ne manque pas de faire sens quand on parle de cinéma.

À partir de l'étude de mes oeuvres antérieures, j'ai remarqué qu'il existait plusieurs degrés de *vraisemblance*. Cela signifie que, dans une même oeuvre, on peut retrouver des éléments d'apparences plus ou moins réelles, allant d'un réalisme palpable jusqu'à la représentation la plus grossière hautement abstraite. Cette confrontation de degrés de réalisme, se traduit par une opposition apparente de la nature des différents éléments mis en cause. Par exemple, dans l'illustration no 1, on peut remarquer l'opposition de traitement entre l'une des broches qui retient la toile et le dessin vraisemblable d'un monte-charge.

Nous serons portés, comme dans la figure no 2, à classifier les différents éléments de l'oeuvre comme étant réels ou imaginaires. Ainsi, une pesée imaginaire retient, à l'aide d'une corde, une vraie toile dans les airs. Le degré de *vraisemblance* de la pesée, dosé de façon à ce que nous la reconnaissons, mais aussi de façon à ce qu'elle garde son identité d'illusion, contraste parfaitement avec le degré de *vraisemblance* de la toile.

C'est justement ce contraste qui crée l'illusion d'une interrelation entre le monde imaginaire et le monde réel. Déjà, avec cette oeuvre, l'imaginaire donne l'impression d'agir sur le réel. Mais pour augmenter cet effet, j'ai pensé exagérer l'action de la partie peinte de l'oeuvre, en élaborant son côté anecdotique. C'est ainsi, qu'à partir de ce moment, j'allais mettre l'emphasis

sur des mises en situation plus complexes où la narration prend une plus grande place.

Les oeuvres précédentes se manifestaient de façon formelle, par un jeu entre l'image et le support. Maintenant, le sens de l'oeuvre (figure no 3) devenait directement relié au lieu de présentation. On a donc, dans un atelier, une peinture inachevée représentant un rat s'intéressant à un objet réel qui se trouve dans ce lieu. Cela a pour effet, à mon avis, d'augmenter la crédibilité de la partie, dite *réelle* de l'oeuvre et du même coup l'aspect imaginaire de la souris, puisqu'elle se trouve dans une peinture qui s'affirme comme telle. C'est donc par l'accumulation contrôlée de détails et l'acuité de leur justesse, que cette oeuvre installe une relation narrative entre l'imaginaire et la réalité.

Dans "*Phase II*", figures 4, 5 et 6, au moment où fut créée cette installation, le visiteur entre dans un lieu qu'il connaît, en l'occurrence un local du Module des arts de l'UQAC, destiné aux étudiants en arts. Le but de cette oeuvre est de créer un espace de jonction entre le monde imaginaire et le monde réel, intégrant le quotidien du visiteur, en utilisant le potentiel de *vraisemblance* qu'offre le lieu. À cette étape, j'arrive à comprendre que mon travail a, à sa base, deux constantes: la première est la narration sur laquelle le sens de chaque oeuvre est construit, la seconde est la *représentation limitée*, c'est-à-

dire une représentation dont le réalisme est en tension entre la figuration (le motif) et l'effet (les moyens plastiques).

La présence de la narration dans mes oeuvres leur confère, à mon avis, un aspect presque cinématographique qui va finalement aboutir à la vidéographie. L'anecdote implique une action et, par conséquent, augmente la *vraisemblance* de la relation *imaginaire/concret* de l'oeuvre ainsi que son pouvoir évocateur. Mais, dans le genre de travail que nous venons de voir, l'action n'est que partielle, puisqu'elle n'est que suggérée. Par exemple, par la posture du rat dans l'illustration no 3. Il me faut donc une action plus vraisemblable pour convaincre le spectateur de sa véracité et, qui dit action, dit mouvement.

La deuxième constante étant la *représentation limitée*, nous avons donc vu que chaque oeuvre comprend une partie peinte dans laquelle on peut reconnaître un objet. La représentation de cet objet est dosée de façon à lui conférer une certaine *vraisemblance* tout en affirmant la réalité du médium utilisé. De cette façon, la lecture qu'on fait de l'image nous ramène à sa plasticité.

La *représentation limitée* donne l'illusion de la présence du monde imaginaire. Elle en est sa matérialisation. L'*action narrative* a pour fonction de conférer à l'imaginaire un pouvoir

sur le réel évoqué. C'est ici qu'apparaît l'utilisation de l'aphorisme. En effet, pour que la représentation limitée soit efficace, j'utilise des formes connues, des "clichés" visuels facilement reconnaissables. Que se soit avec les cercles concentriques formant les poulies de la figure 1, la forme classique de la pesée de la figure 2 ou la présence des rats sur un quai de débarquement comme dans la figure 3, nous sommes en présence d'aphorismes, dans les trois cas, provenant de notre culture commune. C'est en effet cette culture commune qui nous permet de reconnaître une poulie dans les simples cercles de la figure 1, ou de sentir la pesanteur d'un poids qui n'est pas là, comme dans la figure 2. Ces aphorismes picturaux ont une fonction d'évocation qui, comme dans la figure 3, permettent de créer une relation logique entre la fiction et le réel.

