

Jeux de pouvoir

Christopher Rohde

Power Plays est une sélection de vidéos en ligne qui portent sur la diversification et la rapidité de diffusion des nouvelles technologies, particulièrement les technologies médiatiques, qui prennent une place de plus en plus dominante dans nos vies et se développent à un rythme effarant. Les quatre artistes présentés dans ce programme, Rehab Nazzal, Bear Witness, Josée Dubeau et Ryan Stec, explorent le paysage médiatique qui nous entoure au moyen de différentes approches, dont l'animation, le montage d'images captées en direct, l'utilisation d'images de jeux vidéo et le journalisme documentaire. Chacune de ces œuvres remet en question le pouvoir que peut offrir la technologie aux individus et aux communautés, tout en exposant de façon critique ses limites, ainsi que les structures de contrôle imposées par la société qui dicte comment, par qui et pourquoi elle est utilisée.

A Night at Home (Rehab Nazzal, 2009, 4 min) a été tourné dans la région de Jénine, en Palestine, pendant une invasion nocturne par les forces d'occupation israéliennes. Rehab Nazzal était en visite chez sa mère avec ses enfants lorsqu'au beau milieu de la nuit, les violences ont éclaté. Parce qu'elle avait sa caméra avec elle, Nazzal a pu capter la scène. Les points lumineux provoqués par les explosions et les coups de feu qui surviennent à proximité sont tout ce qu'on peut distinguer sur ce ciel d'encre. À travers le bruit étouffé et chaotique des coups de feu et des sirènes, on entend les voix apeurées de Nazzal, de sa mère et de son fils, qui s'interrogent sur ce qui se passe. Cette production tient lieu à la fois de document de cinéma-vérité sur l'occupation militaire constante en Cisjordanie et de critique du pouvoir donné par les technologies médiatiques. Nazzal nous fait réfléchir à l'idée populaire qui veut que les caméscopes et les appareils mobiles munis d'une caméra vidéo révolutionnent la façon de rapporter des nouvelles (n'importe qui peut le faire) et le choix des informations qui nous sont transmises (celles qui sont politiquement réprimées), ce qui permet la libre communication d'informations non censurées et la démocratisation des médias.

Les nouvelles technologies permettent souvent de présenter les événements selon une perspective personnelle, angle peu exploité dans les bulletins d'informations. Elles permettent aussi de documenter et d'exposer les morts tragiques et les violations des droits de la personne qui surviennent en Palestine et qui ne sont toujours pas suffisamment couvertes par les médias traditionnels. Nazzal nous montre ici que bien que les technologies médiatiques puissent représenter un moyen d'expression individuelle et être une source de documentation journalistique, elles peuvent aussi avoir un pouvoir de représentation limité. L'ironie de *A Night at Home* tient dans le fait que l'écran est presque entièrement noir : l'action, pour ainsi dire, est pratiquement invisible et indéchiffrable. Nous ne pouvons littéralement pas voir les scènes qui sont supposées être plus accessibles grâce à la technologie. Les images obscures de cette vidéo montrent que les médias ne capturent pas parfaitement la réalité à tout coup, et que bien qu'un caméscope portable puisse être transporté n'importe où, la personne qui le tient n'a peut-être pas cette même mobilité, ce qui lui donne une perspective limitée. En dépit de ce fait, Rehab Nazzal a réussi à saisir toute la charge émotionnelle ressentie à Jénine cette nuit-là. D'une certaine façon, l'absence d'images claires accentue la sensation de peur engendrée par l'inconnu, la tension de la violence soudaine et l'appréhension de son retour. Cette absence contraste également avec le genre d'images de ce conflit normalement présentées dans les médias traditionnels; en offrant ces images fragmentées et peu loquaces, *A Night at Home* bouleverse notre vision normative des choses et nous pousse à interpréter différemment les images que nous voyons et ne voyons pas.

