

Article

« Bill Viola ou La mise en scène de la déroute »

Manon Blanchette

L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales, n° 26, 1999, p. 46-56.

Pour citer cet article, utiliser l'information suivante :

URI: <http://id.erudit.org/iderudit/041393ar>

DOI: 10.7202/041393ar

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI <https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. Érudit offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : info@erudit.org

Manon Blanchette
Université du Québec à Montréal

Bill Viola ou La mise en scène de la déroute

L'art vidéographique, dont l'origine appartient au champ des arts visuels, a bouleversé tant la forme artistique que le discours sur celle-ci. Il s'est ouvert sur les technologies nouvelles en les assimilant à une vitesse impressionnante, et il a emprunté au théâtre le sens de la mise en scène. D'ailleurs, la vidéographie a été exploitée ces dernières années par le théâtre, ce qui a donné naissance à une forme de spectacle multimédia. Inversement, dans le champ des arts visuels, la vidéographie s'est appropriée, tout comme l'art de la performance, les caractéristiques propres au théâtre. En d'autres termes, nous assistons depuis une vingtaine d'années à un transfert de nature entre ce que nous appelons maintenant des « installations vidéographiques » et le théâtre¹.

1. Sur le concept d'installation en arts visuels, consulter l'ouvrage réalisé sous la direction d'Anne Bérubé et Sylvie Cotton (1997), *L'installation : pistes et territoires. L'installation au Québec 1975-1995, vingt ans de pratique et de discours*. Pour ma part, lorsque je fais référence à l'installation, je renvoie toujours à l'organisation dans un espace donné d'éléments de nature différente comprenant bien souvent du sonore. Pour expérimenter l'ensemble de ces éléments, le spectateur doit pénétrer cet espace. De plus, la dimension temporelle ou la durée de l'expérience est essentielle à l'appréhension de l'œuvre. Il existe des installations purement sculpturales comme il existe des installations exploitant principalement la peinture ; cependant, depuis environ vingt ans, et particulièrement sous l'influence de Bill Viola, l'utilisation du terme installation fait surtout référence à des œuvres recourant à la vidéographie et au cinéma comme éléments clés sur lesquels se greffent les autres éléments de l'ensemble.

Je m'attarderai ici aux visiteurs des installations vidéographiques de Bill Viola. Ceux-ci sont amenés à jouer un rôle inédit au sein des espaces vidéographiques et dramatiques créés. Ils sont à la fois les regardants et les regardés. La durée de l'expérience et l'intensité *dramatique* seront abordées, ainsi que l'importance de la dimension sonore des œuvres, ces éléments concourant à mettre en place une mise en scène aux effets déstabilisants. Les effets de choc et de surprise que vivent les spectateurs des installations vidéographiques de Viola contribuent à modifier leur perception et, davantage, à créer un climat de tension qui peut devenir insoutenable.

J'ai choisi de traiter des œuvres dont l'installation vidéographique intègre une forme de théâtralité². On a l'impression que le visiteur de l'œuvre devient l'acteur de cette mise en scène qui est dramatisée par l'éclairage, par la modulation des bandes sonores, par les images vidéographiques de très grand format, par la durée de l'expérience, par l'espace délimité et clos dans lequel les éléments sont organisés et, enfin, par la présence d'objets tels que du mobilier (lit, chaise, lampe) et un verre d'eau.

Théâtraliser la vidéographie

Bill Viola et d'autres artistes de la vidéographie dont Gary Hill³ mettent à profit une certaine théâtralité dans leurs œuvres. Si Hill installe ses images vidéographiques de manière à forcer l'œil du visiteur au moment où le sonore s'impose fortement, Viola⁴ intègre l'objet dans une mise en scène vidéographique et, surtout, organise des éléments divers, dont l'image et le sonore, de manière à impliquer le visiteur tantôt à titre d'acteur, tantôt à titre de spectateur. L'individu qui expérimente une installation vidéographique de Viola est un élément essentiel de l'œuvre, et la volonté de s'en extraire est défiée en raison de la puissance de l'effet qu'il subit. C'est que les œuvres de Viola sont envoûtantes et éprouvantes à la fois.