Mon but étant toujours d'accentuer la *vraisemblance* du monde imaginaire, je me dois pour cela d'augmenter l'impression de réalité de l'action de la *représentation limitée*, sur la partie réaliste de l'oeuvre. Par l'apport du mouvement et du son, le cinéma et la vidéo me paraissent les médiums idéals pour aller chercher cet effet de réalité, ainsi qu'un potentiel narratif suffisant à l'évolution de l'action anecdotique. En résumé, l'oeuvre vidéographique va hériter des caractéristiques formelles de ma pratique picturale et *installative*. Il me faut donc une image vidéographique en *représentation limitée*, qui sait une

fenêtre ouverte sur le monde imaginaire qui, lui, a un pouvoir concret sur la réalité.

C'est dans une première oeuvre vidéographique valable intitulée "*Bang, t'es mort*", où je réussit le mieux, je pense, à recréer le même système que dans les oeuvres précédentes. Il s'agit d'une installation vidéo que je diviserai en trois parties: la partie vidéographique, la partie installation et la partie *monde réel*. On a donc une image vidéographique défilant sur l'écran d'un moniteur vidéo, installée devant les spectateurs.

La partie vidéographique: le monde imaginaire

Par un travelling circulaire on surprend une petite fille regardant un film violent à la télévision. Aussitôt, elle *zappe*. Un panoramique nous fait voir qu'elle a syntonisé un dessin animé de type *conte de fée*. En revenant sur elle, nous la retrouvons armée d'un pistolet qu'elle pointe sur nous. Finalement elle tire.

La partie installation: la vraisemblance

À ce moment précis, l'écran du moniteur, devant lequel les spectateurs sont placés, semble se briser par effet optique et, par un dispositif électrique spécial, une véritable fumée se met à en sortir.

L'image du film est en *représentation limitée*, donc un traitement qui affirme l'illusion cinématographique et par conséquent, un monde fictif suggéré; un monde imaginaire. La *représentation limitée* de l'image vidéo est d'autant plus importante ici du fait d'une caractéristique illusionniste spécifique au cinéma et à la vidéo. Celle-ci est paradoxalement appelée "l'effet de réel". Dans "*Esthétique du film*"¹, on peut lire:

"... l'effet de réel tient, quant à lui, au fait que la place du sujet-spectateur est marquée, inscrite à l'intérieur même du système représentatif, comme s'il participait du même espace. Cette inclusion du spectateur fait qu'il ne perçoit plus les éléments de la représentation comme tels, mais qu'il les perçoit comme étant les choses elles-mêmes."

¹ Marc Vernet, "*Esthétique du film*", 1983, P. 107.

Nous comprenons ici, par cette citation, que "l'effet de réel" est une caractéristique qui nous force à déployer des efforts particuliers, afin de conserver, chez le spectateur, la conscience du côté illusoire de l'image vidéo. Ce travail est complexe et ardu. Il pourrait se comparer à celui d'un photographe qui désirerait attirer l'attention du spectateur sur le support photographique au détriment du sujet.

La partie *monde réel*: les limites de l'imaginaire

Ce monde imaginaire entre pourtant en contact avec la réalité quand l'enfant du film réagit à la présence du spectateur. Une action se produisant dans ce monde (le coup de feu), a un effet direct sur la réalité quand l'écran du moniteur, par effet optique, se fissure et qu'une fumée sort de l'appareil. C'est ici que le monde réel est intégré à l'oeuvre et en devient la troisième partie.

Malgré son efficacité, je ne peux aller plus loin dans le genre, sans tomber dans la redondance. Cette oeuvre, comme les précédentes, essaie de rendre l'imaginaire vraisemblable en lui conférant un pouvoir d'intervention sur la réalité, un peu comme

le fait vraiment la télévision, mais de manière lente et incidieuse. Voyons plutôt comment j'ai pu renouveler ce processus dans l'oeuvre nouvelle que constitue le film de la fin de mes études de maîtrise.

Chapitre II

LE NOUVEAU DÉFI

Ce retour sur mes oeuvres nous a permis de constater que le fonctionnement de celles-ci est favorisé par une distinction des deux mondes, soit le monde réel et le monde imaginaire. Chaque oeuvre étant scindée en une partie réaliste, pourvue d'un degré de *vraisemblance* élevé et représentant la réalité, et d'une partie moins vraisemblable, représentant l'imaginaire. La partie réaliste se retrouve automatiquement sous une forme tri-dimensionnelle, afin de contraster le plus possible avec l'autre partie.

Dans le cadre de ma maîtrise, j'ai décidé d'éliminer ce facteur tri-dimensionnel ou *installatif*, pour ainsi éviter de tomber dans l'artifice ou le gadget et plutôt mettre à profit ma propre expérience de téléspectateur. Quoi qu'il en soit, j'ai compris que la tridimensionnalité est une dimension superflue à l'oeuvre dont la simple réalité matérielle suffit à transcender le monde réel. Le nouveau défi est donc d'amener le monde imaginaire à la limite de la *vraisemblance*, de façon intrinsèque à l'oeuvre, par un système analogique de vrai et de faux, poussant

le spectateur à confondre les deux mondes, ou si vous voulez, à mettre l'imaginaire et la réalité sur un même plan.

Notre film "*Les Yeux d'la fin...*" . est constitué de trois parties distinctes, qui deviennent autant de mondes différents, du plus vers le moins vraisemblable. Ce jeu de différents degrés de *vraisemblance* a pour but de déstabiliser la notion de vérité chez le spectateur. Il se passe, à ce stade, un phénomène intéressant, la *vraisemblance* du monde imaginaire augmente au fur et à mesure que celle des différentes parties du film diminue.

