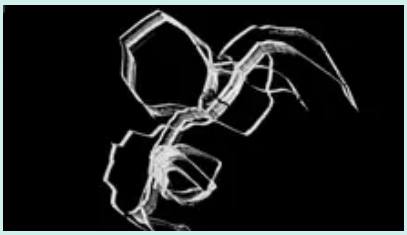
SCRATCH-2 – POLYPHONY OF FLICKERS



RÉALISATEUR
Pierre Hébert

ANNÉE
2017

LANGUE ORIGINALE
Sans dialogue

CATÉGORIE
Animation
Expérimental
Installation

SÉRIE
Scratch

DESCRIPTION
La vidéo présente une simulation de l'installation de 72 min.

De 1976 à 1999, la technique d'animation de la gravure sur pellicule a été le centre de mon travail cinématographique. En 2000, je l'ai délaissée pour le numérique, convaincu de ne plus jamais y revenir. Le cours des choses m'a démenti. Depuis plus d'un an, j'ai senti le besoin de me réapproprier cette technique. Comme je ne voulais pas simplement reprendre les choses où je les avais laissées, j'ai entrepris un processus évolutif en vue de redéfinir mon approche. En mai 2016, j'ai publié sur Facebook une série de trente gif's gravés sur pellicule, matière dont j'ai tiré un film, *Scratch, triptyque-3*, et une première installation vidéo montrée dans le cadre de l'exposition Hors pages au Centre Clark en janvier 2017. Il y a eu ensuite une performance présentée le 6 avril 2017 à la Cinémathèque avec les musiciens Malcolm Goldstein et John Heward, dont la présente installation est le résultat direct.

Il s'agit d'un travail articulé autour de l'idée de « polyphonie de clignotements », idée qui m'est venue de l'analyse image par image du film *Blinkity Blank* de Norman McLaren. Cette étude m'a fait découvrir pour l'animation d'intermittences des ressources de subtilité et de complexité dont je ne me doutais pas. C'est donc inspiré à la fois par l'art McLarenien des clignotements dans *Blinkity Blank* et par la manière brute et physique de Len Lye dans *Free Radicals* – les deux films phares de ma jeunesse – que j'ai entrepris ce projet multiforme. L'idée polyphonique se joue d'abord au niveau de la succession des cadres où plusieurs registres d'intermittence se superposent. Elle s'exprime également par la juxtaposition des trois écrans qui composent l'installation, sur lesquelles tournent trois boucles de longueurs différentes. Il en résulte un incessant décalage entre les trois bandes et des combinaisons toujours renouvelées d'images et de sons. Le retour à l'état initial est de mille deux cents quatre-vingt onze jours, plus ou moins trois années et demi. Personne ne peut donc voir l'œuvre dans sa durée totale. En pratique, elle est sans début ni fin et chaque spectateur en a une expérience totalement singulière. **- Pierre Hébert**

FORMAT DE TOURNAGE
16 mm
HD

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Exigences techniques : L'installation est conçue pour être préférablement présentée en projection. Trois projecteurs vidéo sont donc nécessaires. Il s'agit de trois boucles de longueurs différentes avec chacune sa propre bande sonore. Chaque boucle doit donc tourner indépendamment de deux autres, sans synchronisation, et les trames sonores doivent être amplifiées et diffusées séparément. Il est quand même acceptable de diffuser l'œuvre sur trois écrans plats.

MOTS CLÉS
Abstraction, pellicule, mouvement, improvisation, performance

THÈMES
Art et culture