2. Voir en annexe la liste des œuvres retenues.

3. Je mentionne Gary Hill parce que les œuvres de cet artiste ont fait l'objet d'une exposition d'envergure au Musée d'art contemporain de Montréal, en 1997. À cette occasion, un catalogue intitulé *Gary Hill* a été publié. De plus, en 1992, le Centre Georges Pompidou, à Paris, a publié un catalogue d'exposition fort documenté (Van Assche, 1992).

4. En 1993, à la suite de mon invitation faite plusieurs années auparavant à titre de conservatrice en chef, le Musée d'art contemporain de Montréal a réalisé une exposition importante sur le travail de Viola. La plupart des œuvres mentionnées dans cet article ont pu être vues lors de cette exposition, dont un catalogue a été publié (Belisle, 1993).

En m'intéressant à la réception de l'œuvre d'art, à sa capacité de transformation de l'individu, j'espère arriver à montrer comment l'impact d'une œuvre d'art sur l'individu est proportionnel à l'engagement auquel elle fait appel de la part du spectateur lors de la visite. Il s'agit d'un engagement qui laisse des traces dans la mémoire de celui-ci, au point où l'œuvre poursuit son action bien après que le spectateur a quitté les lieux. Ainsi, les œuvres qui excellerait dans leur rôle social de dénonciation ou de changement des comportements collectifs seraient celles qui interpellent directement l'individu, de façon à le toucher, à l'ébranler intérieurement et, peut-être, spirituellement. Mon hypothèse est donc que certaines œuvres de Viola mettent en place un dispositif rigoureux et déstabilisant, qui parvient à faire vivre aux spectateurs des moments de « choc » et des états altérés de perception dont la trace dans la mémoire s'imprègne jusqu'à rejoindre la quête profonde de chaque individu.

Parmi les œuvres de Viola qui proposent une expérience privilégiant le choc ou la surprise, on retrouve *Reasons for Knocking at an Empty House* (1982), *Room for St. John of the Cross* (1983), *The Sleep of Reason* (1988) et *Heaven and Earth* (1992). Ses œuvres plus récentes proposent, au contraire, des espaces où l'action représentée joue sur la modification des codes habituels de perception : je pense d'emblée au ralenti de l'image vidéographique qui enveloppe le spectateur dans une atmosphère confortable, douce et calmante, ainsi qu'à l'effet du son, que Viola veut nouveau, qui concourt à créer une atmosphère méditative. Les œuvres *The Greeting* (1995) et *The Veiling* (1995) font partie de cette catégorie.

Rappel contextuel

Originaire de la côte ouest des États-Unis, Viola a participé à la révolution culturelle des années soixante, une époque où l'expérimentation de la drogue était vue, entre autres, comme une manière d'élargir l'éventail des perceptions sensorielles. En histoire de l'art, on se souviendra que le début des années soixante-dix avait donné naissance à des formes d'art iconoclastes, qui incorporent d'autres formes d'art. Le conceptualisme et le postminimalisme tentaient de définir l'élément premier de l'art, alors que les œuvres expérimentales à caractère hybride voyaient le jour à travers des collaborations entre musiciens, cinéastes, sculpteurs, poètes et photographes (Ross et Sellars, 1997 : 19-20).

La vidéographie, une forme d'art alors à peine reconnue, recelait un potentiel illimité de découvertes. On se doutait à peine que l'ordinateur viendrait la

propulser au rang d'art marquant du xx^e siècle. Entré très tôt en contact avec des artistes de l'avant-garde, Viola rencontre l'artiste coréen de la vidéo Nam June Paik⁵ – qui l'initia à la notion d'indéterminisme émanant de la culture zen –, Peter Campus, qui explore pour sa part l'aspect psychologique de la perception, et Bruce Nauman⁶, qui s'intéresse au déséquilibre du corps dans la danse. Tout au long du travail de Viola, nous retrouverons sous une forme ou sous une autre cette notion de hasard, cet intérêt pour l'expérience physique du spectateur et pour la force du sonore.

Outre ces influences artistiques, Viola a été profondément marqué par une quête personnelle, celle d'une spiritualité contemporaine et laïque. Des textes ésotériques associant la nouvelle physique et une rencontre, au Japon, du maître zen Daien Tanaka finissent de forger sa conception de la culture, à savoir qu'elle provient de l'ouverture de l'individu sur le monde (Ross et Sellars, 1997 : 19-29). Pour lui, l'expérience multisensorielle et la découverte concourent à l'évolution de la pensée sur les différentes dimensions de l'univers. Parmi ces expériences, le choc, créé par des espaces sonores contradictoires (chuchotements et bruit fracassant surimposés) et par de grandes images qui changent constamment, ainsi que les états modifiés de perception me paraissent être les modes sur lesquels les œuvres de Viola opèrent⁷.