Je différencie donc clairement la *vraisemblance* du monde imaginaire et celle de l'oeuvre elle-même. On se retrouve avec la même problématique réelle-imaginaire, qui se situe entre la partie virtuelle de l'oeuvre: la diégèse (le monde fictionnel dans lequel vivent les personnages)¹ et sa partie matérielle: sa plasticité.

Dans mes oeuvres antérieures, on a une partie de l'oeuvre qui représente l'imaginaire et une partie qui représente la réalité. La première étant de traitement moins réaliste, donne l'impression de faire partie de l'autre monde. Dans "*Les Yeux d'la fin...*" je mets en relation deux mondes vraiment antithétiques:

¹ André Gardies, Jean Bessalel, "200 mots-clés de la théorie du cinéma", 1992, p. 58.

deux aspects d'une même chose. La partie virtuelle et la partie matérielle de l'oeuvre.

Nous ne sommes plus dans l'illusion mais devant une relation imaginaire-concrète authentique, la diégèse étant le monde virtuel ou fictionnel que le spectateur construit à partir des données signifiantes de la partie matérielle de l'oeuvre. La perception du spectateur est la condition *sine qua non* de l'existence de ce monde.

Nous comprenons donc qu'il n'est plus question de séparer la partie matérielle de l'oeuvre selon deux valeurs: une représentant l'imaginaire et l'autre, la réalité. Il est plutôt question de comprendre que si on peut parler d'une partie matérielle de l'oeuvre, il en existe, par conséquent, une partie virtuelle que nous nommerons la partie imaginaire de l'oeuvre. C'est à ce moment précis que le travail aphoristique prend tout son sens. Le cinéma aphoristique est une structure de base qui donne à mon imaginaire toute la crédibilité et l'universalité du *monde imaginaire*. Par conséquent le spectateur comprend que la réalité du film n'est évidemment pas celle de la vraie vie. Un film est une oeuvre, donc une construction de l'esprit totalement fabriqué. Mais comment se construit cette vraisemblance du "monde imaginaire" à travers la matérialité de l'oeuvre? Le prochain

chapitre est justement une analyse de la construction formelle de l'oeuvre "Les Yeux d'la Fin..."

Chapitre III

DE L'IMAGINAIRE À LA RÉALITÉ

Le traitement du film, résulte du maniement des différentes facettes de sa plasticité. Il détermine le degré de *vraisemblance* de l'oeuvre. Ainsi, plus on donnera au traitement des caractéristiques analogues à la réalité, plus le degré de *vraisemblance* du film augmentera. Par contre, si l'on compare le film à la peinture, le processus de fabrication de l'image s'inverse. Alors qu'en peinture l'image est obtenue par une accumulation de taches et de traits dont la quantité, la justesse et la pertinence augmentent le réalisme, avec la vidéo, on obtient instantanément un réalisme convaincant. Pour obtenir une *vraisemblance* donnée, plutôt que de s'arrêter d'accumuler des détails pertinents comme on fait en peinture, on doit "détériorer" une image qui, au départ, possède déjà trop de ces détails pertinents.

Les facettes de la plasticité du film sont, en fait, les constituantes de base des signes iconiques qui permettent au spectateur de reconnaître des objets. J'ai utilisé trois types de codes iconiques qui me permettent de déterminer avec exactitude le degré de *vraisemblance* de chacune des parties du film. Je les

nomme et classifie de la façon suivante: le type photographique, le type pictural et le type schématique. Notre film, dont la conception formelle était sous ma responsabilité, est fait de trois parties distinctes utilisant chacune un type de code iconique différent.

1. Type photographique

Le code iconique de la première partie du film est de type photographique. C'est donc dire que les signes iconiques de cette partie ont comme caractéristique, une grande densité de traits pertinents, ce qui lui confère un mimétisme à la réalité très élevée. À l'exemple de la photographie, les couleurs, les décors, les costumes et le jeu des acteurs y sont très conformes à la réalité. La diégèse est, dans ce premier cas, analogique. Elle ressemble à la réalité.

Théoriquement, cette partie du film devrait donc être très réaliste. Pourtant, la présence du monstre, la musique dramatique qui accompagne l'action et les éclairages légèrement surfaits, sont quelques exemples d'un manque de réalisme évident. Mais d'où vient cet écart à la réalité dans cette partie du film qui se veut de type photographique. Nous avons affaire au cinéma aphoristique, donc on ne parle plus d'un mimétisme à la

réalité elle-même, mais à une certaine réalité culturelle, celle des enfants de la télévision. Toute cette première partie est sous l'influence de ces annonces publicitaires inspirées du cinéma, comme celle des restaurants *Mc Donald* par exemple, référant au film *Jaws* ou celle de la crème de beauté *Oil of Olay*, référant au film *Top Gun*. De plus, j'ai opté pour un esthétique semblable à celui des films des années '70. C'est-à-dire l'utilisation d'une image légèrement délavée et de couleurs ternes dans des décors naturels, de façon à contraster le plus possible avec les autres parties du film.

On reconnaît évidemment au travail aphoristique une fonction d'ancrage, afin de permettre au spectateur de s'identifier facilement. Ainsi, je me suis assuré, dans les premières minutes, de son adhérence à notre système, par l'utilisation de formes cinématographiques bien établies, comme la linéarité temporelle, l'utilisation du raccord-regard et du raccord-mouvement, ainsi que d'un montage, au rythme croissant, avec la tension dramatique.

