

50 ans d'images en mouvement

Introduction

DOMINIQUE SIROIS-ROULEAU

L'histoire de l'art vidéo est intrinsèquement liée à celle de Vidéographe en ce sens où ce dernier a évolué au rythme du raffinement des outils et des méthodes et, dès lors, favorisé l'essor de nouvelles possibilités techniques et artistiques. Les 50 ans de Vidéographe marquent ainsi autant d'années d'essais, d'exploration et d'innovation pour un nombre sans cesse croissant d'artistes. Les bidouilleurs des premières heures sont devenus des artistes établis, voire des phares de la création vidéo. Ils ont fait avancer la production, initié la relève et développé des pratiques qui nourrissent et inspirent à chaque génération de nouvelles découvertes.

Lui-même enfant de ce siècle de création vidéo, Luc Bourdon évoque dans son texte le parcours de la relève jusqu'à la reconnaissance portée par la génération précédente et motivée par les transformations techniques encore à initier. Vidéographe y joue un rôle de catalyseur en rassemblant sous un même toit les gens et la technique qui feront de l'art vidéo un corpus artistique reconnu et célébré. Acteur à la fois des premiers instants de Vidéographe et des festivités entourant son 50^e anniversaire, Bourdon introduit en fait une perspective humaine sur l'organisme et sur son rôle dans la communauté. Maria Nengeh Mensah poursuit indirectement cette réflexion sur la portée sociale du mandat du centre en soulignant plus spécifiquement le devoir de mémoire consolidé par sa collection. La collection de Vidéographe rassemble aujourd'hui quelques 2500 œuvres. Sa plateforme Vithèque constitue à ce titre un important outil de recherche sur l'histoire de la vidéo. Mensah met ainsi en lumière la fonction testimoniale du centre d'artistes dans les filières académiques puisque la collection donne accès aux pratiques et aux savoirs historiques et qu'elle encourage leur réactualisation à travers des recherches émergentes comme celle de l'auteure. Mensah s'intéresse aux œuvres des années 1980 et 1990 portant sur le VIH/sida et sur l'expérience des communautés affectées par sa progression, de manière à en faire ressortir la portée politique et à proposer une lecture intersectionnelle du corpus. Sa recherche démontre la valeur de cette accessibilité aux œuvres et aux écrits pour l'avancement des connaissances sur le médium.

Aux confluents de l'exploration technique et de la recherche qui distinguent la marque de Vidéographe à travers les décennies, Julie Ravary-Pilon propose une réflexion sur l'influence de l'outil vidéographique dans les pratiques artistiques axées sur le corps. L'auteure explore les notions de voyeurisme et de représentation du corps sexualisé à l'aune des effets propres au médium vidéo. De la chair à l'image, d'une matérialité à l'autre, Ravary-Pilon révèle le jeu télescopique de transfiguration du sujet par le travestissement du support. Au cœur des études de cas examinées par l'auteure, les méthodes de rétroaction et rétroprojection vidéo sont aussi étudiées par Sam Meech. Les techniques de vidéo feedback sont expliquées par Meech depuis une perspective historique identifiant non seulement les œuvres et les artistes fondamentaux de ces pratiques, mais aussi leur apport à l'art vidéo. En effet, la proposition de Meech remet à l'avant-plan la matière et les procédés formels autrement voilés par les élans narratifs de certaines œuvres.

Le texte de France Choinière conclut cet exercice anthologique en offrant un survol des avancées technologiques et autres innovations techniques qui ont porté le médium jusqu'à sa forme actuelle. L'approche historique se double chez l'auteure d'une connaissance sensible et manifestement informée de la création et de ceux et celles qui la portent, de sorte que la boucle ouverte sur la communauté par Bourdon se referme subtilement sur la matière. En somme, 50 ans d'images en mouvement nous rappellent qu'au-delà du médium, la vidéo est d'abord l'affaire des créatrices et des créateurs qui n'ont jamais cessé de la mettre au défi et ainsi de repousser pour leur public curieux les limites de l'art.



[FIG. 01] MUSIQUE D'INTERMISSION, 1970



[FIG. 07] SALLE DE MONTAGE.

La Bande de Vidéographes

LUC BOURDON

Au printemps 2020, la conservatrice Karine Boulanger m'a parlé du projet de réalisation d'une publication numérique qui soulignerait le 50e anniversaire de fondation de Vidéographe.

Lors de notre première discussion sur une éventuelle collaboration de ma part, je lui ai demandé si elle avait une idée du sujet qu'elle désirait que j'aborde... Et la réponse fut celle de l'évolution de la professionnalisation du métier de Vidéographe.

La question m'a surpris. La professionnalisation ?

La boîte à souvenirs – la mémoire – s'est mise à visiter et à retrouver des faits, des gestes, des moments précieux vécus avec une joyeuse bande de personnes qui furent des pionnières de la vidéo (sous toutes ses formes).

Très vite, je me suis remémoré une foule de personnes qui furent déterminantes pour la petite et grande histoire de Vidéographe. Des personnes que l'on retrouve dans les génériques de la collection et qui, pour la plupart, furent importantes pour le collectif.

Au fil du temps, plusieurs membres influents de cette histoire du Vidéographe nous ont quittés en laissant derrière un précieux héritage.

Il faut se souvenir du militantisme du cinéaste Yvan Patry, des astuces du producteur Claude Forget, du leadership

du réalisateur Norman Thibault, des idées novatrices de la directrice Louise Surprenant, de la dévorante passion de la programmatrice Sylvie Roy ou de l'artiste inclassable qu'est Marc Paradis. Autant de noms que de parcours qui ont façonné l'histoire de Vidéographe.

Au temps de l'analogique -- celui des prouesses techniques pour créer des œuvres avec un médium qui avait des limites évidentes --, la vidéo était maudite par les milieux du cinéma et de la télévision. Nous étions des amateurs qui faisaient du bruit avec des outils défectueux, pauvres et sans envergure. Nous réalisons des œuvres certes originales mais qui, selon les professionnels de l'image d'alors, s'adressaient à un public marginal. À leurs yeux, nous étions des amateurs sans envergure et sans avenir, hors du circuit des images.

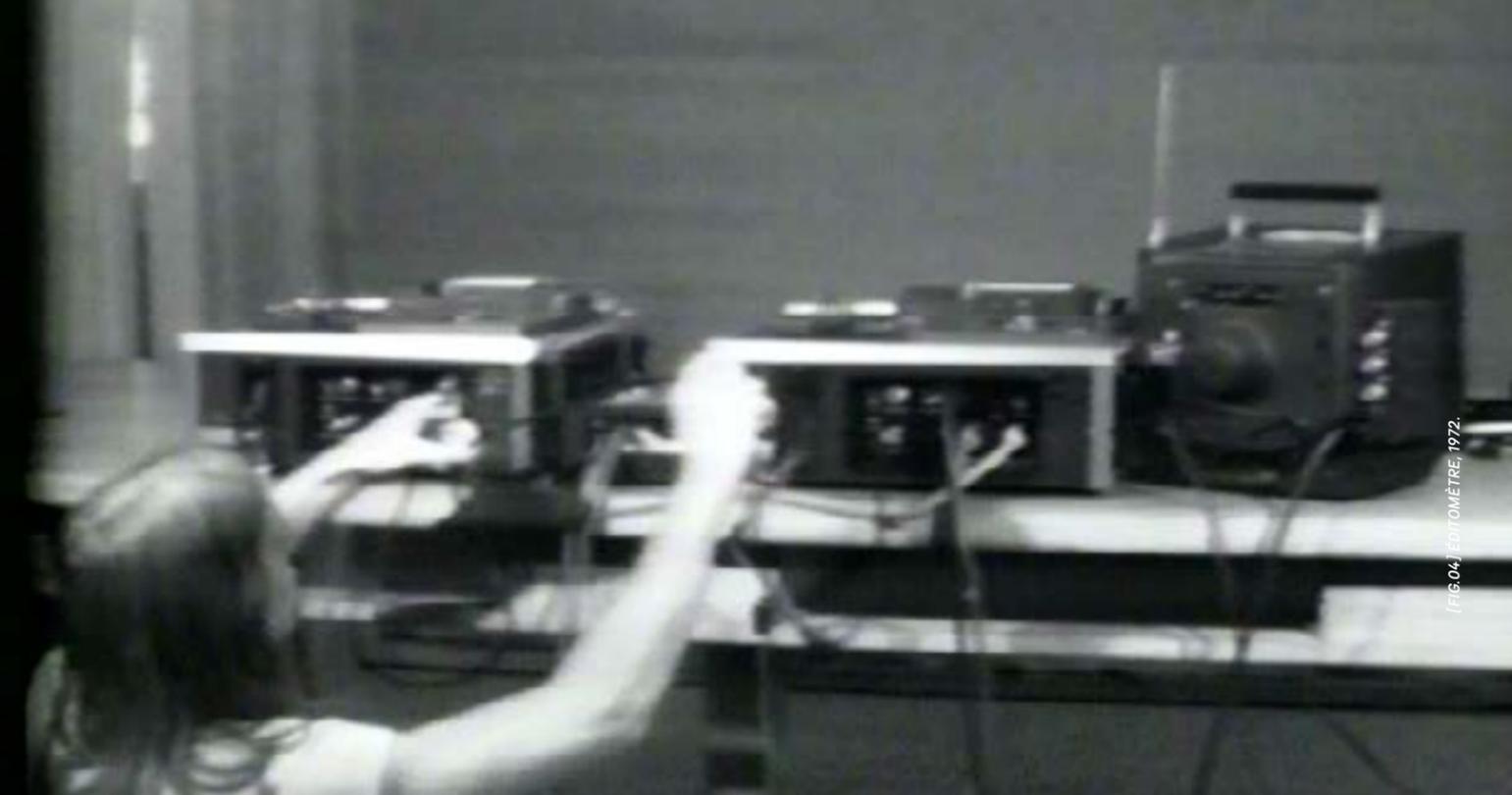
Pourtant, dans la foulée de la promesse d'une démocratisation des outils de communication et grâce à l'émergence de la technologie vidéo, nous pouvions enfin faire nos images, notre télévision, notre cinéma. Le champ était libre et la liberté de création quasi totale.

Pour une nouvelle génération qui découvrait ces nouveaux outils de création, le contexte était favorable pour créer des premières œuvres sortant des sentiers battus par les chaînes de télévision et le milieu du cinéma.

Des vidéos souvent réalisées, produites, promues sans financement. Des premières œuvres possédant chacune une signature et réalisées grâce à la volonté et l'entêtement de ses auteurs.

Du début des années 1970 à aujourd'hui, l'expérimentation avec les images et les sons en mouvement sont ainsi au cœur des œuvres qui se retrouvent encore et toujours dans la collection Vidéographe.

Libre, léger, portable, instantané, immédiat, économe, accessible sont des mots clés pour définir les qualités de cet outil



[FIG.04] ÉDITOMÈTRE, 1972.



[FIG.02] SELECTOVISION, 1981.

de communication qu'est la vidéo, un objet de personnalisation performant qui n'a cessé de se répandre dans toutes les sphères de notre société.

En parcourant la collection, j'ai noté les vagues successives de nouvelles têtes qui trouvaient à Vidéographe un lieu d'accueil et de promotion de leurs œuvres. À savoir que Vidéographe demeure une maison d'accueil pour la relève, un centre d'accès à la vidéo qui permet d'accueillir celles et ceux qui désirent expérimenter avec le médium vidéo afin de créer des œuvres à leur image.

Et la professionnalisation dans tout cela ?

Ma première pensée fut celle de croire et me dire que la professionnalisation du milieu fut d'abord et avant tout celle de l'administration des lieux de production et de diffusion de la vidéo.

À chacun.e sa niche, son clocher, sa spécialisation permettant de bien se définir et d'avoir accès au financement de l'État. C'est là que, selon moi, l'enjeu de la professionnalisation s'est joué.

À l'ère de la spécialisation et d'une clientélisation de plus en plus prégnante, ce sont les administrations des centres d'artistes qui vivent leurs univers se professionnaliser.

À savoir qu'au début des années 1980, l'équipe de Vidéographe vacillait entre période de chômage et différents programmes de subvention à l'emploi. Ainsi, la part de financement du centre vouée à l'équipe de Vidéographe se retrouvait souvent au cœur des débats des membres (notamment lors des AGA).

Vidéographe était un centre de production et de diffusion sans beaucoup de sous qui est devenu avec le temps une maison de distribution financée adéquatement, notamment par des organismes provinciaux et fédéraux qui ont reconnu

l'importance de soutenir un réseau grandissant de centres d'artistes au Québec et dans toutes les régions au Canada. Un modèle unique qui permet une diffusion de l'art et qui appuie des administrations qui se doivent d'être structurées, adéquates, performantes.

En regard de ce passé, la notion de collectif et d'appartenance a tranquillement et véritablement cessé d'être aussi importante pour la majorité des membres. Nous n'avions plus à nous préoccuper de son existence et nous avons épousé, tranquillement mais sûrement au fil des décennies, la posture d'un.e client.e qui désire des services, des rendus, de la performance et des prix abordables.

Les vidéographes sont devenus assurément des artistes professionnels fiscalement identifiables qui possèdent aujourd'hui des leviers de financement beaucoup plus importants. L'art vidéographique et ses outils de création ont évolué et se sont propagés sur les scènes, dans les galeries, sur les murs, dans les endroits publics, à la télévision, sur le web... Partout, tout le temps.

Cela dit, plusieurs d'entre nous se battent encore et toujours avec des miettes malgré les possibilités offertes par des subventions, des formulaires, des règles, des systèmes de financement qui, il faut bien l'avouer, fonctionnent fort bien.

Ainsi, le rêve initial a permis de croire que tout le monde peut créer ses images en vidéo. Ce rêve est réalisé. C'est une chose acquise et favorisée par la révolution numérique et l'appétit de grandes corporations qui ont veillé à développer et à nous vendre de fabuleux outils technologiques.

Mais... Être vidéographe de profession, ça rime à quoi aujourd'hui ?

Je ne sais pas répondre à cette question riche et complexe. Je ne sais qu'une chose : Tout est possible quand on a une idée en tête car tourner et monter en vidéo est devenu chose abordable pour tout le monde. Reste à répéter l'expérience et pouvoir en vivre... Et il n'existe pas de recettes en ce domaine. Il n'existe que des êtres humains qui rivalisent d'ingéniosité



[FIG. 04] ÉDITOMÈTRE, 1972.



[FIG. 01] ICE CREAM, 2021.

pour (sur)vivre de leur art. La liste des réussites est longue et riche en anecdotes. La liste des échecs l'est tout autant.