Viola cherche à ouvrir le champ de perception du spectateur en proposant, par diverses stratégies perturbatrices, une vision différente du monde. Pour ce faire, il a recours à des images-chocs et à des tabous, dont des scènes d'opérations chirurgicales ou d'accouchement d'une grande crudité. La représentation de ces moments n'est pas innocente ; il s'agit toujours de moments intenses, chargés d'émotions et potentiellement douloureux pour ceux qui les vivent. Le visiteur peut être choqué ou ébranlé par la force et le réalisme cruel de ces images, au point de les trouver insoutenables.

5. Nam June Paik est considéré comme étant le père de la vidéographie. C'est lui qui le premier manipula une caméra portative de manière à faciliter l'enregistrement des images. En 1982, le Whitney Museum of American Art réalisa une exposition dont le catalogue constitue une bonne introduction au travail de cet artiste (Hanhardt, 1982).

6. Pour plus de détails sur Peter Campus et Bruce Nauman, se reporter à des ouvrages généraux sur l'art vidéographique (Van Assche, 1992 ; Bellour, David et Van Assche, 1990 ; Payant, 1986).

7. Il existe une abondante bibliographie sur l'œuvre de Viola ; les ouvrages les plus substantiels sont donnés en bibliographie.

Le cruel théâtralisé

L'œuvre *The Stopping Mind*⁸ (1991) illustre très bien cette mise en déséquilibre de la perception. Quatre écrans géants se font face et, du coup, définissent un espace carré. Les projections ont lieu sur les deux surfaces de chaque écran (les écrans sont suspendus dans le vide et offrent deux surfaces de projection), de sorte qu'il existe une vision périphérique et extérieure de l'œuvre (surface externe des écrans) tout autant qu'une vision centrale et intérieure, laquelle est créée par les quatre écrans qui forment un carré au centre duquel peut se placer le visiteur. Attirés par le son diffusé au centre de l'œuvre par un haut-parleur, qui laisse entendre une phrase chuchotée, les spectateurs ont le réflexe de s'avancer vers le centre de l'espace délimité par les écrans, car la phrase est pratiquement inaudible autrement. Mais à ce chuchotement est surimposé un son très fort ressemblant à celui de bouteilles que l'on casse et qui crée un choc venant rompre l'ambiance sonore intime. Cependant, cet emplacement précis ne permet pas de voir simultanément les quatre écrans, à moins que le spectateur ne pivote sur lui-même. Dans cette œuvre précise, l'attente du spectateur est liée au changement d'images sur les écrans parce que ce changement s'accompagne du son très fort et que l'on passe alors à un autre univers visuel ; le spectateur veut ensuite revivre ce choc, mais il ne sait pas quand l'événement se reproduira. La démesure des images par rapport au chuchotement, ainsi que le son très fort accompagnant les changements d'images, créent un espace dont il est impossible de saisir la cohérence et le tout. De plus, comme les changements d'images dépendent d'un programme d'ordinateur conçu de façon à intégrer le hasard, les intervalles entre les changements sont imprévisibles et irréguliers, et le spectateur vit une attente qui peut être plus ou moins longue (de quelques secondes à plusieurs minutes).

Lorsque le spectateur a le temps de s'attarder à la bande sonore et qu'il commence tout juste à donner un sens aux paroles qu'il entend, il est perturbé par le grand bruit qui accompagne le changement d'images. Surviennent alors une surprise, un choc, une peur concourant à éjecter le spectateur de l'univers logique du langage verbal. Celui-ci est propulsé dans un univers abstrait où le sens est nettement plus ambigu. En outre, la caméra, qui a filmé les plans que l'on voit sur les écrans, offre des images excessivement rapprochées de l'environnement, jusqu'à donner une vision floue des éléments.

8. Cette œuvre fait partie de l'exposition organisée par David Ross et Peter Sellars, pour le Whitney Museum of American Art de New York, en 1997. Elle ne faisait cependant pas partie de l'exposition montée à Montréal, en 1993.