2 Type pictural

Dans la deuxième partie du film, on retrouve le code iconique de type pictural, pour permettre l'ouverture vers le monde de la *vraisemblance*. Si la première partie du film est une représentation plutôt photographique d'une certaine réalité, la deuxième en est une d'interprétation, disons picturale. Cette fois la diégèse est métaphorique. Dans la première partie, le travail aphoristique se réduit à l'emprunt de formes cinématographiques. Ici, dans la partie de type pictural, les aphorismes sont non seulement récupérés, mais recyclés. C'est-à-dire que la matière première est rehaussée, comme on le fait en peinture et marquée de la touche personnelle de l'artiste. C'est dans cette partie du film que le cinéma aphoristique prend toute sa force. Il y est beaucoup plus varié et a comme fonction de légitimer, aux yeux du spectateur, mon propre imaginaire.

Au contraire de la première partie où la composition du cadrage, quoi que photographique, est laissée un peu au hasard, ici, elle est minutieusement travaillée, comme un tableau. L'esthétique est même plus importante dans cette partie que la logique séquentielle. Il n'est donc pas surprenant de voir, par exemple, un cadre, sur le mur, être déplacé de façon à rendre la composition de l'image plus intéressante, même s'il est évident qu'il n'est pas là sur un plan précédent.

Dans cette partie, les couleurs sont plus vives et plus contrastées, les décors et costumes sont empreints d'une légère exagération, inspirés des comédies musicales et des dessins animés américains des années '40 et '50.' Cela nous amène à du travail en studio avec décors artificiels. Le jeu, légèrement exagéré, est inspiré du travail de Chuck Jones, qui se distingue par une sobriété subtile dans la caricature. La méthode utilisée, dans ce cas, pour réduire le degré de *vraisemblance*, a été la fabrication de tout ce qui doit être filmé.

L'inégalité des trois différentes sections du film contribue à le déstructurer, parce que l'asymétrie de l'oeuvre en augmente, du même fait, la *vraisemblance* de l'imaginaire.

3 Type schématique

On atteint le degré de *vraisemblance* le plus faible dans la dernière partie avec le code de type schématique. Je le nomme ainsi parce que, dans cette partie, les signes iconiques possèdent une très faible quantité de traits pertinents, à l'exemple des signaux de services publics sur les autoroutes. Le traitement, très artificiel, est fabriqué en image composite. Ce qui veut dire que les décors, personnages et avant-plans furent tournés

séparément et *ré-assemblés* par la suite. C'est un travail d'intervention sur le processus de prise de vue.

L'esthétique de cette partie est inspirée du travail de Tex Avery¹, qui exprime l'émotion de manière hyperbolique. La diégèse, dans ce cas, est auto-référentielle, elle ne représente plus la réalité, elle est cette réalité. Ainsi, les personnages sont considérés comme tels, c'est-à-dire des personnages de film et ils en sont conscients. Ici, le traitement aphoristique a comme fonction d'affirmer le médium dans sa plasticité, dans sa réalité. L'imaginaire y acquiert une crédibilité utile qui nous amène à la limite de la *vraisemblance*.

Pendant que la *vraisemblance* du film diminue, celle du monde imaginaire augmente. On a remarqué que par l'utilisation des trois types de représentation, je diminue la vraisemblance du film en le rendant de plus en plus artificiel. Par contre, dans la troisième partie du film, la diégèse atteint un état de réalité formelle. On a affaire à des personnages de film, en pleine conscience de ce qu'ils sont, évoluant dans un décor de film qui ne cherche pas à faire croire à une autre réalité que celle-là. L'influence de la télévision y est donc parfaitement et complètement assumée.

¹ Frederick Bean (Tex) Avery, réalisateur de films d'animation, il révolutionna le "cartoon" américain, 1936-1958.

Le monde imaginaire est alors empreint d'une *vraisemblance* intrinsèque. Les parties matérielle et imaginaire de l'oeuvre se soudent pour ne plus faire qu'une seule et même entité. L'oeuvre d'art, qui n'était au départ, qu'un médium permettant l'accès au monde imaginaire, en devient ainsi la matérialisation concrète. Ces personnages qui tombent dans le vide à la fin de leur partie du film, sont aussi vrais comme entité formelle, que le spectateur qui les regarde véritablement. Le monde imaginaire atteint la limite de la vraisemblance et ainsi bascule du côté de la réalité, mais ceci est conditionnel au fait que le spectateur prend conscience du processus de fonctionnement de l'oeuvre. Je crois l'avoir suffisamment bien expliqué; le spectateur prend ainsi conscience de la réalité filmique de ce monde qui lui est présentée; d'où toute sa vraisemblance.

Le cinéma aphoristique joue un rôle important dans cette concrétisation du monde imaginaire. C'est une légitimation de mon monde, de ma création. En récupérant la culture audiovisuelle nord-américaine, je donne automatiquement, à mon oeuvre, la couleur, l'allure de cette culture qui, depuis plus d'un demi-siècle, peuple l'imaginaire mondial. Mon oeuvre s'intègre ainsi à cette culture planétaire et à ses territoires imaginaires par analogie formelle. Elle entretient, avec elle, un lien de parenté qui assure l'adhérence du spectateur à un imaginaire qui

est définitivement le mien, du moins celui dans lequel je me sens le plus à l'aise.