Je visionne le vidéogramme ENTRÉE EN SCÈNE filmé en 1972 avec l'un des kits Portapak de Vidéographe. L'illustre Robert Forget y présente sa tribu de jeunes hommes barbus et militants qui se trouvent ce soir-là dans un local situé rue Saint-Denis. Il nous révèle les grandes orientations du groupe qui rêve de donner le pouvoir des images au peuple, de faire la révolution des esprits grâce à l'accessibilité offerte par ce nouvel outil.

Puis, je regarde MUSIQUE D'INTERMISSION réalisé à la même époque (1970) et qui présente un moment, une pause, une intermission... On y voit une seule image, une photo, image fixe d'une utopie vue par un homme qui médite sur le bord d'une grande étendue d'eau au-dessus de laquelle flotte les six moniteurs du Vidéo-Théâtre du Vidéographe. Image immobile qui sert ici de support pour le son d'un jam session réalisé au Vidéographe.

Cette musique me permet d'imaginer le filage des micros mélangés les uns aux autres et la console de son qui fume autant que les cendriers... Je tente de reconnaître le style et d'y mettre des visages et des noms que je connais sûrement. Je revois des images du quartier qui vibre au son des boîtes de jazz et de blues, de quelques cafés bohèmes et des premières terrasses.

Je revois aussi les vieux hôtels déglingués, les maisons de chambre à louer et les tavernes bondées d'hommes face à leurs bières. L'UQAM n'a pas encore élu domicile au coin de la rue tandis que la collection de la Bibliothèque Nationale loge dans le vieil édifice Saint-Sulpice qui accueille, dans sa grande salle située au sous-sol, les projections de la Cinémathèque québécoise.

18:30 - Le ruban décroche, le son s'éteint tandis qu'une grosse glitche de 10 secondes envahit l'écran... C'était il y a cinquante ans.

Mémoire et témoignages vidéo de personnes vivant avec le VIH/sida

MARIAH NENGEH MENSAH

Video stays the same; it shows what was.

Alexandra Juhasz (2006 ; p. 323)

Vidéographe et d'autres organismes de production et de diffusion de la vidéo au Canada, aux États-Unis et en Europe ont préservé des bandes vidéo réalisées par des personnes vivant avec le VIH/sida depuis les années 1980 jusqu'à aujourd'hui. Ces archives témoignent de la résistance mondiale et de la contribution remarquable à cette lutte qui a été livrée par les personnes séropositives. Ce texte vise à souligner quelques éléments de mémoire de cette période.

Regrouper les voix du passé

Les vidéos réunies dans l'unique collection chez Vidéographe sont ce qui reste d'une période singulière, à la fois douloureuse et vivifiante, de l'histoire humaine qu'est celle de l'éclosion du VIH/sida.

Rappelons qu'en 1981, la publication d'un rapport médical portant sur les nouvelles occurrences d'une pneumonie rare chez cinq hommes de Los Angeles, est reprise par le New York Times qui annonce la venue d'un nouveau « cancer gai ».¹ Les experts de santé publique procèdent à la description et à la classification de ces personnes atteintes, et l'on assiste à la construction de populations et de groupes à risque de contracter la maladie. Ainsi, les homosexuels, mais également les hémophiles, les Haïtiens et utilisateurs d'héroïne – les « 4 H ».² – sont ciblés. Faute d'une meilleure compréhension, le VIH/sida est devenu par association une maladie d'hommes marginalisés, perçus comme ayant un style de vie différent de celui de la majorité.

¹ Altman, Lawrence K., 'Rare cancer seen in 41 homosexuals', The New York Times, 3 July 1981, section A, p. 20.

² Grmek, Miko, Histoire du SIDA : début et origine d'une pandémie actuelle, Payot, Médecine et sociétés, 1989, 393 p.



[FIG.05] GOT AWAY IN THE DYING MOMENTS, 1992.



[FIG.02] COMMENT VS DIRAIS-JE ?, 1995.

En Amérique du Nord, les modes de représentation du sida dans les années 1980 ont joué un rôle déterminant dans l'élaboration de la réponse dominante face à la maladie. Il importe de comprendre que les discours et les images qui ont forgé les représentations du VIH/sida comme celle d'une maladie hautement contagieuse (alors qu'elle ne l'est pas) ont par ailleurs créé un courant de panique autour des possibilités de contamination. Ainsi, Simon Watney.³ avancera que les médias ont contribué à élaborer une réaction sociale punitive face au sida en opposant à la population générale, symbolisée par la famille traditionnelle, des représentations menaçantes des hommes gais. Ce discours punitif, aura construit trois figures inquiétantes des « victimes du sida » : la victime innocente, ignorante des réalités de la vie puisqu'elle a été et continue d'être exclue, délaissée de sa famille et de son réseau social ; la victime irresponsable, toujours à la recherche de sensations fortes mais incapable de répondre de ses actes ; et la victime coupable, un homme pitoyable regrettant ses fautes sexuelles et qui peut désormais servir d'exemple à éviter pour ses confrères. Puis, pour les femmes vivant avec le VIH/sida, la spécificité de leur victimisation est associée aux figures patriarcales de la vierge et de la putain. La vierge étant considérée une victime innocente, sans dessein ; la putain, à l'inverse, est vue comme une vectrice volontaire.

La critique de ce scénario répressif a été portée dès ses débuts par des hommes vivant avec le VIH/sida qui ont cherché à renverser les stéréotypes associés aux hommes gais et à rendre visibles, de façon explicite, le désir sexuel ainsi que les politiques culturelles en place. Par un travail minutieux de sélection et de présentation d'images, de textes et d'histoires personnels, la vidéo leur a permis de subvertir les figures négatives et d'élaborer de nouvelles manières de voir les personnes séropositives. Les femmes vivant avec le VIH/sida, bien que moins nombreuses, se sont mises également à prendre la parole devant et derrière la caméra, pour décrire les réalités méconnues des mères vivant avec le VIH/sida ou des aidantes naturelles qui s'occupent des malades, par exemple.

Comprendre l'expérience séropositive

À l'heure actuelle, la collection de Vidéographe compte huit films sur le VIH/sida, dont cinq font parties du corpus analysé dans ma thèse doctorale.⁴ Je reviendrai plus loin sur l'apport de ces documents à la réflexion et au processus de recherche, mais je vais d'abord présenter ce riche corpus afin d'ancrer mon propos et de cerner celui des personnes témoins.

³ Watney, Simon, *Policing Desire: Pornography, AIDS and the Media*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1989, 167 p.

⁴ Mensah, Maria Nengeh, *L'anatomie du visible. Connaître les femmes séropositives au moyen des médias*. Thesis presented as part of a Communication Doctorate, 2000, Concordia University.

On peut classer ces œuvres comme des documentaires engagés, éducatifs et des fictions, personnelles ou expérimentales. Il y a quatre vidéos documentaires réalisées entre 1989 et 1995 :

- *Désir de Sodome (Sehnsucht Nach Sodom)* de Hanno Baethe (1989, Allemagne, 47 min), un témoignage d'adieu puissant et sans pudeur sur la maladie de l'acteur Kurt Raab ;
- *Le récit d'A* (1990, Canada, 19 min 30 s) où la réalisatrice Esther Valiquette raconte l'histoire de son ami Andrew et la sienne, confrontée aux diverses technologies biomédicales et à l'exclusion sociale ;
- *Drawing on Life: The Art of David Fincham* (1992, États-Unis, 29 min), réalisé par Richard L. Harrison, dresse un portrait rempli d'humour de l'artiste états-unien vivant avec le sida, de ses natures mortes et de l'impact de la maladie sur sa vie et sa pratique artistique ; et
- *Comment vous dirais-je ?* (1995, Canada, 32 min 5 s) de Louis Dionne, qui documente en direct la réaction de ses parents à l'issue du dévoilement de son diagnostic de sida.

Très éloignées des figures inquiétantes des victimes du sida telles que relatées dans les médias, on retire plutôt de ces œuvres une image dynamique et engagée des personnes dites malades. Elles aiment, elles travaillent, elles créent, elles inspirent et elles luttent.

Puis, il y a deux vidéos expérimentales produites en 1992 et 1997. Aussi réalisées durant la première phase de la pandémie, elles sont signées par l'artiste Dennis Day :

- *Got Away in the Dying Moments* (1992, Canada, 5 min) s'appuie sur des techniques de collage, du montage et de la performance pour explorer le deuil, l'urgence et la guérison ; et
- *Heaven or Montréal : The Unfinished Video* (1997, Canada, 5 min) reprend le genre du vidéoclip pour illustrer les inachèvements causés par la mort prématurée de l'auteur Ian Middleton qui vivait avec le VIH/sida.

Si le dévoilement de son statut sérologique à autrui – à son ami, à son collègue, à ses parents, à son public – est un thème transversal des documentaires, le sujet principal des œuvres de fiction est celui de la mort inévitable qui s'ensuivait. Rappelons



[FIG.03] DRAWING ON LIFE : THE ART OF DAVID FINCHAM, 1992.



[FIG.06] THE GUY ON THE BED, 2021.

qu'entre 1981 et 1998, il n'y avait pas de traitements antirétroviraux permettant aux personnes de combattre l'infection et de voir la quantité du virus dans leur sang devenir indétectable comme aujourd'hui. On mourrait rapidement à la suite d'un diagnostic de séropositivité au VIH car la manifestation des maladies opportunistes pouvait être fulgurante.

Enfin, il y a deux productions artistiques, réalisées en 2021 par le vidéaste Mike Hoolboom :

- The Guy on the Bed (2021, Canada, 3 min 50 s) évoque l'actualité de la pandémie du VIH/sida qui est sombrée dans l'oubli collectif depuis la COVID-19 ; et
- Ice Cream (2021, Canada, 8 min 10 s), une forme d'essai-documentaire qui articule la critique du capitalisme aux réflexions sur le sida, l'authenticité et les identités complexes d'aujourd'hui.

Ces deux titres prennent appui sur la pensée d'autres artistes et d'anthropologues connus. Ils nous amènent à penser au VIH/sida au 21^e siècle, aux personnes nouvellement infectées malgré les nouvelles options thérapeutiques, et aux leçons apprises (ou non) quant à cette crise humanitaire

Apports au processus de recherche et à la réflexion future

Tandis que la lutte au VIH/sida n'est plus au centre de l'actualité, que nous avons cessé de parler couramment des représentations culturelles ou sociales qui discriminent les malades, les vidéos-témoignages enregistrés perdurent. Ce faisant, comme le souligne Alexandra Juhasz.⁵ , lorsque nous serons prêt.e.s à en reparler, à nous y intéresser, ils seront toujours là. Une preuve tangible de notre histoire.

Unlike memory or fantasy, which are personal and subjective, video is collective and objective in that it is unchanging while also being a mutually verifiable record of things that once were, are no longer [...]. Video is what is left over of what visibly and audibly was in space and time. Video lasts even if we have stopped talking about what it records. When we are ready to talk about it again, it is still there even as we change and AIDS changes. (Juhasz, 2006 ; p. 323)

⁵ Juhasz, Alexandra, 'Video Remains: Nostalgia, Technology, and Queer Archive Activism,' GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies, vol. 12, no 2, 2006, p. 319-328.

Lorsque j'ai voulu plonger dans ces récits, les vidéos étaient là.

En effet, le corpus de ma recherche doctorale était original. Il comprenait des milliers de documents écrits et audiovisuels qui ont circulé publiquement dans les médias québécois entre 1981 à 1998 et qui avait pour sujet les femmes séropositives ou vivant avec le VIH. Les médias concernés ont été regroupés en trois types : les médias conventionnels (de masse), alternatifs (associations terrain) et scientifiques (cliniques). Les documents retenus devaient traiter des préoccupations quotidiennes des femmes séropositives par un travail documentaire, de dramatisation ou de fiction. Cela inclut les productions de femmes vivant avec le VIH/sida elles-mêmes.

J'ai donc eu recours à une série de techniques de cueillette d'information. Il a été question d'effectuer des recherches par mot-clé dans des banques de données regroupant les quotidiens, revues et magazines québécois. J'ai procédé à l'inventaire de la documentation produite par les services, organisations non gouvernementales et groupes communautaires œuvrant auprès des femmes séropositives, des sources qui n'entrent pas dans les circuits habituels d'édition et de distribution. Dans cette démarche, j'ai aussi consulté la collection de divers centres de documentation et diffusion vidéo, dont la collection de Vidéographe. En plus de me donner un libre accès à la collection et de m'aiguiller pour aller à la rencontre des créateur.trice.s ou de leur succession, Vidéographe a été d'une aide fondamentale pour mes travaux. Son ouverture a facilité mes découvertes et m'a donné de précieuses réponses. La qualité de l'accompagnement et du temps accordé par le personnel a été un gage de succès pour le repérage parfois difficile des éléments vidéo de mon corpus. Si je ne les avais pas rencontrés, un grand pan de ma recherche n'aurait tout simplement pas eu lieu. Je les remercie.

En somme, ma thèse en communication portait sur la mise en discours de la séropositivité féminine au Québec, ainsi que sur les effets de ce discours. Je conclus que la visibilité des femmes, dont celle forgée par l'expérimentation en art vidéo et en documentaire par des femmes vivant avec le VIH/sida, constitue un moyen de connaître les expériences de la séropositivité féminine. Mon analyse s'appuie sur la tension ressentie par les femmes de dévoiler cet aspect de leur identité et d'en garder le secret, et permet de comprendre les rapports de force sous-jacents à la présence médiatique. Il se dégage un portrait de l'élan d'affirmation séropositive des femmes et des stratégies de construction identitaire et de mise en discours créatives et diversifiées qu'elles utilisent.



[FIG. 07] HEAVEN OR MONTREAL : THE UNFINISHED VIDEO, 1997.



[FIG. 01] LIBIDANTE, 1972.

Vingt-trois ans plus tard, les vidéos sont ce qui nous reste. La collection de Vidéographe n'est qu'une partie de cette mémoire, et elle est disponible. Y revenir est important. C'est se greffer à une histoire et à une volonté politique. Pour ma part, le retour vers les voix du passé et à la re-signification de ce que représente vivre avec le VIH/sida m'a aidé dans mes recherches. Je souhaite qu'il soit emprunté par d'autres. Les archives de bandes vidéo, la production, le montage et le visionnage sont des ressources nécessaires aux mouvements de justice sociale qui, bien qu'enracinés dans la nostalgie des années 1980 et 1990, peuvent contribuer à se remémorer et ultimement à garantir que les crises dont on se souvient ne se produiront plus, ni maintenant ni à l'avenir.