La stratégie de dérèglement provoquée par l'œuvre *The Stopping Mind* se situe, entre autres, dans l'attente que vivent les spectateurs entre les changements imprévisibles des images. Elle se situe également dans les chocs sonore et visuel que le changement d'images fait subir aux spectateurs. De plus, l'utilisation d'images du corps empreintes de crudité, qui touchent à des réalités intenses telles des images d'accouchement et d'agonie (par exemple, la mère de l'artiste sur son lit de mort), est susceptible de provoquer de fortes réactions physiques chez le spectateur. La naissance et la mort revêtent une part d'inconnu susceptible de rendre ces passages angoissants. Également, le son travaillé des bandes sonores, la démesure du format des images, la restriction des déplacements du spectateur, les positions inconfortables qu'il doit adopter lorsqu'il appréhende les œuvres accentuent le malaise. En fait, c'est un peu comme si chaque installation vidéographique de Viola mettait en place son propre théâtre de la cruauté, selon l'expression d'Antonin Artaud. Une cruauté à laquelle le spectateur participe selon une certaine forme de rituel où la perception est modifiée par le contexte particulier de la représentation.

Les œuvres de Viola, bâties sur le principe de la dissonance, cherchent à bouleverser le spectateur. Par dissonance, il faut comprendre le hiatus, dans la mise en scène, du son et de l'image. Revenons à *The Stopping Mind* : la bande sonore centrale exige une écoute très attentive pour saisir ce qui est dit, car la voix qui décrit certains états physiques comateux et d'inertie le fait sans modulation et sans arrêt ; nous sommes devant une matière sonore dense, qui crée un effet incantatoire mais dissonant par rapport aux images.

La dissonance et l'insolite

Certaines œuvres de Viola sont agressantes pour les visiteurs ; l'artiste mise sur cette agression pour faire vivre à ceux-ci des moments de trouble, surtout de l'ordre de la perception sensorielle. Dès la conception de l'œuvre, des trames sont construites de manière autonome, de façon à créer des rencontres entre l'image, le récit et la bande sonore. Par exemple, se surimposent une réflexion méditative sur la nature, une bande sonore de tremblement de terre et deux images, l'une stable et l'autre instable – comme si elle avait été tournée à vol d'oiseau et dans une grande turbulence. Les visiteurs sont sollicités sur le plan des sens et dérangés par des éléments qui, à priori, ne semblent pas offrir de cohérence.

Pour Viola la dissonance vient souvent de l'affrontement entre un monde intérieur intime et un appel subit pour un monde extérieur agressant. Cet univers

intérieur est incarné, chez Viola, par la parole, une parole chuchotée, à la limite de l'audible. Dans *The Stopping Mind*, l'auditeur doit faire un effort de concentration afin d'interpréter le lien, la cohérence entre les images et le texte. Ainsi, peut-on entendre : « Je ne sens plus mes bras... Je ne vois plus... Mon corps est lourd...⁹ » Et lorsque le visiteur réussit à échafauder une interprétation personnelle, survient un effet perturbateur. Les images se déplacent et passent subitement de la représentation d'un univers intime à un univers culturel extérieur. De plus, un son très fort agresse l'ouïe, rendant difficile l'audition de la bande sonore chuchotée. Ces passages brutaux d'un univers intérieur et intime à un univers sonore agressant se produisent sous la forme d'une boucle, créant un mouvement circulaire, dont le rythme est variable et imprévisible. Les attentes des spectateurs, reliées à une logique fondée sur l'expérience courante, sont radicalement bousculées. L'œuvre intitulée *Heaven and Earth* (1992) joue sur l'opposition de deux images : celle d'un nourrisson et celle d'une femme à l'agonie. Pour voir cette dernière image, le visiteur doit se pencher et adopter une position inconfortable. Le concepteur mise sur cet inconfort pour accentuer le choc de l'image alors découverte. Viola cherche à déstabiliser le spectateur physiquement, afin que l'œuvre devienne une expérience concrète. Le visiteur reste habité par cette expérience de l'œuvre, longtemps après avoir quitté les lieux.