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

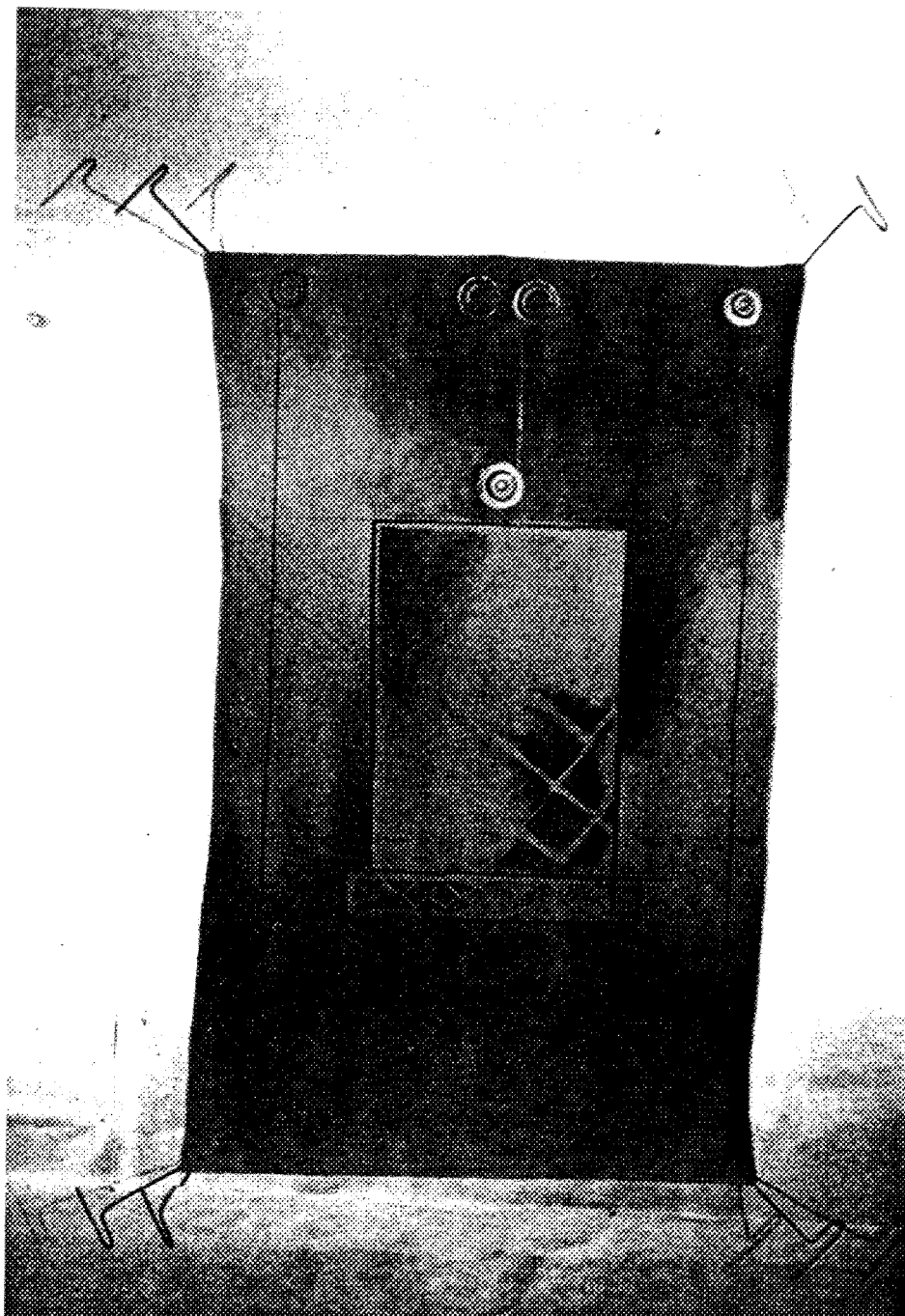