Corps-Matière et Matérialité de la vidéo Libidante (Mousse Guernon, 1972)

JULIE RAVARY-PILON

Cinematic bodies. Cinema captures bodies, their sounds and their appearances, and transmutes them to ones and zeroes, to emulsion, to magnetized tape. It cuts them up and pastes them together and prints them, on screens and speakers large and small, to other bodies – bodies that stand, sit, walk, or lie, alone and in crowds, in private and in public, bodies that gaze, that look away, that cringe, that laugh, desire, imagine, dream. Where does one body stop and another end?

Cáel M. Keegan, Laura Horak and Eliza Steinbock, 'Cinematic / Trans* / Bodies Now (and Then, and to Come)'

This unsettling of "matter" can be understood as initiating new possibilities, new ways for bodies to matter.

Judith Butler, *Bodies that Matter*

Corps et vidéo, des corps représentés à l'écran, les corps du public dans la salle (et maintenant devant leur écran à la maison), le corps du dispositif. Autant de relations définies et redéfinies, réfléchies et infléchies par les vidéastes et les penseur.e.s de cet art. Dès ses débuts, le septième art attire l'attention sur les formes humaines. Le voyeurisme s'entremêle avec la fascination pour la ressemblance. Pulsions égocentriques retrouvées dans le cadre d'une image en mouvement, la projection est double. Raymond Bellour dans son ouvrage *Le corps du cinéma. Hypnoses, émotions et animalité*¹, proposait l'image belle d'une hypnose dans laquelle « un corps de spectateur [est] pris dans le corps du cinéma »². Si Bellour célèbre cette idée d'une emprise du cinéma sur les corps de son public, Linda Williams nous rappelait dans « *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess* »³ que les genres cinématographiques reconnus pour la création de fortes réactions « corporelles » chez le public, ont longtemps été catégorisés comme formes sensationnelles daignant peu d'intérêt de la part de l'intelligentsia culturelle et

1 Bellour, Raymond, *Le corps du cinéma. Hypnoses, émotions et animalité*, Paris, P.O.L., coll. 'Trafic', 2009.

2 Ibid. p.16

3 Linda Williams, 'Film Bodies: Gender, Genre, and Excess', *Film Quarterly*, vol. 44, n° 4, summer 1991, p. 2-13.



[FIG. 02] LIBIDANTE, 1972



[FIG. 03] LIBIDANTE, 1972

de ses cinéphiles. Des trois genres choisis pour exemplifier sa théorie, nous retrouvons la pornographie⁴. Lieu privilégié pour réfléchir les rapports entre corps et audiovisuel, les études des pornographies connaissent aujourd'hui une forme d'âge d'or⁵. C'est dans ce foisonnement de réflexions sur les liens entre corps, érotisme et images en mouvement que nous inscrivons notre lecture sur *Libidante* (1972, Mousse Guernon), le « premier vidéogramme d'animation érotique⁶ ».

Libidante est une œuvre de 14 minutes sans dialogue. Dans une trame narrative toute simple relatant la rencontre entre deux amants, Guernon explore les ressorts du dispositif vidéographique dans la création d'un récit érotique. Les premières images de la vidéo sont celles d'un collage d'images tirées des fresques de *La création d'Adam* (1508-1512) de Michel-Ange (le doigt de l'homme touchant le titre « *Libidante* » plutôt que celui de Dieu !) et de *La Naissance de Vénus* (1485) de Sandro Botticelli. Deux des nus les plus connus et célèbres à travers l'histoire de l'art. Le ton est lancé.

On entre alors dans la chambre d'une femme nue de dos, assise à la fenêtre, rêvassant. Un homme vient la rejoindre, il l'accompagnera à l'extérieur de son appartement. Au moment où l'homme met son bras autour du cou de la femme, une image fait sauter la diégétique pendant quelques secondes : sur une toile noire, on retrouve la femme en nudité frontale et complète qui sourit en regardant la caméra⁷. Un accès éclair à la psyché de la protagoniste. Le couple continue son chemin. Alors attablés autour d'un café, les deux amants se prennent les mains. Au contact des peaux, l'image bascule à nouveau. La vidéaste inverse la luminosité pour signifier un chemin de traverse dans un monde de fantasmes. Les corps des amants nus flottent désormais dans un espace autre. Pour le dire avec le philosophe Michel Foucault : « Nous ne vivons pas dans un espace homogène et vide, mais au contraire, dans un espace qui est tout chargé de qualités, un espace qui peut aussi être hanté de fantôme ; l'espace de notre perception première, celui de nos rêveries, celui de nos passions, détiennent en

4 Three genres are specifically referred to by the theorist as compensation for the 'classic realist style of narrative cinema': horror, melodrama and porn. These genres with 'low cultural status' are a privileged space to examine the forms of visual and narrative pleasure that is too often underestimated, indeed judged to be derisory popular sexual fantasies. Thirty years later, numerous studies have underlined the complexity and, above all, the great level of interest in these cinematographic genres. Entire courses are dedicated to horror, traditions of melodrama are celebrated by cinephiles and, since 2014, a scientific journal has been dedicated to pornography studies: *Porn Studies*, edited by Feona Attwood, John Mercer and Clarissa Smit, published by Routledge.

5 This study of *Libidante* was initiated as part of a presentation at MAGIS- Gorizia International Film Studies Spring School in 2017. An incubator for research projects in pornography, this event has welcomed researchers interested in the 'cartography of pornographic audiovisual' since 2011.

6 The introductory page of the video states: 'According to Mousse Guernon, this work is the first erotic animated video.' <https://vitheque.com/fr/oeuvres/libidante>

7 A moment of suspense reminiscent of the staging of naked bodies in *Wow* (Claude Jutra, 1969). Here, by contrast, this moment is not secondary in the story: it signals the central theme of the film.

eux-mêmes des qualités qui sont comme intrinsèques⁸ ». C'est dans cette hétérotopie que les corps des amants seront réunis à nouveau, mais cette fois-ci via le procédé vidéographique de la surimpression de deux images : les corps des deux personnages se retrouveront l'un sur l'autre à l'image par un trucage au montage. Le mouvement est double, à la fois chez les corps bougeant de manière indépendante dans leur propre espace diégétique ainsi que par le mouvement imprécis de la surimpression des images en post-production⁹.

Guernon aura également recours à un second procédé vidéographique encore plus surprenant et franchement inédit dans son exploration des mises en scène des désirs : la vidéo feedback. L'artiste et théoricien Sam Meech décrit cette technique ainsi :

A simple looped arrangement of video camera and display produced a fascinating mise-en-abyme¹⁰ of infinite real-time recursion - pictures within pictures. Careful manipulation of the camera allowed artists to gently push the video signal into abstraction, and coax a myriad of self-sustaining patterns¹⁰.

Cette myriade est ici savamment utilisée de manière à matérialiser une forme d'irradiation de l'excitation sexuelle des corps des protagonistes¹¹. En 1972, la vidéo feedback n'est pas une technique nouvelle. Elle est observée dès 1963¹². Ce qui paraît novateur ici, c'est son usage dans la mise en image de l'excitation sexuelle. Guernon réussit à matérialiser l'émanation des désirs des corps à l'écran. Elle permet aux corps de déborder de leur enveloppe, de remettre en cause les contours régulés

8 Foucault, Michel, 'Des espaces autres' [Of other spaces], *Empan*, vol. 2, no 54, [1967] 2004, p. 13-14. Translated from the French by Jay Miskowicz: <https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heterotopia.en/>

9 In a fascinating production document, the videomaker puts her vision for the project to paper: 'the two central characters are filmed separately, against a white background, in scenes in which they make love. In the editing process, they are brought together using 'negative/positive' and fading techniques that can be created with a portable mixing console. In this way, [the man] caresses... in one image, a woman reacts... in another image!' This document is testament to the unparalleled creative space that was *Vidéographe* in 1972, just one year after its opening. Initially, this description was just a page long. We could even believe that it was the first and only version if we trust the scribbles and partial sentences. In a second phase, a jolly camaraderie can also be seen in the decision-making between *Vidéographe* and its artists. In the project summary Guernon quips: 'A man and a woman (isn't that erotic?)'. Available on Vitheque. https://vitheque.com/sites/default/files/titles/press-releases/description_de_projet_1972.pdf

10 Sam Meech, *Video in the Abyss* (2020), p. 2. I would like to thank Sam Meeche who, during my research, shared his insight into the technical experiments deployed by Mousse Guernon in *Libidante*. His eye allowed me to better understand the performative dimension of the making of this video. His thesis *Video in the Abyss* (2020) is an indispensable document for anyone interested in the artistic history of the use of video feedback.

11 In 1973, journalist Denise Dionne proposed that in watching *Libidante*, we can perceive the video medium's potential for representations of eroticism: 'Some productions have played with the possibilities of the medium's electronic visual effects. [...] It is noted that a subject such as eroticism lends itself very well to this type of formal treatment (for example *Libidante*).' Denise Dionne, 'Vidéographe : culture nouvelle', *Vie des Arts*, volume 18, number 72, 1973, p.71.

12 Meech traces one of the earliest uses of this technique to the BBC in the work of engineer Ben Palmer as well as in the opening credits of his program *Doctor Who*. See *Video in the Abyss*, op. cit., p. 18.



[FIG. 04] LIBIDANTE, 1972



[FIG. 05] LIBIDANTE, 1972

des corps matérialisés¹³.

Ce jeu technique de la vidéo feedback se poursuivra dans plusieurs séquences. Dans certaines scènes en inversant le procédé feedback, la vidéaste créera un crescendo d'ondulations autour des corps. Cette métaphore de l'excitation des corps ira jusqu'à plisser l'espace autour des personnages. Dans une manœuvre quasi quantique, l'espace-temps se replie en accordéons autour des corps nus qui deviennent le centre de tout.

Cette expérimentation rappelle celle de Fuses (1964-1967), œuvre immense de Carolee Schneemann qui propose un autoportrait pornographique dans laquelle l'artiste met à l'épreuve l'impression du désir sexuel sur la pellicule filmique. Filmé en format 16 mm et mettant en scène l'artiste et son partenaire de l'époque James Tenney, Fuses, comme Libidante, repousse les frontières ontologiques du médium afin de transposer le désir sexuel diégétique via les qualités matérielles de la pellicule. Schneemann expérimente des techniques telles que le brûlage naturel et chimique de la pellicule, le collage et la peinture sur film afin de saisir la sensualité propre au médium. L'historien du cinéma David E. James voit dans Fuses une énergie sexuelle profilmique qui déborde du cadre pour s'affranchir comme purement filmique.

This texturing of superimposition, of rhythmic disjunction and return, the scratching, painting, and dyeing, the fusing and refusing of represented flesh, is thus both correlative in its visceral energy to the sexual encounter it reproduces (its dalliance with memory) and itself the site of a textural eroticism in which the work (or play) on the body of film renews the congress, coming back to it (its encounter with desire)¹⁴.

Outre une démarche partagée entre Schneemann et Guernon pour une recherche du « textural erotism » du médium, quelques indices visuels nous laissent croire que Libidante pourrait être une réponse, voire un hommage à Fuses. Par exemple, les deux artistes mettent en scène une femme nue, de dos, qui rêve devant la fenêtre de sa chambre.

¹³ The concept of heterosexist regulations on the materiality of the body is borrowed here from Judith Butler: '[T]he regulatory norms of "sex" work in a performative fashion to constitute the materiality of bodies and, more specifically, to materialize the body's sex, to materialize sexual difference in the service of the consolidation of the heterosexual imperative. In this sense, what constitutes the fixity of the body, its contours, its movements, will be fully material, but materiality will be rethought as the effect of power, as power's most productive effect.' See *Bodies that Matter*, op. cit., p. 2.

¹⁴ James, David E., *Allegories of Cinema: American Cinema in the Sixties*, Princeton University Press, 1989, p. 320.

Contrairement à Libidante, les corps du couple de Fuses seront réunis dans un même espace diégétique lors des scènes de sexe. Par contre, une corrélation importante est observable dans la disposition des corps à l'écran lors des séquences en solo dans les deux œuvres.

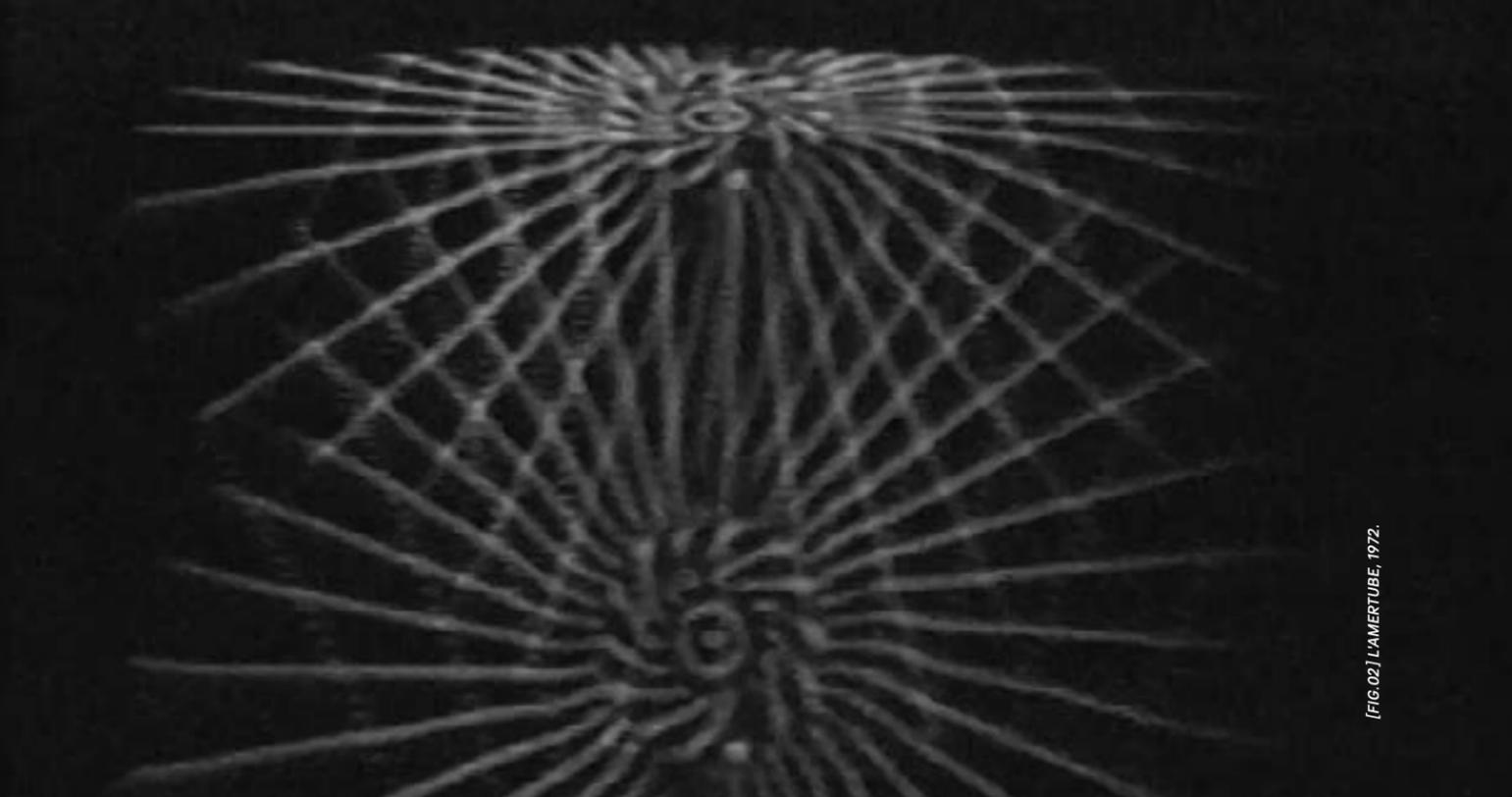
Fuses et Libidante agissent ainsi comme un diptyque nous proposant une réflexion charnelle sur la physicalité de leur médium respectif.