La vidéographie comme outil de connaissance

La spécificité des installations vidéographiques de Viola consiste à faire vivre une expérience qui stimule une autre forme de connaissance chez le spectateur, qui passe surtout par les sens. Cette forme de connaissance sensorielle émerge d'une expérience qui échappe à la parole. Chez cet artiste, la vidéographie sert d'outil essentiel à une expérience multisensorielle. La qualité physique de l'image vidéographique, la lumière particulière qui émane de l'arrière de l'écran (qui n'est pas sans rappeler les grands vitraux des cathédrales), le grain scintillant de la couleur et des formes, ajoutés aux effets de ralenti, d'apparition et de disparition, de dématérialisation, et à l'imposant travail sonore, concourent à créer un univers déstabilisant. L'expérience de cet univers – où les sens sont excessivement sollicités – et les thèmes abordés mènent le visiteur sur le terrain délicat de ses peurs, de ses croyances, de ses relations à l'autre, de ses sentiments et de sa position face à la vie et à la mort. Cette remise en question de l'esprit par les sens emprunte une forme souvent « violente » mais qui s'est adoucie dans les dernières œuvres : cela est très visible dans *The Greeting* (1995), *The Veiling* (1995) et *Tiny*

9. Je traduis.

Deaths (1993). Cependant, ces dernières œuvres mettent tout de même en jeu des situations qui peuvent apparaître difficiles, voire cruelles. Je pense à l'exclusion d'un tiers au moment d'une conversation entre deux personnes dans *The Greeting* ; au cheminement solitaire et parallèle d'un homme et d'une femme dans *The Veiling* ; et, enfin, à la représentation de moments fugitifs reliés à l'apparition et à la disparition d'individus dans nos vies dans *Tiny Deaths*. Sur le plan formel, ces œuvres exploitent une spécificité de la vidéo et de l'ordinateur, soit le ralenti de l'image et le ralenti sonore dans *The Greetings*, l'image granulée et scintillante dans *Tiny Deaths* et la décomposition de l'image ralentie et travaillée sur le plan de l'éclairage dans *The Veiling*.

Plus spécifiquement, *Tiny Deaths* se présente comme une pièce carrée très sombre. Sur chacun des murs sont projetées des ombres d'humains, à peine visibles. La bande sonore est composée de bourdonnements de voix, comme si on les entendait à travers un filtre. Occasionnellement et imprévisiblement, certains personnages surgissent, éclairés par une très grande lumière blanche, qui est accompagnée d'un son semblable à celui utilisé dans les films de science-fiction lorsque l'on veut illustrer les apparitions ou les téléportations. Une atmosphère douce et confortable émane de cet espace, et les visiteurs s'assoient par terre et restent là, dans le noir, à vivre collectivement ces apparitions et ces disparitions, comme autant de naissances et de morts. Ici, encore, les chuchotements sont présents. La bande sonore se fait métallique, comme si la voix venait d'ailleurs. Mais si l'atmosphère est douce, les apparitions sont tout de même déstabilisantes sur le plan de la perception visuelle. En effet, l'œil, habitué à la pénombre, est surpris par l'éclairage blanc qui s'impose brusquement. En conséquence, chaque spectateur est aveuglé pendant quelques secondes, le temps que l'œil s'habitue à la noirceur et décèle à nouveau les ombres en mouvement. Que ce soit dans *Tiny Deaths* ou dans les œuvres mentionnées plus haut, les visiteurs des installations de Viola pénètrent dans un univers construit qui leur fait vivre une expérience qui n'a rien à voir avec le quotidien.

*
* * *

Tout au long de ce texte, j'ai essayé de mettre en relief certains liens entre les stratégies mises de l'avant par les installations de Viola et certaines stratégies théâtrales, qui ont essentiellement trait au rapport du spectateur à l'œuvre. La vidéographie semble ainsi déborder le monde des arts visuels. Tout comme c'est le cas dans la relation théâtrale, les installations vidéographiques de Viola offrent aux visiteurs un environnement où la mise en scène est construite de façon à

créer des effets sensoriels bien précis. Ces mises en scène répondent à une volonté de faire vivre au spectateur une expérience déstabilisante sur les plans physique, psychique et sensoriel.