fig.1

Référence, 3' x 5', 1987

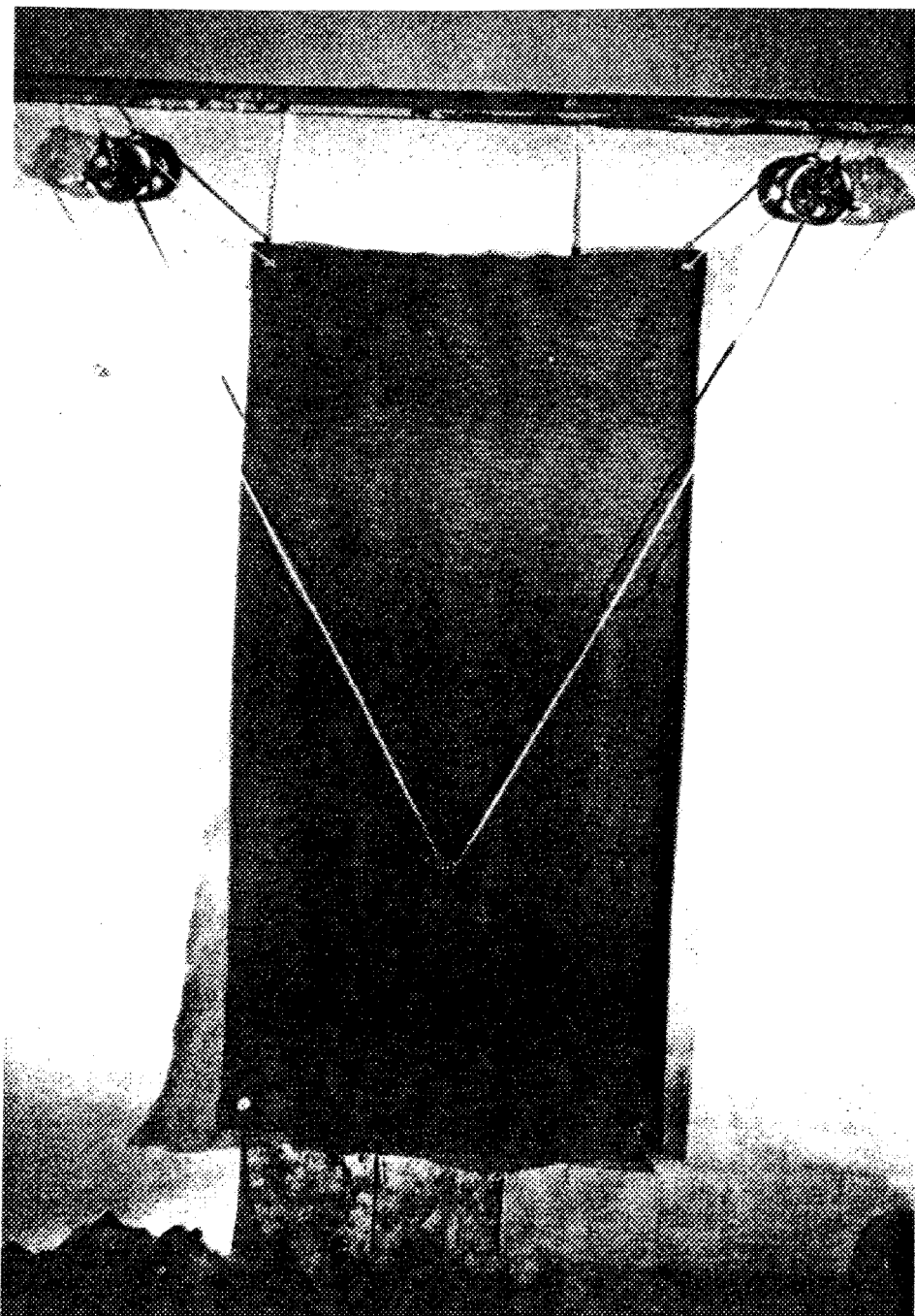


fig.2