En terminant, à la manière d'une main tendue aux autres réflexions sur les histoires du Vidéographe, remettons Libidante dans son contexte de production. D'un point de vue historique, la marginalité de cette œuvre de Guernon est triple. Par la place des femmes à la réalisation audiovisuelle à cette époque : 1972 est l'année tardive qui voit arriver un premier long métrage de fiction réalisé par une femme au Québec soit *La vie rêvée* réalisée par Mireille Dansereau¹⁵.

Par le médium vidéographique : Robert Forget témoigne dans une entrevue de la réticence des services techniques de l'ONF à prendre « au sérieux » la nouvelle technologie de la vidéo portable au début des années 1970¹⁶. .. Et finalement, par la mise en scène de la sexualité et de la nudité : La présence écrasante des succès populaires des films de fesses sur les écrans québécois laissait trop peu de place aux expérimentations artistiques souhaitant nourrir les réflexions ambiantes de la Révolution sexuelle. En 1972, une vidéo érotique réalisée par une femme explorant la sensualité du médium était sans pareil au Québec. Libidante est une œuvre fascinante qui nourrit un repliement somatechnique sur les liens unissant technologie, corps et sexualité.

¹⁵ In an article published in ArtsCanada in 1973, Joe Bodolai and Isobel Harry relay their visit to Vidéographe. From the first lines, they highlight the dimension of individuality in the video medium which, unlike cinema or television, is made by individual artists or small teams. The journalists also noted a more democratic organization, with horizontal distribution between maker and viewer: 'Vidéographe seems in great contrast with the elitism, professionalism and mystery of film and commercial television.' (p. 66) Video is also the ideal medium for depicting a multitude of social relationships and personal moments. Lastly, the journalists underlined the place of women working at Vidéographe. 'There are numerous videotapes made by women to be seen at Vidéographe. More than half the people operating equipment on set productions are women.' (p. 70) This equality was far from being achieved at the National Film Board at the time.

¹⁶ Une histoire du cinéma : Robert Forget (Denys Desjardins, 2014)



[FIG.02] L'AMERTUBE, 1972.



[FIG.04] REACTION 26, 1972.

Rembobine, avance, video séance: Quinze ans de feed-back

SAM MEECH

Introduction

En 1972, Jean-Pierre Boyer, récemment diplômé en histoire de l'art et travaillant au Musée d'art contemporain de Montréal (MAC), rencontre un jeune artiste du nom de Gilles Chartier, qui lui montre une série de photographies absolument incroyables. Ces photos résultent d'une expérimentation que fait Chartier en pointant une caméra vidéo vers son propre moniteur. Dans leur géométrie organique, ces nouvelles images sont étranges tout en étant étrangement familières.

Boyer est fasciné. Cette rencontre allait initier un intérêt chez lui pour l'art vidéo, et l'amener à organiser une séance d'animation (1972) et une conférence, « L'image électronique » (1974), au MAC. Par la même occasion, Boyer entre en contact avec Steina et Woody Vasulka, qui, à leur tour, entament une collaboration avec James Crutchfield, un physicien développant ses théories sur le chaos en s'inspirant du travail émergent du milieu de la vidéo expérimentale. À l'époque, le feed-back vidéo influence simultanément l'art et la science.

Cet essai traite de l'expérimentation technologique analogue en art vidéo au sein même de la collection Vidéographe et par-delà celle-ci. Comment les artistes appliquent-ils des stratégies d'innovation, de reconfiguration, et de mauvaise utilisation intentionnelle, et ce afin d'expérimenter les possibilités des technologies vidéo? Quelles sont les répercussions de telles approches, et comment pouvons-nous interpréter le sens qui s'en dégage? Comment les artistes travaillant la vidéo aujourd'hui diffèrent-ils, dans leurs intentions et techniques, des artistes d'il y a une cinquantaine d'années?

Réaction, diffusion: l'étrange boucle du feed-back

Le feed-back optique¹ – pointer une caméra vidéo vers son propre moniteur afin de générer un cycle de feed-back de formes complexes en temps réel – est la forme la plus fondamentale² d'art vidéo. Pour Gilles Chartier, il s'agissait d'une révélation.

Jules Arbec décrit ainsi leur première rencontre:

¹ Une explication plus complète des systèmes de feed-back – dans leur variation optique, interne, hybride – peut être trouvée dans Technès Encyclopedia of Film Techniques and Technologies: chapitre 5 "Ruins, Accident, Glitch" (Bolognesi, Pia, and Meech, Sam). Voir: <https://encyclo-technes.org/en/parcours/experimental/ruins-accident-glitch/5>

² Les origines de l'art vidéo sont sujettes à débat, cependant, il semblerait que les premiers exemples de feed-back (étant par la même occasion, selon moi, de l'art vidéo) sont trouvés dans la séquence d'ouverture de *An Unearthly Child*, le premier épisode de la série télévisée britannique *Doctor Who*, produite par Verity Lambert et diffusée le 23 novembre 1963. Cette séquence a été créée par le designer graphique Bernard Lodge, aux côtés de Norman Taylor et Ben Palmer, ainsi que le caméraman Hugh Sheppard. Elle prédate donc *Sony Portapak* (1965), oeuvre de Nam June Paik, mais pas sa première exposition télévisée, qui date plutôt de mai 1963. Ceci étant dit, comme le soulève Toby Hadoke, historien de l'émission *Doctor Who*, dans son balado *Too Much Information 1.0 – The Pilot*, des éléments de ce feed-back spécifique à l'émission britannique peuvent être repérés dans la séquence titre d'une production de la BBC intitulée *Tobias and the Angel*, diffusée le 19 mai 1960. Cette séquence a été créée par Ben Palmer, suivant des expérimentations de Norman Taylor. Écouter: Toby Hadoke, "Too Much Information – The Pilot: Show Notes," *Patreon*, 2020. <https://www.patreon.com/posts/too-much-pilot-44225441>.



[FIG.05] LIBIDANTE, 1972



[FIG.06] RING/LOVERS, 1975.

En compagnie de quelques amis, Chartier travaillait, un jour, au tournage d'un magnétoscope lorsqu'il braqua fortuitement la caméra sur le moniteur pour en capter les faisceaux lumineux qu'il enregistre sur bande magnéto d'une part, tout en les renvoyant simultanément à l'écran, duquel l'œil de la caméra se regardait lui-même par l'intermédiaire de l'écran. Cet incident banal aurait pu passer inaperçu aux yeux de la plupart, mais Chartier y vit un phénomène qui constituait déjà un éventail de possibilités qu'il mit à profit³.

La « découverte »⁴ de Chartier illustre certaines caractéristiques importantes que l'on retrouve dans d'autres formes d'expérimentation vidéo. Tout d'abord, il fait preuve d'une curiosité créative à l'égard du potentiel de cette nouvelle technologie vidéo. Ensuite, bien que cette découverte soit un accident, il en saisit le potentiel. Enfin, ses expérimentations prennent la forme d'une mauvaise utilisation délibérée – un véritable tabou⁵ technologique, parce qu'on y déploie des méthodes de travail qui vont au-delà de celles utilisées de manière conventionnelle en télévision ou en vidéo – une pratique considérée comme

3 Jules Arbec, "Graphisme lumineux," *Vie des Arts* 18, no. 71 (summer 1973): 56. Available at: <https://www.erudit.org/fr/revues/va/1973-v18-n71-va1192838/57825ac/>.

4 Les Vasulka évoquent leur première rencontre avec le phénomène dans une entrevue accordée en 1983 à Linda Furlong: « Notre découverte était une découverte parce que nous l'avons découverte. Nous ne savions pas que tous ces gens l'avaient découvert avant nous. C'était comme le feed-back : pointer la caméra sur la télévision, c'est une invention qui a été inventée à maintes reprises. Aussi tard qu'en 1972, des personnes croyaient encore inventer le feed-back, pensant qu'ils venaient de saisir le feu des dieux. » (Traduit de l'anglais). Linda Furlong, "Notes Towards History of Image-Processed Video : Steina and Woody Vasulka", *AFTERIMAGE* 11, no. 5 (décembre 1983) : 12-17. http://www.vasulka.org/Kitchen/essays_furlong/K_Furlong.html or [http://vasulka.org/archive/4-30c/AfterImageDec83\(5001\).pdf](http://vasulka.org/archive/4-30c/AfterImageDec83(5001).pdf).

5 Douglas Hofstadter, un chercheur américain en sciences cognitives, a fait usage d'expérimentations avec le feed-back pour développer certaines de ses théories sur la conscience. Dans son livre *I Am a Strange Loop*, il suggère que l'attrance pour cette forme spécifique de tabou technologique est enracinée dans quelque chose de bien plus profond : « Le feed-back – faire revenir un système en arrière ou le faire se retourner sur lui-même, donnant forme à une sorte de boucle mystiquement taboue – semble être dangereux, jouer avec le destin, peut-être même être intrinsèquement mauvais, quoi que cela puisse signifier. Ce sont des intuitions primales et irrationnelles, et qui sait d'où elles viennent ». (p. 41) Douglas Hofstadter, *I Am a Strange Loop* (New York : Basic Books, 2007).

potentiellement dommageable pour le matériel.

Les images que réalise Chartier sont à la fois captivantes et déroutantes, en constante évolution et éphémères. Arbec tenta de décrire les formes de feed-back résultant de ces expérimentations :

Elles naissent, grandissent puis éclatent, pour se recentraliser dans un cycle indéfini de variations, au rythme d'une musique très scandée. [...] Mais les tentatives de Chartier nous font participer plus activement à la libération de la forme puisque nous assistons à sa genèse et à son élaboration dans un temps et un espace indéfinis.⁶

Si les expérimentations de Chartier semblent constituer les premières traces de cette pratique fascinante à Montréal, elle ne tarde pas à séduire d'autres artistes, comme Boyer ou encore Charles Binamé. L'œuvre *Reaction 26* (1971) de ce dernier – un montage impressionnant d'expérimentations de feed-back optique, ponctué de musique – est le premier enregistrement de feed-back dans la collection *Vidéographe*. Diverses formes y sont évoquées : des bandes zébrées en expansion, des spirales en rotation, d'étranges nuages. Elles évoluent en temps réel, passant de l'ordre au chaos, à la fois indisciplinées et harmonieuses. Faisant tout simplement usage de la caméra et de la télévision, puis en travaillant avec la luminosité,

6 Arbec. (1973). "Graphisme lumineux", 57.



[FIG.07] SONYA STEFAN.

le contraste, la rotation et le zoom, des artistes comme Binamé et Chartier ont pu rendre de phénomènes extrêmement complexes visibles – par exemple, les motifs de diffusion des réactions, la morphogenèse et la complexité émergente. C'est dans le but d'analyser des systèmes non-linéaires et de développer des théories du chaos que ces mêmes phénomènes sont explorés en 1984 par le physicien James Crutchfield. Ce dernier sera lui aussi appelé à retourner sa caméra vers l'écran afin de générer d'étranges boucles, superposant une musique psychédélique aux images captées par ses enregistrements.⁷

Corps sensibles et pratiques performatives

En 1972, le feed-back vidéo revêt une fonction symbolique au sein d'un travail narratif dans le film de Micheline « Mousse » Guernon intitulé Libidante, dans lequel des amant.e.s qui sont physiquement séparé.e.s se retrouvent ensemble grâce à leur désir. L'utilisation du feed-back dans cette oeuvre cinématographique se manifeste tout d'abord par l'apparition d'échos visuels de La création d'Adam (1508-12) de Michel Ange, au plafond de la chapelle Sixtine à Rome, et de La naissance de Vénus (1484-86) de Botticelli. Plus tard, les corps nus des personnages seul.e.s se superposent dans l'image, générant de nouveaux motifs de feed-back. Ici, l'effet est une représentation de l'énergie sexuelle et de l'érotisme, un force générative entre des corps sensibles et par-delà ceux-ci, qui agit comme connexion entre les amant.e.s à travers le temps et l'espace.

⁷ Dans un article scientifique datant de 1984, "Space-Time Dynamics in Video Feedback", Crutchfield déclare que, "d'une manière très concrète, un système de feed-back vidéo et un simulateur d'espace-temps" (Traduit de l'anglais). James Crutchfield, "Space-Time Dynamics in Video Feedback," *Physica D: Nonlinear Phenomena* 10, nos. 1-2 (1984): 229-45, <https://archive.org/details/SpaceTimeDynamicsOfVideoFeedback>



[FIG.12] FLAMERTUBE, 1972.