La vidéo *The Story of Apanatschi and Her Redheaded Wrestler* (Bear Witness, 2008, 6 min) est un montage d'images tirées du film *Winnetou und das Halbblut Apanatschi* et du jeu vidéo *Virtual Fighter 5*. Comme dans beaucoup de ses vidéos, Bear Witness exploite son talent de vidéo-jockey : il agence de courts éléments visuels et sonores afin de construire des séquences rythmées et musicales. *The Story of Apanatschi*, tout comme *A Night at Home*, traite de l'aspect politique de la représentation et de la sous-représentation. Par son choix de matériel source,

Bear Witness nous montre que les Autochtones n'avaient autrefois aucun contrôle sur leur image, et qu'avant la démocratisation des technologies médiatiques, ils n'avaient pas le pouvoir de créer des films ou des vidéos les mettant en scène. Les images d'Autochtones nord-américains présentées dans *The Story of Apanatschi* sont tirées d'un western allemand et d'un jeu vidéo japonais; une de ces séquences, qui tire un grincement de dents, montre une jeune fille blanche « vêtue à la manière d'une Indienne ». Ces images démontrent toutefois aussi que la réappropriation peut se faire dans les deux sens. En effet, bien que les auteurs du film *Winnetou und das Halbblut Apanatschi* aient exploité avec mauvais goût l'image des Autochtones, l'arrivée des outils médiatiques a permis à ces derniers de se réapproprier les scènes de ce film et d'y poser un regard critique. L'accessibilité grandissante aux logiciels de montage a non seulement permis à la nouvelle génération de créer des représentations nouvelles, mais aussi de remettre en question les anciennes.

Le style de montage et de manipulation des images de Bear Witness va au-delà du simple agencement d'images pour recréer un film : il manipule ses personnages comme des marionnettes, créant mouvements et paroles selon son désir. Le contrôle qu'il a sur leurs actions est toujours implicite, particulièrement dans les séquences de *Virtual Fighter*, où les mouvements de combat sont transformés en chorégraphie. En répétant certaines images en boucle, Bear Witness invite le spectateur à les réexaminer et à réfléchir plus profondément à la représentation, dans la culture populaire, des peuples autochtones et d'autres réalités. *The Story of Apanatschi* bouleverse et ébranle les stéréotypes de la « princesse indienne » et du « guerrier indien », en les présentant comme des constructions. Toutefois, en mettant l'accent sur les gestes de triomphe du personnage et en martelant le message « YOU WIN » du jeu *Virtual Fighter*, l'artiste semble s'identifier au guerrier dans une certaine mesure, appréciant de voir ce personnage puissant en train, disons-le, de botter des derrières. Ces images donnent à la vidéo un aspect optimiste, mais, surtout, elles nous montrent que nous sommes libres de nous identifier aux images de notre choix, peu importe l'étiquette que la société leur donne.

L'idée de la liberté de choix est aussi présente dans *Jeux* (Josée Dubeau, 2012, 13 min), mais ici de façon sardonique et moins politisée. Cette vidéo expérimentale est composée de huit séquences ludiques, dans lesquelles les acteurs Véronique Guitard et Hugo Gaudet-Dion effectuent une série de constructions et de déconstructions de l'environnement domestique. *Jeux*, tournée entièrement en studio à l'exception d'une séquence filmée à l'aide d'une caméra cachée dans un magasin IKEA, combine des scènes réelles et des séquences d'animation image par image. Dans la première séquence, les acteurs apportent un à un des meubles dans l'espace vide du studio, jusqu'à ce qu'un salon prenne forme. Le décor est uniquement composé de meubles bon marché à assembler soi-même de chez IKEA, ce qui accentue la nature construite non seulement de la mise en situation, mais du domicile et du style de vie des gens de la classe moyenne au sens large. Une fois terminé, le salon nous semble aussi stérile que la salle de démonstration où les meubles ont été choisis. Ce geste satirique brechtien est complété par l'hyperaccélération du temps créée au moyen de la technique d'animation image par image. En plus de faire ressortir l'aspect comique du jeu de Guitard et de Gaudet-Dion, l'animation tient lieu de métaphore du rythme effréné de la vie moderne, du confort et des commodités, qui sont permis et représentés par la technologie.