La pesée, 2 x 5', 1988

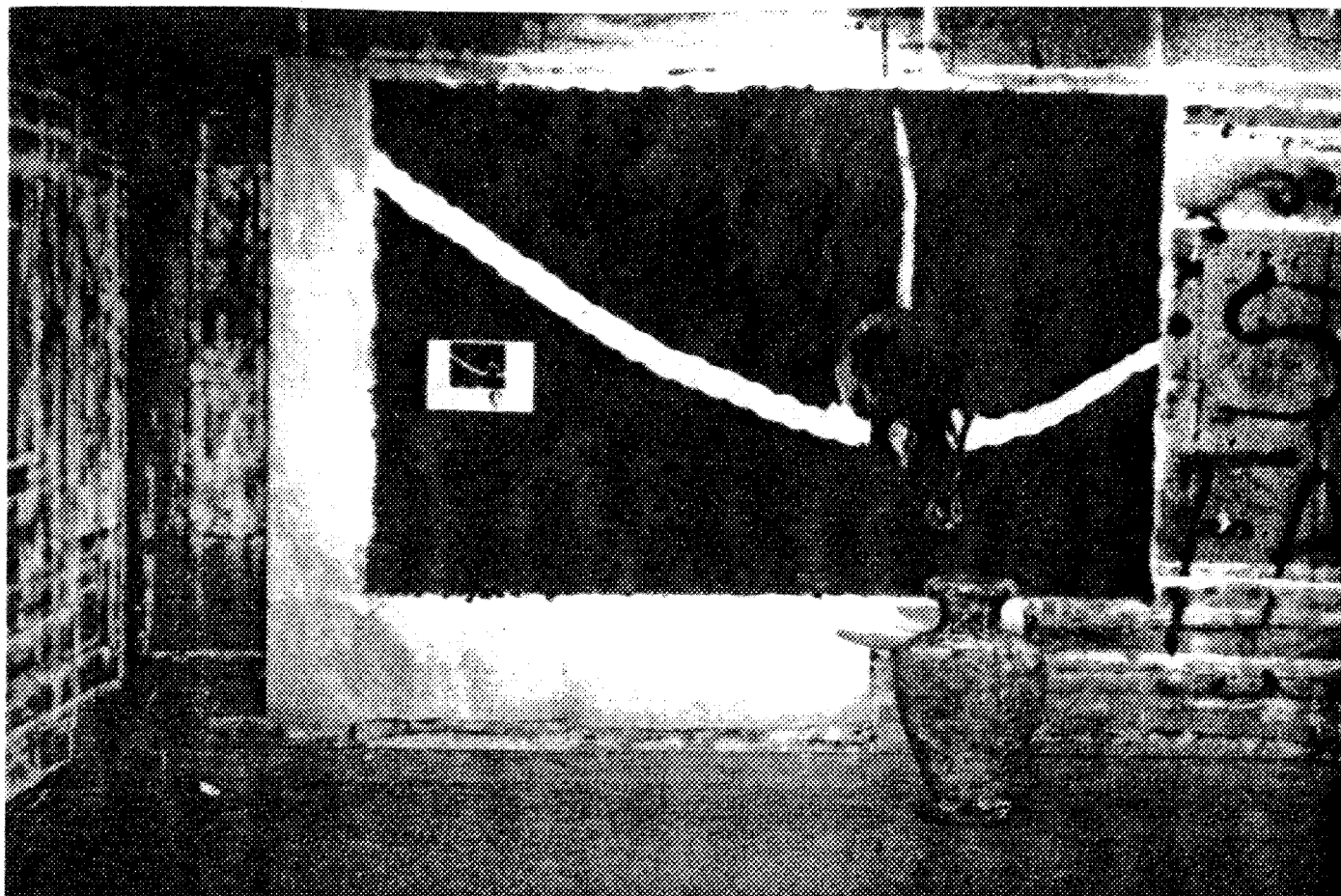
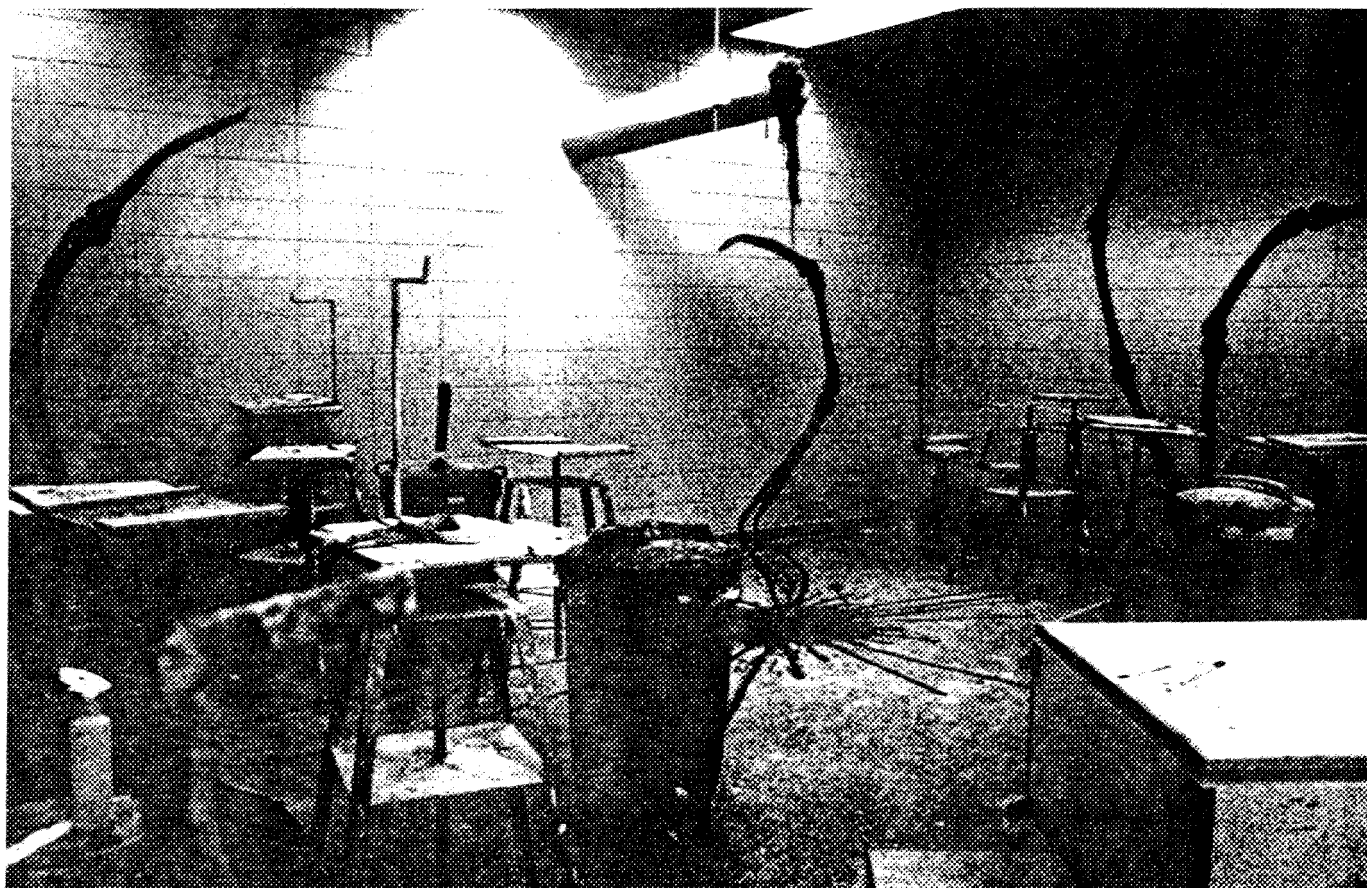