Le feed-back peut être lui-même considéré comme un corps sensible. C'est ce à quoi fait allusion l'artiste vidéo Carol Goss, qui décrit avoir eu « la sensation d'interagir avec une force vivante, qui était mon égale ».⁸ lorsqu'elle travaillait au Experimental Television Center de Binghamton, dans l'État de New York, en 1974-75. Son film *Rings/Lovers* (1975) est un exemple précurseur du feed-back de couleurs, créé en faisant usage d'une caméra à tube de capture et du Dave Jones Colorizer.⁹ Alors qu'un anneau circulaire est formé par des éléments tournants, doucement manipulés par l'artiste, le film explore avec soin le jeu de tension du feed-back – l'atteinte d'une balance parfaite. Goss y réfléchit dans son essai *Evolution is Relentless: Analog is but a Dream* (2004):

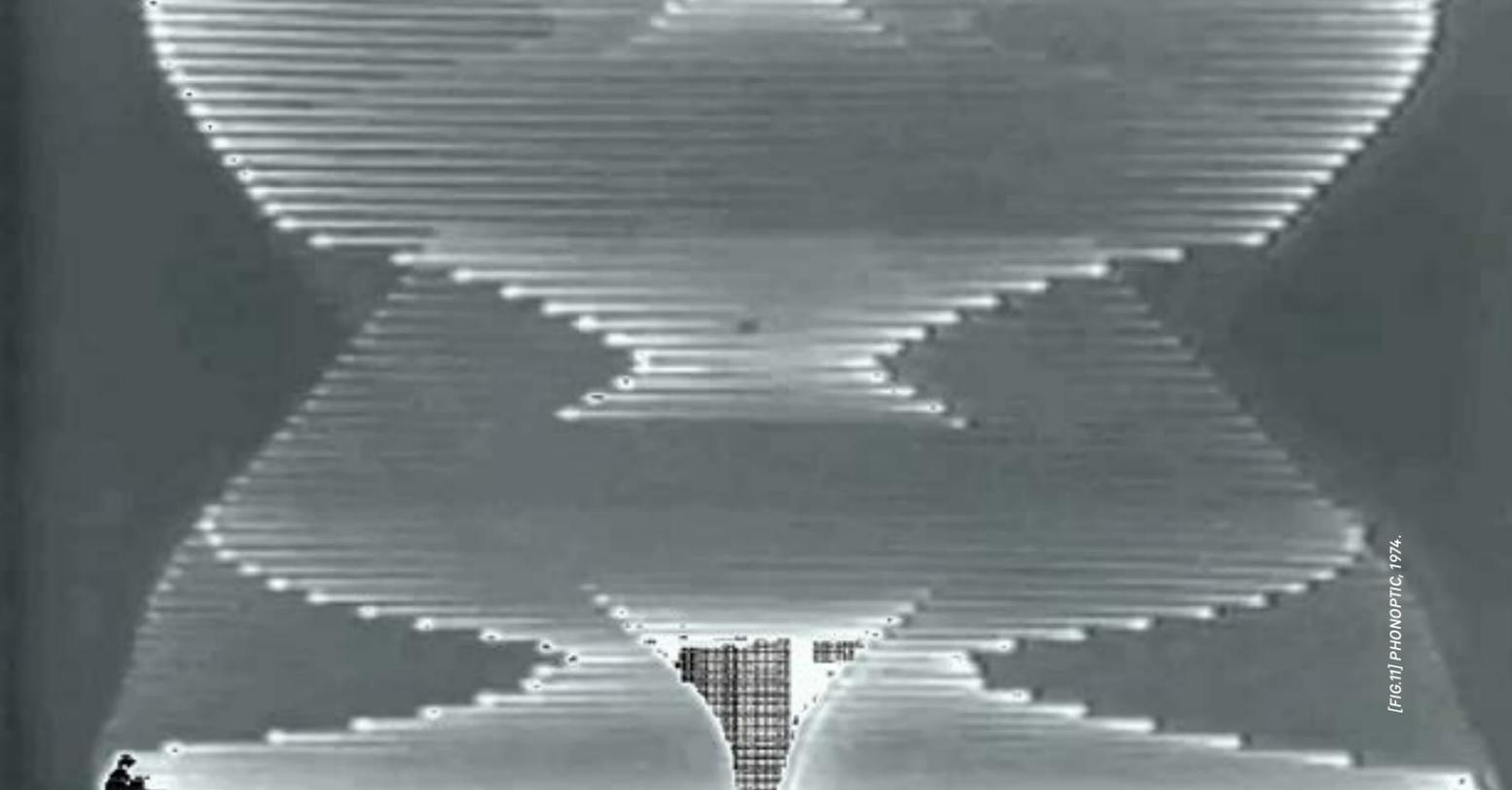
Le mouvement résultait du jeu entre l'artiste et la boucle de feed-back, faisant de ce cycle quelque chose de vivant. Le processus de création de l'image analogique reposait davantage sur l'intuition artistique que sur une technique rationnelle.¹⁰

Les artistes d'aujourd'hui font également usage de leur intuition esthétique dans leur relation incorporée (embodied) avec la vidéo. C'est le cas de Sonya Stefan, artiste vivant à Montréal et travaillant avec la danse et l'art numérique – sa pratique inclut notamment le travail du glitch analogue sur VHS et en vidéo 16 mm, l'utilisation de systèmes de feed-back vidéo, ainsi que la vidéo danse. Dans son travail, le feed-back prend forme en contexte performatif, ainsi qu'en collaboration avec des musicien.ne.s. Il est donc plutôt éphémère, bien que son compte Instagram (@morfeolastrega) soit une archive fantastique de ses expérimentations, présentant de courts extraits de documentation. Selon l'artiste, le feed-back vidéo et la danse

⁸ Goss, Carol – Issu d'un échange de courriel datant du 28 septembre 2022.

⁹ Pour plus d'informations sur le David Jones Colorizer au Experimental Television Centre, voir: <https://www.videohistoryproject.org/jones-colorizer-history-design>

¹⁰ Goss, Carol "Evolution Is Relentless: Analog Is but a Dream...", *The Squealor* (Buffalo Media Resources), winter/spring 2004: 12-13, <http://www.improvart.com/goss/evolution.htm>.



[FIG.11] PHONOPTIC, 1974.



M[FIG.08] VIDEO-CORTEX, 1974.

sont analogues de multiples manières: ils existent dans le moment présent, sont façonnés par l'espace, et requièrent une sensibilité, une réponse. Stefan considère le feed-back comme une entité ayant sa propre agentivité, avec laquelle elle travaille et à laquelle elle répond. Elle décrit ainsi sa première rencontre avec le feed-back vidéo:

Je n'ai pu qu'y ressentir une énergie. Une énergie qui n'était pas contrôlée, qui avait son propre corps, sa propre sensibilité. Voilà donc les deux liens [avec la danse] pour moi : être dans le moment présent, et ne pas contrôler quelque chose, mais plutôt simplement être avec quelque chose... Je dis que c'est incontrôlé, mais ce n'est pas incontrôlé. Il s'agit en fait de comprendre des informations par l'intermédiaire d'un corps sensible et de réagir à ces informations par l'intermédiaire d'un corps sensible.¹¹

Ce qui permet à Stefan d'accepter et de travailler (avec) la nature incontrôlable du feed-back en performance, c'est selon moi son expérience en tant que danseuse travaillant l'improvisation chorégraphique. En effet, le feed-back et elle sont tous les deux des « corps » sensibles, qui réagissent l'un à l'autre dans le moment présent.

11 This was not Boyer's first attempt at a séance, according to Eric Fillion: "d'octobre 1972, il fait un premier pas dans cette direction et organise une séance d'animation vidéo au Musée d'art contemporain." Eric Fillion, "Du Feedback au Vidéo-Cortex: L'image électronique vue par Jean-Pierre Boyer" (Montreal: Hors champ, 2013), <https://horschamp.qc.ca/article/du-feedback-au-video-cortex>.

Coordonner le cerveau à l'oeil à la main: vidéo-cortex et vidéo-synthèse

Retour à Montréal en juin 1974, et à un autre groupe d'artistes souhaitant explorer la correspondance sensible entre le corps et le signal vidéo. Jean-Pierre Boyer, Gilles Chartier, David Rahn, entre autres, ont invité des participant.e.s à Vidéographe pour ce qu'ils appellent une séance de télévision expérimentale¹². Pendant deux jours, ils mènent des expérimentations de « biofeedback » – induisant des états de transe, ils tentent d'utiliser les signaux électriques du cerveau pour générer et contrôler le signal vidéo, voir même s'harmoniser avec lui. Ces expériences ont complètement reconfiguré la relation entre le public et l'image en mouvement; comme le remarque Eric Fillion, « chaque participant.e est appelé.e à être son propre matériel, à la fois performeur.euse et spectateur.ice »¹³. Cette pratique est visible dans une œuvre de Boyer, Vidéo-Cortex (1974), une vidéo représentant d'un côté l'image monochrome d'une personne participant au biofeedback, et de l'autre, les images qu'elle observe et altère.

Au début des années 1970, les artistes vidéo entretiennent un rapport très concret à la technologie, y mettant la main à la pâte. Notamment, des centres d'artistes autogérés du Canada et des États-Unis collectionnent et adaptent de nouveaux outils technologiques au fur et à mesure qu'ils apparaissent, allant même jusqu'à en inventer – l'« Édito-mètre » développé chez Vidéographe en est un excellent exemple. Au-delà des besoins conventionnels de fonctionnalité et d'efficacité, se trouve aussi le désir de mettre à l'œuvre de nouvelles méthodes de création d'images. Les mixeurs vidéo, les colorisateurs

12 Ce n'était pas la première tentative de Boyer. Selon Eric Fillion, dès « octobre 1972, il fait un premier pas dans cette direction et organise une séance d'animation vidéo au Musée d'art contemporain ». Eric Fillion, « Du Feedback au Vidéo-Cortex: L'image électronique vue par Jean-Pierre Boyer » (Montreal: Hors champ, 2013), <https://horschamp.qc.ca/article/du-feedback-au-video-cortex>.

13 Ibid.



et les synthétiseurs vidéo offrent aux artistes de nouvelles possibilités de manipulation tactile, en temps réel, de l'image électronique. À l'époque, Boyer invente même sa propre machine, le « Boyétiseur » – une sorte de télévision altérée capable de générer des images électroniques étranges et des oscillations géométriques à partir de signaux électroniques. Intéressé par la synthèse du son et de l'image, Boyer utilise son Boyétiseur pour transformer des enregistrements sonores afin de créer ses films *Le chant magnétique* (1973-74) et *Phonoptic* (1974).

Au même moment, le travail ludique de David Rahn explore les possibilités du traitement de l'image vidéo, particulièrement l'utilisation de la couleur. Notamment, pour *Video Clouds* (1974), Rahn manipule des images de phénomènes naturels, tels que des nuages et de l'eau, en utilisant la colorisation pour insuffler à l'écran des images tout à fait saturées. On peut y apercevoir sa manipulation des teintes, comment il navigue la limite des effets – on jurerait pouvoir sentir ses doigts sur le curseur. Rahn semble être à la recherche d'un point de basculement. Dans *Fireworks* (1976), il nous donne à voir sa version des dessins d'enfants au crayon de cire, alors que des motifs explosifs révèlent une panoplie de pastels multicolores. Cette palette de couleurs suggère l'intégration d'un feed-back de mixeur vidéo, ou bien le recours à une technique de re-colorisation répétitive de l'image. Comme dans les films de Boyer, ces œuvres sont une documentation de l'artiste explorant les possibilités d'une nouvelle technologie en temps réel, au-delà des modalités conventionnelles du cinéma ou de la télévision.

Rob Feulner et Charlotte Clermont sont deux bricoleur.euses dont le travail fait partie de la collection de Vidéographe. À l'instar de Boyer et de Rahn, tous.tes deux ont un intérêt particulier pour la technologie, ainsi qu'une manière de créer des

images qui est à la fois joueuse et exploratoire. Leurs films sont souvent parsemés de couleurs et de glitches, donnant à voir une synchronicité entre le son et l'image. Notamment, l'œuvre *Cable Box* (2020), de Feulner, se base sur l'idée d'une diffusion de radio pirate interrompue par le changement de poste compulsif de la personne qui écoute – l'artiste y utilise une panoplie d'outils de glitch pour rompre le cycle interminable de sitcoms, discours politiques, publicités, chaînes de nouvelles en continu. Le signal vidéo est tout d'abord interrompu par une patineuse fluorescente qui traverse une mer de feed-back créés en utilisant une chaîne de mixeurs vidéo¹⁴, laissant dans l'image une trace chromatique. Feulner emploie fréquemment un « dirty mixer » – un outil DIY de vidéo-glitch.¹⁵ – pour brouiller l'image diffusée. Il utilise également un Rutt/Etra Scan Processor (trouvé à Signal Culture, à Owego, dans l'État de New York) afin de restituer des images trouvées sur un écran d'oscilloscope, ce qui confère une esthétique militaire aux images. L'artiste est extrêmement conscient de la manière dont les textures des images – et les technologies qui y sont associées – peuvent être interprétées, et aux contextes qu'elles infèrent par la même occasion. Cette référentialité rappelle ce qu'avance Paul Carpin dans le documentaire *Processing the Signal* (1989):

La technologie est toujours mal utilisée, voyez-vous. Tout ce qui est possible de faire en vidéo nous vient de comment nous apprenons à détruire. Toutes les technologies numériques d'ADO, de Mirage, et les autres – elles n'ont pas été développées pour la télévision, mais pour les systèmes de défense. Ces technologies sont des sortes de sous-produits de la recherche militaire.¹⁶

¹⁴ Par exemple, le Panasonic WJ-MX12 et le Edirol V4.

¹⁵ Les dirty mixer sont conçus et distribués par Gieskes.nl.

¹⁶ Marcello Dantas, dir., *Processing the Signal* (documentary), 1989. Traduit de l'anglais.

t_at we ca_ see_ t_ be
rea_able t_ eac_ _t_er
n s e_ a s_ btle
_ _ _ a_ level

[FIG.15] PLANT DREAMING DEEP, 2017.

Finalement, Feulner incorpore des inserts textuels cryptiques et glitchy, encodés sur un générateur de titres modifié par circuit bending – son auteur absent nous donnant des indices afin de résoudre son énigme. Si seulement nous pouvions décoder les fréquences du décodeur TV. Feulner n'hésite pas lui non plus à mettre les mains à la pâte – la patineuse que l'on retrouve dans Cable Box apparaît également dans son court vidéo Pivot Forward Collapse (2020), dans lequel l'illusion du fait de patiner à travers du noise vidéo est réalisée par la manipulation manuelle de la bande d'un magnétoscope. Les interventions de Feulner reflètent le désir grandissant, chez les artistes de l'ère numérique, d'une relation plus tactile avec le processus de création d'images:

Les outils numériques sont pré-programmés. À moins d'y plonger réellement et de trouver le code GitHub et tout le reste, on ne peut pas les changer, on ne peut pas les manipuler, on ne peut pas en faire un usage détourné. Et je crois que c'est ce que j'aime des outils analogiques, c'est qu'on peut les utiliser de la mauvaise manière. Je peux travailler dans le sens contraire de sa fonction initiale, bouleverser autre chose.¹⁷

Charlotte Clermont est une autre artiste qui combine plusieurs médiums numériques et les poussent jusqu'à un point de rupture, tout en les ancrant dans des trames sonores de musique noise crépitante. Ses films rassemblent des séquences monochromes de vidéosurveillance ou de 16 mm, des images sur-saturées issues de VHS, ainsi que du titrage analogique.