Loin d'être une observation simple de la vie moderne, *Jeux* vise à exposer la compartimentation et l'indolence vide de la culture moderne. Une fois le salon monté, nous voyons le couple jouer à des jeux, s'amuser avec des jouets d'enfants et emballer des cadeaux : les activités d'une culture complice et privilégiée qui gaspille son temps libre. Dubeau illustre le sentiment de potentiel perdu et expose le rôle de la technologie dans une séquence où Guitard et Gaudet-Dion se photographient mutuellement en plan rapproché avec différents appareils, qui sont traités comme des jouets, utilisés davantage pour la nouveauté de leur objectif que pour s'exprimer de manière significative. Cette scène accentue l'idée que même si la technologie réduit les distances et rend tout plus accessible, elle ne donne pas automatiquement de pouvoir et ne remet pas en question les structures d'autorité de la société. Dubeau s'interroge sur le pouvoir que nous avons quand nos moyens d'expression sont vus comme des produits de consommation, et quand nous

utilisons la technologie comme passe-temps.

dead end job (Ryan Stec, 2004, 6,5 min) explore une vision semblable des temps libres et de la créativité. Tout comme *Bear Witness*, Ryan Stec met son expérience de vidéo-jockey à profit dans cette vidéo, montant des images de caméras de sécurité en appliquant des techniques de montage d'images en direct. Ryan Stec a réalisé *dead end job* lorsqu'il travaillait à la réception de la Cour des arts, où il avait pour tâche de surveiller les caméras de sécurité. Comme le laisse entendre le titre, cet emploi était plutôt ennuyant et frustrant. Pour créer la vidéo, Stec a utilisé les contrôles à distance du système de sécurité afin de changer l'angle des caméras et faire des plans rapprochés, balayant les paysages intérieur et extérieur de l'immeuble et traitant simultanément ces images au moyen d'un appareil numérique de montage vidéo. Il a réalisé cette vidéo subrepticement, une nuit où il était rémunéré par son employeur. Cette vidéo réunit l'espace et le temps consacrés au travail et aux temps libres, et brouille la distinction entre la « performance » d'un individu en tant qu'employé et sa performance en tant qu'artiste, entre productivité et créativité, et entre travail et travail artistique. Elle suppose ironiquement que le rôle de vidéo-jockey de Ryan Stec ne constitue pas simplement un loisir, et que son emploi d'agent de sécurité a des allures de performance artistique.

Au fil de la vidéo, Stec pousse cette réflexion plus loin. Plutôt que de célébrer sans ambiguïté cette occasion de s'exprimer artistiquement au travail, il questionne de façon critique son propre pouvoir et ses privilèges en tant qu'agent de sécurité et artiste. À un certain moment dans la vidéo, il localise un sans-abri en train de boire, assis sur la pelouse attenante au parc de stationnement. Il fait un plan rapproché de l'homme et y applique des effets graphiques, soulignant ainsi le fait que l'homme n'est pas conscient d'être observé, et que Ryan Stec a non seulement le pouvoir de l'observer (et de le dénoncer), mais de le transformer en un spectacle visuel. Ici, la dynamique de contrôle entre l'observateur et le sujet devient claire, impliquant non seulement l'employé/artiste, mais aussi le spectateur, dans cette relation de pouvoir déséquilibrée. *dead end job* tente de nous rappeler que notre façon de travailler, de nous exprimer et de voir les objets culturels est codée par des structures de pouvoir que nous tenons souvent pour acquises.

Bien que les quatre artistes présentés dans *Power Plays* utilisent des approches tout à fait différentes, ils partagent tous un intérêt commun pour l'exploration du sens que prend notre relation avec la technologie et les images véhiculées par la société contemporaine. Que ce soit l'aspect politique de la guerre, des stéréotypes raciaux, de la surconsommation de la classe moyenne ou de la surveillance, ces artistes étudient les moyens que nous avons d'intervenir dans la culture moderne, de nous libérer des représentations établies et de changer les choses.

Christopher Rohde est programmeur à SAW Video.