SCRATCH - 1



RÉALISATEUR
Pierre Hébert

ANNÉE
2017

CATÉGORIE
Animation
Expérimental
Installation

SÉRIE
Scratch

DESCRIPTION
La vidéo présente une simulation de l'installation de 19:15.

L'installation vidéo *Scratch-1* fait partie du projet *Scratch* qui se déploie dans plusieurs directions depuis le printemps 2016. Le tout a commencé dans la foulée de la présentation de la performance *Ballade* sur *Blinkity Blank* (*Rolling over Blinkity Blank*) en hommage à Norman McLaren à la Cinémathèque québécoise pendant les Sommets du cinéma d'animation 2015. Cette performance incluait une composante gravée en direct sur pellicule en interaction avec la composante numérique qui caractérise mes performances d'animation en direct depuis 2001. Ce soir là, le plaisir et l'aisance que j'ai ressenti en gravant la pellicule en direct m'a convaincu de tenter un retour vers cette technique que j'avais presque complètement abandonnée depuis 2001, alors qu'entre 1976 et 2001 elle avait été le centre de mon travail.

Une autre source fut l'étude et le relevé image par image de *Blinkity Blank* sur une copie 35 mm du film à laquelle j'ai eu accès à l'ONF. Cette analyse m'a révélé une organisation des clignotements beaucoup plus complexe et plus mobile aussi que ce que j'avais cru. Une véritable révélation qui m'a inspiré l'idée d'une piste de travail possible à partir de cet exemple, que j'ai tout de suite désignée comme polyphonie de clignotements. J'ai alors entrepris une première phase d'expérimentation à partir de cette idée en créant trente courtes boucles que j'ai tout de suite publié sur Facebook sous forme de gif's, en mai et juin 2016. Il en est tout de suite résulté la production de la bande annonce des Sommets du cinéma d'animation 2016 et un premier film, Scratch, fait à partir des 30 gif's accompagnés d'une musique de Malcolm Goldstein. En réponse à une invitation de la revue HB consacrée au dessin et du Centre Clark, j'ai proposé une nouvelle itération autour de ces trente gif's.

Il s'agit donc d'une installation vidéo à trois écrans plats placés latéralement un a côté de l'autre. Sur les écrans tournent trois boucles de longueurs différentes dont la durée totale de retour à l'état initial est de 408 jours. C'est la troisième fois que j'ai recours à ce genre de dispositif consistant à faire rouler parallèlement plusieurs boucles de longueurs différentes de sorte à entraîner un temps de retour à l'état initial extrêmement long (1200 ans pour l'installation à quatre écrans *Berlin, le passage du temps*, et sept journées et demi pour l'installation à deux écrans *Cycling Utrecht*). D'un point de vue formel, il ne s'agit que d'une combinatoire inévitablement condamnée à ce répéter. Pourtant, si on prend la chose à hauteur de spectateur, cela me semble présenter une image de l'infini. En effet, même dans le cas des la plus courtes de ces installations (sept jours et demi pour *Cycling Utrecht*), la durée du retour à l'état initial est trop longue pour que le spectateur puisse faire l'expérience de la répétition du cycle. Le contact avec l'installation prend la forme d'une expérience sans début ni fin qui a aussi comme conséquence que d'aucune façon deux spectateurs ne peuvent avoir sous les yeux et les oreilles exactement la même chose. Le fait d'une répétition éventuelle du cycle des correspondances entre les différentes boucles reste purement théorique et imperceptible. **- Pierre Hébert**

L'installation est muette.

SON
Sans son

FORMAT DE TOURNAGE
16 mm

HD

MOTS CLÉS
Abstraction, mouvement, animation, performance

THÈMES
Art et culture