fig.3
Cinq urnes et une souris, 4' x 6', 1988 ↑

fig. 4
Phase II, 1988 ↓



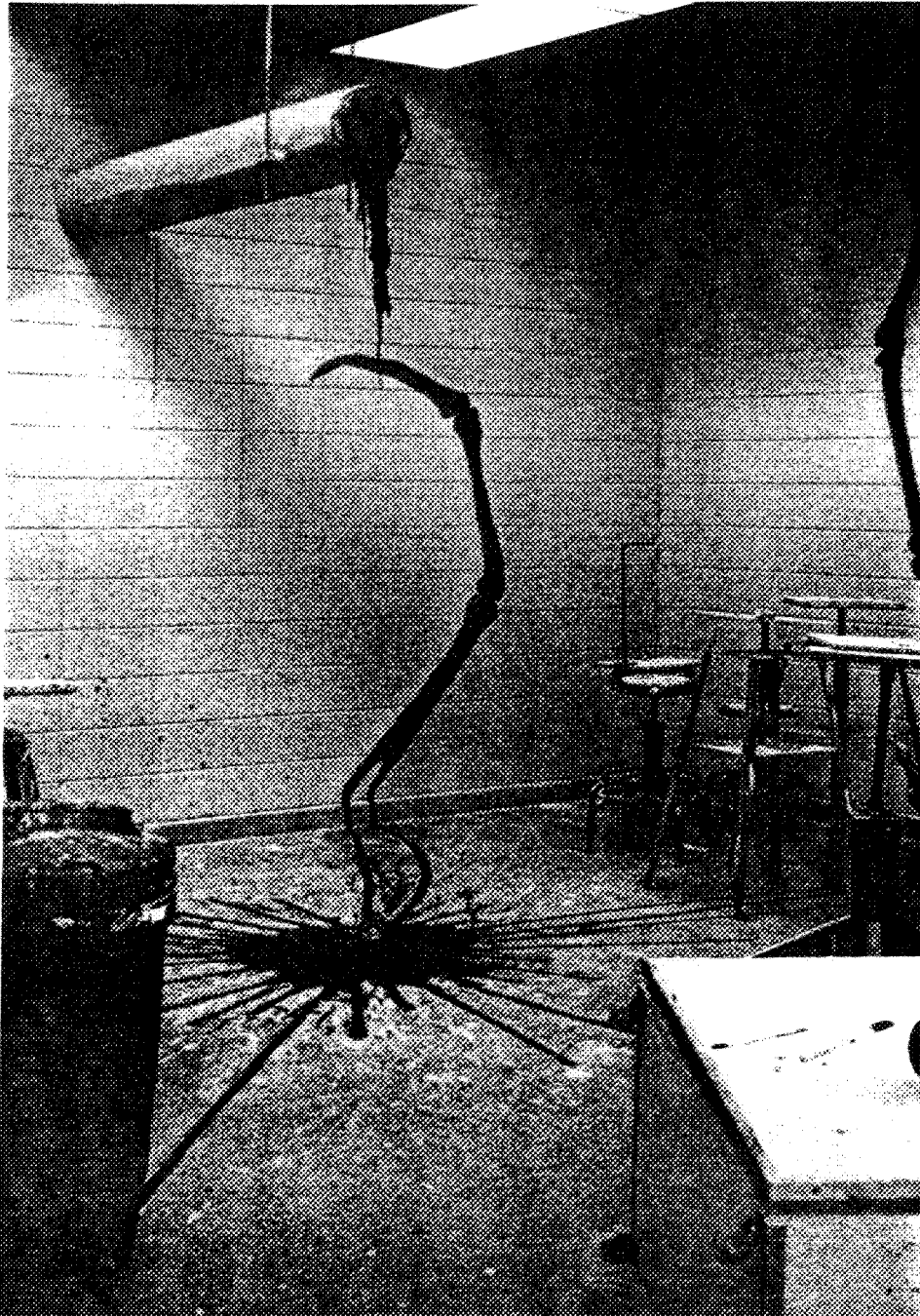


fig.5

Phase II, 1988



fig.6

Phase II, 1986

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES GÉNÉRAUX:

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

CHALVON, Mireille *et al.* L'enfant devant la télévision,
Casterman, 1979, 184 p..

DHOMONT, Francis (sous la dir. de). L'espace du son, Numéro
spécial de *Musiques et recherches*, Ohain, 1988, 100 p..

GARDIES, André et BESSALEL, Jean, 200 Mots-clés de la théorie
du cinéma, les éditions du Cerf, Paris, 1992, 225 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.

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

OUVRAGES TRAITANT DE VRAISEMBLANCE

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

EL YAMANI, Myriame, "L'imagination au service du faux à moins que cela ne soit du vrai", Vice Versa, No 37, Montréal, Avril-mai 1992, pp. 46-47.

LABERGE, Yves, "LE VRAI ET LE FAUX AU CINÉMA Entre la fiction vraisemblable et le réel équivoque", Vice Versa, No 37, Montréal, Avril-mai 1992, pp. 43-45.

BIBLIOGRAPHIE FILMIQUE

- 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..
- BURTON, Tim, Beetlejuice, U.S.A., 1988, 92 mins..
- BURTON, Tim, Edward Scissorhands, U.S.A., 1990, 107 mins..
- COEN, Joël, Arizona Junior, U.S.A., 1987.
- DANTE, Joe, Gremlins 2: The new Batch, U.S.A., 1990.
- DONEN, Stanley, Seven Brides for Seven Brothers, U.S.A., 1954, 102 mins..
- KELLY, Gene, Stanley Donen, Singin' in the Rain, U.S.A., 1951, 103 mins..
- LEHMANN, Michael, Hudson Hawk, U.S.A., 1991.
- OZ, Frank, Little Shop of Horrors, U.S.A., 1986, 94 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..
- ZEMECKIS, Robert, Who Framed Roger Rabbit, U.S.A., 1988, 104 mins..

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.