¹⁷ Feulner, Rob. – Tiré d'une entrevue réalisée le 17 avril 2019.



[FIG.13] HOW FLOWERS NEVER BECAME A FOOD GROUP, 2017

Dans How Flowers Never Became a Food Group (2017), Clermont prend comme point de départ une captation MiniDV de fleurs, qu'elle projette puis re-capte à l'aide d'une caméra vidéo pour enfant.

La caméra avait un récepteur, avec une antenne. Ma montre interférait avec le signal... alors j'ai commencé à bouger autour, et des fois j'étais chanceuse. La manipulation de couleurs a elle aussi été réalisée en altérant le signal.¹⁸

In Certains moments sont captés en film 16 mm – des plans dans lesquels la caméra examine des objets non-identifiables, puis passe à du bruit de VHS, et des erreurs de cassette. Le fameux écran bleu y joue un rôle central, en marquant les actions du stop et du play. Ces moments entre l'œuvre sont en fait l'œuvre elle-même. Comme chez Feulner, cela crée l'impression d'un message tentant de frayer son chemin à travers le médium. Clermont place ici la personne qui regarde dans une posture d'interprétation, nous invitant à analyser, à la fois scientifiquement et poétiquement, les indices qu'elle nous laisse à travers les images et le texte – par exemple, avec la question BUT HOW DO YOU FIGURE OUT A FLOWER? (Pouvant être traduit par mais comment est-ce qu'on peut comprendre une fleur?). Peut-être le langage visuel et technologique que Clermont tente d'explorer nous est-il trop étranger. Ses films incluent souvent des obstacles à la communication et à l'interprétation. Son oeuvre Plant Dreaming Deep (2017), par exemple, contient une série de titrage apparaissant avec de multiples caractères manquants – T_at we ca_ see_ t_ b_e rea_able t_ eac_ _t_er _a s_c_ a s_ubtle _ _ _ a_ level, peut-on voir à l'écran. Elle déploie

¹⁸ Clermont, Charlotte. – Tiré d'un échange courriel datant du 29 septembre 2022.



[FIG.16] RWAT IS BEYOND A HELLRAISER?, 2017.

également des glitches extrêmes – des arc-en-ciels de bruit analogue –, développés entre autres à Signal Culture, grâce à un synthétiseur vidéo. Ce film est à la fois une documentation de l'exploration de ces technologies, et une observation profonde de son effet sur l'image.

L'image est chargée de l'intensité des moments que j'ai vécus, personnellement. Mon expérience, puis l'expérience de regarder ces images ensuite, après coup, dans un autre espace temps – c'est cette distance qui est créée.¹⁹ Plus particulièrement, Feulner et Clermont sont intéressé.e.s par le noise et le glitch, rappelant le Glitch Studies Manifesto de Rosa Menkman. Dans son ouvrage *The Glitch Moment/um* (2011), elle propose que « les artistes du noise doivent exploiter les artéfacts du noise afin d'explorer les nouvelles possibilités qu'ils offrent. ».²⁰

Cependant, cette suggestion est suivie d'une mise en garde:

5. Réalisez que le gospel du glitch art nous apprend également ces nouveaux standards pouvant être mis en place par la corruption.

¹⁹ Clermont, Charlotte. – Tiré d'un échange de courriel datant du 29 septembre 2022

²⁰ Rosa Menkman, *The Glitch Moment/um* (Amsterdam: Institute of Network Cultures, Amsterdam University of Applied Sciences, 2011, 11 <https://beyond-resolution.info/Glitch-Moment-um>

Toute pratique du glitch art n'est pas progressiste ou nouvelle. La popularisation et la cultivation d'une avant-garde de pratiques accidentelles est prévisible et inévitable. Soyez conscient.e.s des glitches facilement reproductibles, automatisés par des logiciels et des plug-ins. Ce qui est aujourd'hui un glitch deviendra bientôt une mode.²¹

Clermont et Feulner sont trop, beaucoup trop impliqués tactilement dans leurs manipulations technologiques pour les plug-ins. Leur curiosité et leur engagement auprès des technologies analogues est profond; trop grande est leur fascination pour les processus de création d'images en temps réel. Tout comme Boyer et Rahn, tous.tes deux démontrent des stratégies d'invention et de transduction, opérant des liens entre diverses technologies et traduisant des informations d'un médium à l'autre.

Nous avons de si belles choses à vous montrer! Hellraisers hybrides

Qu'y a-t-il au-delà du Panasonic WJ-AVE5? Considérant la nature intrinsèquement transgressive de l'art vidéo, le médium ne devrait pas être confiné au bien-aimé mixeur vidéo ou à l'humble câble composite. L'indomptable signal vidéo peut être intégré (voire infiltré) dans d'autres médiums plus traditionnels et fixes, tout comme au sein de technologies numériques plus récentes.

²¹ Idem.



[FIG.14] PLANT DREAMING



[FIG.17] GENERATIVE FICTION, 2020.

Le cinéaste expérimental, artiste vidéo et commissaire Guillaume Vallée applique une méthodologie intermédiatique récurrente de manière à créer un feed-back hybride aux textures chaotiques remarquables. Inspiré en partie par les sensations qu'il a vécu à l'âge de douze ans en regarder le *Hellraiser* (1987) de Clive Barker sur VHS, son but est de créer une expérience viscérale pour le public:

C'était ma rencontre avec une autre dimension. Avec le cinéma. C'est grâce à ça que je fais aujourd'hui des films. C'est grâce à ça et *Un Chien Andalou*, que j'ai vu quelques années plus tard... Je voulais faire du cinéma qui était très intense et psychédélique – ça rendait les gens malades, voir ce genre de choses.²²

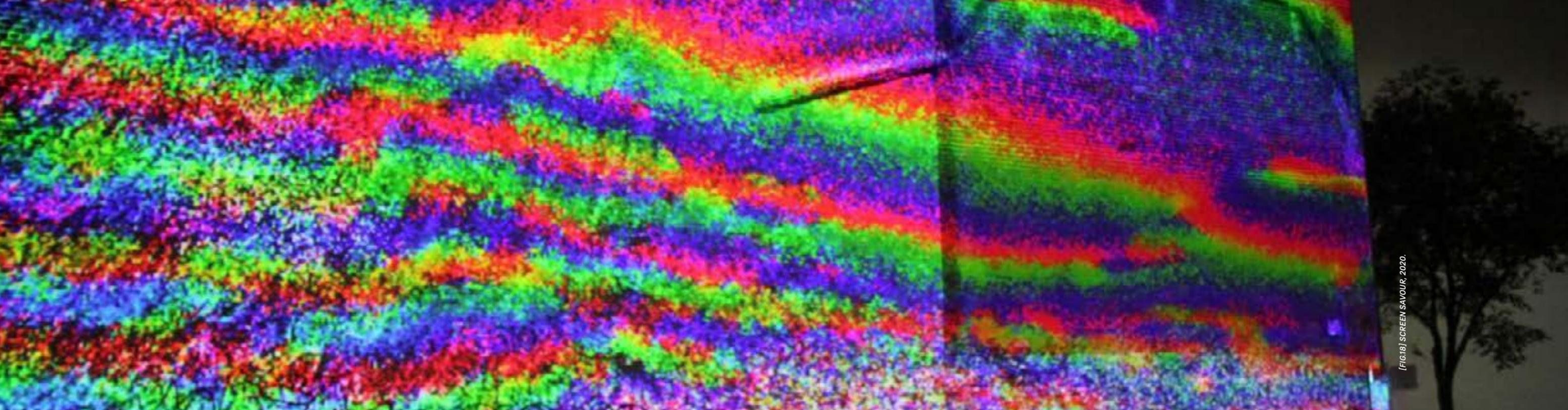
Pour son film *What Is Beyond the Hellraiser?* (2017), Vallée réutilise une boucle de deux secondes – créée sans caméra, avec de la peinture sur film –, qui est ensuite transférée en format DVD et projetée numériquement sur un écran de rétroprojecteur. Un deuxième projecteur et une caméra vidéo VHS sont mis à l'usage pour créer une boucle de feed-back optique par-dessus la première image. Ainsi, le matériel source est mobilisé à la fois comme point d'ancrage et lieu de détournement des formes de feed-back. Finalement, Vallée recapture cette image composite de l'autre côté de l'écran à l'aide d'une caméra Super 8 et d'un film Kodak Ektachrome. Le film résultant est un deux minutes trente huit secondes d'oscillation sonore et chromatique intense. Une trame sonore électronique l'accompagne sans répit, nous accrochant aux mouvements d'inhalation et d'expiration d'une fumée colorée – une respiration manipulée avec justesse par le zoom de la caméra vidéo au sein du système de feed-back –

²² Vallée, G. – Issu d'une entrevue réalisée le 11 avril 2019.

alors que le motif de réaction-diffusion se pointe momentanément à travers le brouillard.

Une telle recapture de feed-back vidéo sur film rappelle les exemples précurseurs de cette technique, telle la séquence titre de *Doctor Who*, ou bien le travail de Lutz Becker (notamment son œuvre *Horizon*, datant de 1967). Cette transduction rend le médium difficile à déchiffrer; nous pouvons déduire, en voyant les marques et les émulsions, qu'il existe matériellement en tant que bande de film, mais le mouvement est si changeant et complexe qu'il nous renvoie au feed-back vidéo. Des procédés chimiques et physiques sont ici en jeu. Nous ne regardons pas un film, mais le déploiement d'une force. En passant d'un médium à l'autre, Vallée agit à la fois comme guide spirituel et chasseur de fantômes. Si le feed-back vidéo est le fantôme, alors la bande est le piège qui contient l'esprit malveillant. Vallée a peut-être ouvert la boîte de casse-tête de *Hellraiser*, mais, remarquablement (et c'est tant mieux), il sait aussi comment la refermer.

Mon propre intérêt pour le feed-back naît de mon amour de ce qui fait des boucles, et de la rencontre entre les technologies. En tant qu'artiste numérique, j'en suis venu à considérer le feed-back vidéo comme un engin puissant et imprévisible pouvant être incorporé dans des installations vidéo. J'ai créé des installations de poésie (*Generative Fiction*, 2020) en faisant usage de tirage vidéo analogues afin de générer du texte défilant à travers une mer de feed-back vidéo, le combinant à une trame sonore réagissant aux fluctuations de couleurs. J'ai produit des installations de mapping projeté (*PORTAL and Chroma Culture*, 2019) qui combinent le duo classique caméra/projecteur avec du traitement vidéo numérique dans *Isadora*, et ce afin de créer des interfaces engageantes et interactives. J'ai même créé ce qui est peut-être le plus gros feed-back



vidéo optique jamais réalisé, une installation grand format (*Écran de Veille / Screen Savour*, 2022) projetée sur un gratte-ciel dans le centre-ville de Montréal. Exposée aux éléments et à la lumière ambiante, cette œuvre est facilement affectée par son environnement et son public (y compris les pigeons). Il n'est peut-être pas aussi fiable que des œuvres purement numériques, mais le feed-back vidéo a certainement encore le pouvoir d'ensorceler, à la fois dans sa simplicité et dans sa capacité à générer des complexités.

Rembobiner, ré-enregistrer: transfiguration et dégradation par la récursivité

S'inspirant de l'œuvre sonore *I Am Sitting in a Room* (1969) d'Alvin Lucier,²³, les artistes travaillant la vidéo peuvent faire usage de stratégies récursives d'enregistrement et de ré-enregistrement afin d'explorer de nouveaux langages visuels qui révèlent l'empreinte de la technologie. Bien que cette approche comprend l'enregistrement et la lecture en temps réel, elle diffère du feed-back vidéo conventionnel comme le signal n'est pas en boucle directe avec le moniteur. L'artiste introduit plutôt une étape discrète dans ce processus – celle d'enregistrer sur bande. Le film en résultant devient ainsi le matériel sur lequel ce procédé est appliqué encore, et encore. Cette cyclicité en plusieurs phases permet de s'attarder plus longuement à des images figuratives, d'analyser ses dégradations, et d'identifier les caractéristiques distinctes des environnements et technologies qui laissent leur marque sur l'œuvre, d'étape en étape.

Dans *Métamorphoses* (1972), Richard Martin applique cette technique vidéo en utilisant comme fondation figurative une captation d'une danseuse descendant des escaliers, alors qu'une trame sonore décrit l'œuvre originale de Lucier. Cette séquence rappelle le *Nu descendant un escalier no.2* (1912) de Duchamp, œuvre qui analysait justement le mouvement à travers le temps et l'espace par une stratégie de superposition. Celle de Martin, ceci étant dit, crée une distorsion graduelle de la séquence – en la re-filmant, à travers l'écran télévisé, encore et encore. Chaque répétition du processus accentue le contraste de l'image, sa luminosité et ses ombres, tout en effaçant les textures plus subtiles, comme celle des briques et des traits du visage. Il n'en reste que les mouvements vagues de la personne qui danse, dont les formes deviennent de plus en plus floues jusqu'au point d'abstraction. À travers neuf itérations, le rythme de la chorégraphie sous-jacente est maintenu; cela dit, son expressivité est complètement transformée. Les formes évoluent, devenant quelque chose d'entièrement différent – quelque chose d'organique, mais d'étranger. Ce processus est reflété par la trame sonore, qui passe de mots distinguables aux longs sifflements du feed-back audio.

Quarante-quatre ans plus tard, il semblerait que nous soyons toujours pris dans la boucle; cependant, la pratique a évolué, et de jeunes artistes y contribuent maintenant de nouvelles perspectives. *Puerto Rico Tautology (14 Dubs High)* (2016), de l'artiste Rob Feulner, emploie une approche similaire à celle de Martin, poussant cela dit l'exploration par-delà la recherche formelle ou esthétique en l'ancrant dans le contexte social. L'artiste, de descendance portoricaine, s'intéresse à l'exode de masse des portoricains vers Orlando, en Floride. Il travaille donc à partir d'une séquence de trente secondes issue d'un VHS trouvé, dans laquelle on peut apercevoir des familles célébrant dans la rue, alors que Fania All-Stars, un groupe de musique

²³ Lucier enregistre le son de sa propre voix dans une pièce, puis refait jouer l'enregistrement dans cette même pièce en ré-enregistrant le son qui en résulte. À chaque itération, la réverbération dans l'espace se superpose de plus en plus à sa voix, effaçant ses mots tout en maintenant un semblant de structure.



salsa, donne un spectacle en arrière-plan. Dans ce cas-ci, Feulner travaille sans caméra, en copiant tout simplement la cassette sur une seconde, la deuxième sur une troisième, et ainsi de suite, poussant l'image non seulement vers l'abstraction, mais également le signal lui-même vers la dégradation et la perte. Par dessus ce son de plus en plus déformé, Feulner ajoute des enregistrements d'un membre de la Chambre des représentants des États-Unis plaidant pour que le Congrès permette à Puerto Rico de déclarer faillite.

Alors que le minutage de la bande est perdu et que le tout dégénère, nous faisons face à de plus en plus d'écrans bleus, qui indiquent l'absence non seulement d'images, mais aussi d'infrastructures d'information. Ce qui nous est suggéré semble être l'effondrement d'une société. L'effacement des communautés dépeintes dans le film représente précisément cela: l'effondrement progressif de la politique et de l'autonomie économique à Porto Rico. Il s'agit d'une dégradation structurelle et d'une perte générationnelle dans un sens très réel. Feulner, qui distribue ses films sur cassette VHS, exploite les limites de la technologie vidéo analogique en tant que format voué à la perte, tout en soulignant la fragilité du patrimoine médiatique en général, en particulier celui qui repose sur des supports physiques. Cette fragilité est placée dans le contexte du numérique, avec sa capacité infinie (ou ses promesses) de reproduction, de partage et de recherche. C'est ainsi que le travail d'artistes tels que Feulner, Clermont, Vallée, et d'autres – et donc, par extension, de Vidéographe – est à la fois une expression des formes de la production vidéo expérimentale et une forme d'archéologie des médias.

Bien que les intentions — et les œuvres résultantes — de Martin et de Feulner soient très différentes, les pratiques récursives décrites ci-dessus permettent aux deux artistes de transgresser des procédés de travail conventionnels grâce à la répétition. L'utilisation soi-disant correcte de la technologie est transformée pour devenir un détournement absurde aboutissant à des résultats surprenants. La fidélité à l'image source est rejetée au profit de l'abstraction et des possibilités extrêmes des fonctions technologiques qui y sont explorées. Métamorphoses et Puerto Rico Tautology s'opposent toutes deux à l'idée d'une « copie maîtresse ». La copie maîtresse devient ici l'ensemble de l'œuvre, la superposition des séquences — le processus lui-même. Une telle pratique, qui se détache du poids de la pérennité, entre en conflit avec la notion d'« originalité » sur le marché de l'art ainsi qu'avec la logique de la reproduction mécanique. Si la copie originale est modifiée à chaque fois qu'elle est copiée, alors elle n'est ni une copie ni l'original. À chaque itération, ces films évoluent pour créer de nouvelles formes et de nouvelles significations. Ils provoquent et renforcent délibérément les distorsions, jusqu'à ce que celles-ci fassent œuvre. Pour les artistes suffisamment curieux.euse de rejouer encore et encore les mêmes procédés, la récursivité s'avère être une méthodologie chaotique, mais fertile.

Nourrir l'avenir: un esprit de réinvention et de refus

L'augmentation de la puissance de calcul, les nouveaux développements des technologies numériques, les tendances artistiques – tous ces facteurs ont contribué au fait que depuis le milieu des années 1980, la synthèse vidéo analogique est considérée comme relativement peu pratique et démodée. Dans son essai Video Feedback – Lyricism in Patterns of Light



[FIG. 21] ANALOG GLITCH WORKSHOP, 2023.

(2010), l'artiste Barbara Doser affirme que « les possibilités actuelles du feed-back ne sont explorées que par un petit nombre d'artistes, de nos jours » ajoutant cependant que, malgré son apparente diminution, la pratique « continue d'exister et de fasciner en tant qu'événement visuel »²⁴ ». Disposant maintenant d'une décennie de recul supplémentaire, je pense que nous pouvons aller plus loin, et affirmer plutôt que le feed-back, la synthèse vidéo et la vidéo analogique en général ont tous connu une énorme résurgence ces dernières années. Grâce à la loyauté des scènes DIY, à la baisse du coût de l'équipement d'origine, à la formation de communautés de hackers/bricoleur.euse.s et à l'essor des médias sociaux à partir de 2010, la pratique et la communauté qui l'entoure ont connu une croissance rapide.

Avec ses textures – ce bruit analogue qui lui est distinct –, son flux en temps réel et son ancrage dans des supports physiques, le signal vidéo continue d'inspirer les artistes, et ce même à l'ère numérique. Son potentiel est exploré dans les œuvres hybrides, le glitch art ainsi que la performance. Les jeunes artistes ont une relation différente avec la vidéo analogique, tout comme avec les premières photographies DV et argentiques. Pour cette nouvelle génération, la fascination se déploie à la lisière entre le familier et l'étranger, dans un intérêt pour son aspect fastidieux ou impraticable et son caractère de nouveauté. Pourtant, cette technologie n'est ni nouvelle ni ancienne — elle est seulement différente. Mes ancien.ne.s étudiant.e.s du programme Intermedia de l'Université Concordia travaillent autant avec des caméras Sony 4K que des caméras de vidéosurveillance des années 1970. Il s'agit simplement d'un outil de plus, d'une relation différente à l'image en mouvement.

24 Barbara Doser, *Video Feedback – Lyricism in Patterns of Light* (Vienna: ST/A/R Printmedium, 2010), 20, <https://www.sunpendulum.at/cooperation/doser/book/Video-Feedback-Lyricism-of-Light-Essay-Barbara-Doser.pdf>



[FIG. 22] ANALOG GLITCH WORKSHOP, 2023.

Il est à la fois irréaliste et encourageant de voir de jeunes artistes décider d'utiliser une caméra vidéo VHS seconde main pour filmer leurs ami.e.s qui ont un groupe de musique. De voir la prolifération croissante de bidouilleur.euse.s de circuits et d'ingénieur.e.s de synthétiseurs vidéo sur Instagram qui vendent du matériel piraté des années 1980, en développant même de toute pièce.

La communauté de l'art vidéo est en constante évolution. L'esprit de réinvention se perpétue à travers des espaces pour artistes bricoleur.euse.s comme Phase Space²⁵, à New York (l'espace est aujourd'hui malheureusement fermé, mais il a été le repaire d'artistes vidéo prolifiques comme Andrei Jay et Paloma Kop); des plateformes en ligne telles que Scanlines.xyz et Video Circuits²⁶. Au même moment, des événements tels que Téléprésence (organisé par Kop et Feulner) réunissent des artistes vidéo de Montréal et de New York, qui y présentent leurs installations techniques et des performances audiovisuelles. Le programme de résidence étatsunien Signal Culture, lui, permet à de nombreux jeunes artistes (dont Feulner, Clermont, Vallée et Kop) d'avoir accès à des synthétiseurs originaux et l'aide de spécialistes de ces technologies. Parallèlement, Vidéographe continue de soutenir et de diffuser des artistes vidéo à Montréal. En 2022, Feulner et moi avons organisé un atelier gratuit de glitch analogique à Vidéographe pour les artistes intéressé.e.s à explorer le signal vidéo. Nous avons passé trois jours d'été magnifiquement ensoleillés enfermés dans une pièce trop chaude avec dix participant.e.s super-enthousiastes, à créer des feed-backs en utilisant d'anciennes caméras et mixeurs vidéo ainsi que des synthétiseurs vidéo LZX actuels et des générateurs de titres modifiés par circuit bending. Tous.tes sont rentré.e.s chez soi heureux.euse, avec une cassette. Cet été, dans le cadre de l'activité intitulée « Anciennes technologies, nouvelles pratiques »²⁷, l'artiste Emily Sirota et moi-même avons

25 Phase Space propose des événements et des ateliers de manière régulière. Voir: <https://phasespace.nyc/>.

26 Voir le groupe Facebook Video Circuits, créé par Chris King et Christopher Konopka en 2013: <https://www.facebook.com/groups/VIDEOCIRCUITS/>.

27 Videograhe – Old Technologies New Practices workshop – 2023 - <https://www.videographe.org/en/activity/old-technologies-new-practices/>



[FIG.23] ANALOG GLITCH WORKSHOP, 2023.

présenté l'équipement archivé à Vidéographe aux artistes et technicien.ne.s intéressé.e.s. À travers la manipulation de caméras vidéo RCA et les discussions sur la rétro-ingénierie des anciennes caméras à tube de capture, nous avons ressenti le fort intérêt pour ce type de technologies à l'heure actuelle.

Tout cela peut sembler nostalgique, mais je crois qu'il s'agit plutôt là d'un rejet de l'idéologie du marché — celle voulant que la technologie la plus récente est la meilleure — et de la nécessité de mettre constamment à jour ses outils. Il est primordial que les artistes évitent l'Adobe-isation de la production artistique basée sur le cloud, et remettent en question le mythe selon lequel le soi-disant progrès technologique ne circule que dans une seule direction. Peut-être son mouvement est-il plutôt celui d'une spirale de rétroaction, éternellement régénérée, ou bien entrecroisée dans toutes les directions, comme un réseau souterrain de mycélium. Les jeunes artistes veulent peut-être aussi tout simplement lier des trucs qui ne devraient pas être liés. Peu importe — parce que si l'on se fie aux cinq dernières années, les cinquante prochaines pourraient être marquées par une hybridation étrange (mais positive) des pratiques analogiques et numériques.

L'innovation artistique technologique ne consiste pas à travailler dans le cadre des utilisations autorisées et des séquences de travail prévues, mais à élargir le potentiel de la technologie par une mauvaise utilisation intentionnelle des outils, et une (re)configuration de ceux-ci. Cela signifie qu'il faut regarder vers l'arrière autant que vers l'avant, et ce afin d'attraper les occasions d'expérimentation manquées à partir d'un nouveau cadre de référence. Comme l'affirme Carol Goss, « L'évolution est sans relâche... Du point de vue de l'artiste, cependant, la technologie devrait être additive, et non pas soustractive ou compétitive ».²⁸

²⁸ Goss, "Evolution Is Relentless."



[FIG.24] ANALOG GLITCH WORKSHOP, 2023.

Je laisserai le mot de la fin à Boyer lui-même, puisqu'une grande partie de tout ceci semble être une conséquence — indirectement, du moins — de sa curiosité initiale pour ces étranges images en boucle. Voici un paragraphe de son essai « VIDEO : Zoom Out/Zoom In - LET IMAGES REMAIN IMAGES » :

La vidéo dépend trop souvent d'une conception cinématographique de la forme, de la linéarité et de la narration. La télévision a été décrite comme une radio avec des images ; c'est une attitude trop souvent répétée dans le travail avec la bande vidéo. La vidéo est avant tout un médium visuel. Il est donc important d'être conscient de la spécificité du support, en utilisant l'image elle-même pour exprimer et renforcer le contenu de l'information. Dans cette optique, il faut restaurer une approche expérimentale de la vidéo, en explorant sans relâche les potentiels insoupçonnés de l'image électronique.²⁹

²⁹ Jean-Pierre Boyer, "VIDEO: Zoom Out/Zoom In - LET IMAGES REMAIN IMAGES" (n.p., n.d. [1970s]), <https://archive.org/details/vasulka10415>.



[FIG. 01] UN SOLEIL DIFFICILE, 2017.



[FIG. 02] PORTRAIT D'UN ARTISTE DANS L'EUROPE DES OUBLIÉS, 1987.

Video and its time or video art challenged by time

FRANCE CHOINIÈRE

Cher Vidéographe,

Tes cinquante ans m'ont saisie. Soudainement se sont télescopées des centaines d'œuvres vidéo qui m'ont faite, qui ont contribué à mes réflexions – mes émotions aussi –, parfois en se répercutant l'une sur l'autre. J'aurais voulu, dans un temps plus long et un espace plus vaste, les prendre individuellement pour les poser dans un écrin de mots à leur hauteur. Mes amours resteront secrets, mais ma reconnaissance envers les artistes qui contribuent à ce langage encore fragile qu'est la vidéo est immense.

La vidéo et son temps ou l'art vidéo défilé par le temps

L'art vidéo entretient – et a entretenu depuis ses débuts – un rapport complexe au temps. Assez incontournable, évidemment, pour un médium qui précisément se déploie dans le temps. Mais il y a plus. Il y a d'une part, le temps propre à l'objet, à sa durée et probablement encore plus maintenant à son immédiateté, voire à ses conditions de réception, et d'autre part, le temps même dans lequel l'objet se situe, donc s'inscrit, un temps, une époque, grandement façonnés par des paramètres tant technologiques que sociétaux ayant un fort potentiel d'influence sur sa circulation et ses impacts. Et ces temps, puisque si intriqués, contribuent significativement à l'évolution singulière, spectaculaire même, de l'art vidéo. Ces temps en sont peut-être aussi, insidieusement, ses défis les plus persistants. Sa puissance, et sa carence.

Assez rapidement, la vidéo est devenue un médium plutôt simple à aborder sur le plan technique. L'équipement s'est allégé tout en se faisant de plus en plus performant, et le traitement de l'image une fois enregistrée est devenu relativement accessible. À cette démocratisation du médium se sont ajoutés des réseaux de circulation indépendants des canaux de diffusion traditionnels et, souvent, une collégialité favorisant le partage des savoirs et le passage des idées. Tous ces facteurs combinés et un maillage quasi instantané avec toutes les innovations technologiques qui s'inscrivent désormais dans une évolution presque attendue de notre quotidien ont contribué à faire de la vidéo un organe puissant. Un outil de communication tellement de son temps, si en adhérence avec son époque, qu'il s'immisce partout et participe à moult aspects de nos vies. À un point tel que par moment, l'exposition aux images est si grande, si immédiate et si inscrite dans la banalité et l'usage, que ces images sont confondues avec la réalité. À quelques reprises récemment, dans le contexte de grandes expositions portant sur la vidéo d'art, entre autres dans un recensement que faisait Artforum au sujet de l'exposition Signals au MoMA, on a utilisé la terminologie « coloniser » pour qualifier l'invasion du médium dans toutes les sphères de nos vies. L'analogie décrit assez justement notre rapport à la vidéo : une présence constante, une façon de s'infiltrer partout de manière intangible mais influente, dans l'absence, pratiquement sans traces.

Dans ses premières manifestations, la pratique de l'art vidéo s'est attachée à explorer avec habileté diverses aptitudes à défier le temps et à ainsi influencer sur notre perception de ce qui est donné à voir. Que ce soit dans le « matériau » même, par le montage et de multiples traitements, voire de décomposition, de l'image ou, plus conceptuellement, en exploitant, par exemple, le hors-champ comme espace-temps permettant à la fois de figurer le passage du temps, voire même de l'étirer ou de le concentrer. Outre cette traversée quasi obligée d'une phase reléguant la représentation au second plan pour se concentrer sur le médium lui-même et l'expérimentation, la vidéo d'art s'est rapidement concentrée sur la représentation pour s'affirmer comme ayant le potentiel d'être ce médium qui serait l'ultime pendant à la réalité, si ce n'est même – plus récemment – ce qui devrait être reçu en tant que vérité, que l'image soit puisée ou non à même le réel, puisque parfois entièrement construite numériquement. Il faut dire que le médium possède d'emblée de nombreuses prédispositions à entrer en dialogue avec son temps comme il emprunte à la culture de masse en cours ses outils, son langage, ses symboles et souvent même ses pratiques pour traduire la complexité des enjeux du moment. Pour nombre d'artistes, la vidéo s'est avérée un outil qui, en permettant de capturer des événements en temps réel et de les partager sur le champ, offrait une réactivité pratiquement sans failles, et sans filtres. La possibilité de répondre presque instantanément à l'actualité et aux enjeux de société concomitants a stimulé la production d'œuvres de nature engagée. L'art vidéo a ainsi contribué à des changements significatifs, amorcés graduellement à la fin des années 1980, de certains paradigmes du milieu de l'art. Et c'est en grande partie l'immédiateté et



[FIG. 06] THE COLDEST DAY OF THE YEAR, 2020.



[FIG. 07] HOW TO EXPLAIN PERFORMANCE ART TO MY TEENAGE DAUGHTER, 2018.

un potentiel de dissémination accru qui ont nourri cette transition d'une culture de résignation, souvent cynique, vers une culture d'engagement, parfois radicale.

À être si de son temps, comme peu d'expressions artistiques le permettent, puisque si ancrées dans un moment donné par les paramètres esthétiques et technologiques qui le marque, tout autant que par l'actualité des sujets abordés, l'art vidéo brouille les cartes. Rarement, un médium a-t-il profité et souffert, simultanément, d'une telle adhérence à l'époque qui le génère. De par ce flot continu d'images dans lequel nous baignons, et toutes ces associations libres qu'encourage le partage des sources, l'organisation ou la catégorisation usuelle de la représentation est floutée. Le statut accordé aux images est trouble, et la manière dont les pratiques artistiques réussissent à se démarquer, à adopter une posture qui les distingue, relève du défi. De nombreuses œuvres vidéo contemporaines à ce texte se situent à des frontières limitrophes à la fiction et au documentaire. Cet entre-deux, qui à la fois en appelle à l'imaginaire et nourrit divers champs de savoir, place la personne qui regarde au centre de l'œuvre et l'invite à adopter un regard actif, plus que contemplatif, à tisser des liens et à faire des connexions pour qu'advienne le sens. D'autres œuvres qui flirtent de très près avec la culture populaire ou avec les limites technologiques actuelles du médium, laissent parfois indécise la personne qui regarde quant à l'approche à adopter pour saisir l'œuvre, à savoir si le sujet en est la méthodologie ou une critique de celle-ci. Ainsi, quoiqu'il semble a priori familier de par les repères narratifs, esthétiques, technologiques ou les référents dont il use, l'art vidéo demeure exigeant envers son public. À l'attention assidue réclamée pour que s'opère la construction de sens, s'ajoute l'équation de la durée, du temps même de l'œuvre. Ce modus operandi complexe influe grandement sur la réception de l'œuvre et provoque une certaine autarcie puisque chaque œuvre s'en trouve reçue individuellement, repoussant l'éventualité d'une confrontation directe ou d'un dialogue entre les œuvres présentées, comme ce serait davantage le cas dans la mise en espace d'œuvres ne relevant pas d'images en mouvement.

Bien que l'art vidéo jouisse depuis un moment d'une attention privilégiée dans les circuits de diffusion de tout genre, et qu'il s'agisse d'une pratique artistique bénéficiant de nombreux et diversifiés modèles formels, il y a peu de précédents quant à sa monstration qui se démarque de manière notable. Toujours la question du temps rattrape le médium : le temps auquel appartient l'œuvre qui lui procure tous les appâts pour séduire ou solliciter l'intérêt, et le temps de sa durée. Ces deux temps

coexistent fréquemment dans une sorte d'asynchronisme qui déjà individuellement enlève l'œuvre, en plus de rendre son inscription dans le champ plus vaste de l'exposition – ou d'un programme vidéo – ardue. Maintes fois encore, il faudra refaire l'exercice de réunir des œuvres vidéo pour tendre vers une adéquation féconde pour la personne qui regarde, pour trouver cette temporalité qui permet aux images de captiver dans la durée et de coexister avec les autres, pour faire que le temps des œuvres individuellement et réunies participe au temps de l'exposition ou du programme. Pour qu'il y ait cette promiscuité, cette union où le temps respectif à chaque espace d'image – sans oublier le son qui y est associé – dépasse la mixité et contribue à la temporalité globale de ce qui est présenté.

Pour plusieurs, la récente réclusion imposée, pandémie oblige, a secoué notre rapport au temps et forcé une réflexion sur la durée, stimulée par le sentiment de lenteur que provoquent le confinement et l'isolement. Inéluctablement, de tels moments invitent à réfléchir sur la temporalité, puisqu'il y aura un avant, une fin et un après. Pour le milieu culturel en général, cette situation a été un déclencheur intéressant pour mesurer la valeur que la société accorde à l'art. Soudainement se sont invitées des réflexions assez fondamentales sur notre engagement envers l'art qui nous est contemporain et sur comment nous entrons en relation avec celui-ci. Pour les pratiques de l'art vidéo, la suspension des activités dans les espaces de diffusion a révélé toute la malléabilité, la capacité d'adaptation de cette forme d'expression et l'aisance avec laquelle elle peut entrer en relation avec son public. Cette autarcie qui, en contexte d'exposition, joue parfois contre l'œuvre en contexte de réclusion a su captiver et effacer la durée, en appeler de nos liens réels tout autant que virtuels.

Il n'est pas anodin que pour la première fois, en cette période de crise, une instance comme l'Organisation mondiale de la Santé ait affirmé l'effet bénéfique de l'art sur la santé humaine. *accessibility and potential distribution networks of digital tools have had an influence on art-making, lending a certain immat¹*, reconnaissant qu'il s'agit d'un stimulus significatif pour entrer en relation avec l'autre, multiplier nos expériences humaines autant qu'intellectuelles. Il est reconnu que l'art sollicite les deux pans de notre cerveau. Il en appelle à enregistrer de nouvelles informations, à les comparer à celles déjà inscrites, nous permettant d'affirmer un sentiment d'appartenance, de remettre en question certaines propositions ou des visions divergentes. Tout comme il convie notre sensibilité, offrant plaisir, voire séduction. C'est ainsi qu'est stimulé par l'art notre désir

¹ Nations Unies. (2019, novembre). L'art peut être bénéfique pour la santé, tant physique que mentale (OMS). <https://news.un.org/fr/story/2019/11/1055841>



TH [FIG. 08] LIABILITIES, 1994.



[FIG. 01] LA PADILLA.

d'agir autant que de vivre.

On peut remettre en question l'art vidéo de nombreuses manières, prétextant que la vidéo en soi est un support qui aurait tout colonisé. Bien qu'il procure une image assez juste de l'infiltration persistante du médium, le terme porte ombrage à la pratique, banalisant à l'excès le geste. Certes, l'usage des outils numériques, leur accessibilité et les réseaux de distribution potentiels ont influé sur le geste artistique, l'inscrivant dans une certaine immatérialité, le pressant à être de son temps, tout en étant exigeant en termes temporels. L'évolution des technologies a transformé – facilité ? – la manière dont sont créées et reçues les œuvres. Sont ainsi ouverts d'innombrables possibles qui dépendent peut-être moins du geste mais qui sont aptes à susciter des expériences narratives, sensorielles et conceptuelles uniques, engageantes. Et si une pratique artistique qui s'éloigne du geste à proprement parler nous ramenait, dans son immatérialité, un peu plus près de nos deux cerveaux pour faire s'accorder intelligence et plaisir ? Pour reconnaître cette avidité que nous avons d'assouvir ces deux pôles existentiels qui font de nous des êtres humains.

De temps en temps, être de son temps prend du temps. Et Heidegger pourrait s'inviter dans la conversation pour nous rappeler que nous ne sommes pas uniquement dans le temps, dans un espace temporel, mais que l'on s'identifie aussi au temps, que le temps a un sens indissociable de l'être.

Bibliographie

BOOK ESSAYS, ARTICLES, CHAPTERS, INTERVIEWS

- Altman, Lawrence K., « Rare cancer seen in 41 homosexuals », *The New York Times*, 3 juillet 1981, section A, p. 20.
- Arbec, Jules. "Graphisme lumineux." *Vie des Arts* 18, no. 71 (summer 1973). <https://www.erudit.org/tr/revues/va/1973-v18-n71-va1192838/57825ac/>
- Bolognesi, Pia, and Meech, Sam. "Ruins, Accident, Glitch: Video Noise and Video Feedback." *Technès Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*. 2022. <https://encyclo-technes.org/en/parcours/experimental/ruins-accident-glitch/5>
- Bellour, Raymond, *Le corps du cinéma. Hypnoses, émotions et animalité*, Paris, P.O.L., coll. « Trafic », 2009.
- Boyer, Jean-Pierre. "VIDEO: Zoom Out/Zoom In – LET IMAGES REMAIN IMAGES." n.p., n.d. [1970s]. <https://archive.org/details/vasulka10415>
- Bellour, Raymond, *Le corps du cinéma. Hypnoses, émotions et animalité*, Paris, P.O.L., coll. « Trafic », 2009.
- Butler, Judith, *Bodies that Matter : On the Discursive Limits of "Sex"*, Routledge, 1993.
- Crutchfield, James. "Space-Time Dynamics in Video Feedback." *Physica D: Nonlinear Phenomena* 10, nos. 1–2 (1984): 229–45. <https://archive.org/details/SpaceTimeDynamicsOfVideoFeedback>
- Doser, Barbara. *Video Feedback – Lyricism in Patterns of Light*. Vienna: ST/A/R Printmedium, 2010. <https://perma.cc/3F53-48KY>
- Fillion, Eric. "Du Feedback au Vidéo-Cortex: L'image électronique vue par Jean-Pierre Boyer." Montreal: Hors champ, 2013. <https://horschamp.qc.ca/article/du-feedback-au-vido-cortex>
- Foucault, Michel, « Des espaces autres », *Empan*, vol. 2, no 54, [1967] 2004.
- Furlong, Linda. "Notes Towards History of Image-Processed Video: Steina and Woody Vasulka." *AFTERIMAGE* 11, no. 5 (December 1983): 12–17. http://www.vasulka.org/Kitchen/essays_furlong/K_Furlong.html or [http://vasulka.org/archive/4-30c/AfterImageDec83\(5001\).pdf](http://vasulka.org/archive/4-30c/AfterImageDec83(5001).pdf)
- Grmek, Miko. *Histoire du SIDA : début et origine d'une pandémie actuelle*, Payot, Collection Médecine et sociétés, 1989, 393 p.

Goss, Carol. "Driven To Abstraction." Experimental Television Centre, 1998. <http://www.experimentaltvcenter.org/drivenabstraction>

———. "Evolution Is Relentless: Analog Is but a Dream..." The Squealer (Buffalo Media Resources), winter/spring 2004: 12-13. <http://www.improvart.com/goss/evolution.htm>

———. "Why Abstraction?" 2000. http://www.improvart.com/goss/why_abstract.htm

Hadoke, Toby. "Too Much Information – The Pilot: Show Notes." Patreon, 2020. <https://www.patreon.com/posts/too-much-pilot-44225441>

Hofstadter, Douglas. I Am a Strange Loop. New York: Basic Books, 2007.

James, David E., Allegories of Cinema: American Cinema in the Sixties, Princeton University Press, 1989. Juhasz, Alexandra, « Video Remains: Nostalgia, Technology, and Queer Archive Activism », GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies, vol. 12, no 2, 2006, p. 319-328

Keegan, C  el M. Keegan, Laura Horak et Eliza Steinbock, « Cinematic / Trans* / Bodies Now (and Then, and to Come) », Somatechnics, vol. 8, no 1 (2018).

Menkman, Rosa. The Glitch Moment/um. Amsterdam: Institute of Network Cultures, Amsterdam University of Applied Sciences, 2011. <https://beyondresolution.info/Glitch-Moment-um>

Mensah, Maria Nengeh, L'anatomie du visible. Conna  tre les femmes s  ropositives au moyen des m  dias. Th  se pr  sent  e comme exigence partielle du doctorat en communication, 2000, Universit   Concordia

Meech, Sam, Video in the Abyss, m  moire de ma  trise, Manchester School of Art, 2020.

Watney, Simon, Policing Desire: AIDS. Pornography, and the Media, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1989, 167 p.

Williams, Linda, « Film Bodies: Gender, Genre, and Excess », Film Quarterly, vol. 44, no 4 (1991).

ARTISTS PROJECTS

Oeuvres non-disponibles sur Vith  que :

Barker, Clive, dir. Hellraiser. New World Pictures, 1987.

Becker, Lutz. Horizon. 1967.

Chartier, Gilles. Video feedback experiments. 1967-73. (Unrecorded images in Arbec, "Graphisme lumineux.")

Crutchfield, James. Space-Time Dynamics in Video Feedback. 1984. <https://www.youtube.com/watch?v=B4Kn3djJMCE>

Feulner, . Pivot Forward Collapse. 2020. <https://vimeo.com/249742442>

Goss, Carol. Rings/Lovers. 1975.

Lambert, Verity. Doctor Who. Episode 1, "An Unearthly Child." BBC Productions, 1963.

Lucier, Alvin. I Am Sitting in a Room. 1969. <https://ubu.com/sound/lucier.html>

Meech, Sam. Chroma Culture. 2019. <http://portfolio.smeech.co.uk/video-culture/>

———.   cran de Veille / Screen Savour. 2022. <http://portfolio.smeech.co.uk/ecrandeveille/>

———. Generative Fiction. 2020. <http://portfolio.smeech.co.uk/generative-fiction/>

———. Portal. 2019. <http://portfolio.smeech.co.uk/portal/>

Schneemann, Carolee. Fuses, 1964-1967.

Stefan, Sonya. Various video feedback experiments. Instagram. 2020-present. <https://www.instagram.com/morfeolastrega/>