Les stratégies de Viola nécessitent une participation active du spectateur, essentielle au fonctionnement de l'œuvre, à son existence en quelque sorte. Tout visiteur qui se présente dans une installation de Viola se trouve immédiatement face à deux choix : rester à l'extérieur de l'œuvre ou y participer. S'il choisit d'y participer, le processus est long et déroutant, car il ne correspond à rien de ce qui relève du quotidien. Dans ces environnements, le visiteur n'est plus totalement maître de lui-même. Il est plongé dans une expérience faite de chocs sonores et visuels. Le visiteur qui accepte d'être mis en déséquilibre s'ouvre à des expériences sensorielles qui peuvent être en prise directe sur sa vie psychique, intérieure. Les œuvres de Viola laissent à chacun la responsabilité de formuler les questions et de chercher les réponses.

Manon Blanchette fait un doctorat à l'Université du Québec à Montréal et est directrice des communications et du marketing au Musée d'art contemporain de Montréal. Elle a auparavant occupé les postes de conservatrice en chef à ce même musée, de directrice de la Walter Phillips Gallery de Banff, en Alberta, et de conseillère culturelle à l'ambassade du Canada à Paris. Elle a réalisé plusieurs expositions, a écrit de nombreux textes critiques, a donné des conférences au Québec et à l'étranger, en plus de participer à différents comités consultatifs et à plusieurs conseils d'administration d'organismes culturels. En 1998, elle a réalisé sa première bande vidéo graphique intitulée Tracking.

ANNEXE

Reasons for Knocking at an Empty House (1982) est une œuvre constituée d'un vidéogramme couleur, d'un moniteur couleur (25 po) d'une bande audio, d'une sonorisation amplifiée (4 canaux), d'un casque d'écoute, d'un projecteur d'éclairage, d'une chaise de bois. Dimension minimale de la salle : 3,66 m × 4,57 m × 8,53 m.

Room for St. John of the Cross (1983) est une œuvre constituée d'un cube noir de 180 cm × 150 cm × 170 cm, d'un grand écran, d'un vidéogramme noir et blanc, d'un magnétoscope noir et blanc, d'un projecteur noir et blanc. À l'intérieur du cube : de la terre, une petite table, un pichet en métal, un verre d'eau et un moniteur couleur (4 po).

The Sleep of Reason (1988) est une œuvre constituée d'un vidéogramme couleur, de trois projecteurs vidéo, d'un vidéogramme noir et blanc, d'un moniteur vidéo noir et blanc (12 po), d'une sonorisation amplifiée (3 canaux), d'un éclairage programmé, d'une commode en bois, d'une horloge à affichage numérique, d'une lampe, de fleurs artificielles, d'un vase. Dimension de la salle : 4,29 m × 5,84 m × 6,71 m.

The Stopping Mind (1991) est une œuvre constituée d'un espace de 4,7 m × 10 m ; de projections vidéographiques en couleur sur quatre canaux ; de quatre écrans suspendus formant un espace noir, carré et ouvert ; d'un programme informatique maintenant la notion de hasard en ce qui concerne les images fixes ; d'un environnement sonore sur cinq canaux et une bande mono, quatre grands haut-parleurs et un petit haut-parleur dirigé vers le centre.

Heaven and Earth (1992) est une œuvre constituée de deux vidéogrammes noir et blanc, de deux moniteurs noir et blanc (15 po), de deux colonnes de bois. Édition de deux et épreuve d'artiste. Dimension minimale de la salle : 2,40 m × 4,50 m × 3,10 m.

Slowly Turning Narrative (1992) est une œuvre constituée d'un vidéogramme couleur, d'un vidéogramme noir et blanc, de deux projecteurs vidéo, d'une sonorisation amplifiée (4 canaux), d'un écran rotatif double face (écran et miroir) (2,44 m × 3,66 m), d'un moteur électrique, d'un support et d'un arbre de transmission, d'un système de contrôle. Édition de deux et épreuve de l'artiste.

Tiny Deaths (1993) est une œuvre constituée d'un espace de 4,3 m × 6,1 m × 6,1 m, d'une bande vidéographique noir et blanc sur trois canaux, projetée sur trois coins d'un espace carré noir, et d'une bande sonore mono dont le son a été amplifié.

The Greeting (1995) est une œuvre constituée d'un magnétoscope couleur, d'un projecteur vidéo couleur et d'un grand écran. Une seule bande sonore.

The Veiling (1995) est une œuvre constituée de tissus translucides suspendus en parallèle. Deux projecteurs placés de chaque côté se font face et projettent des images d'un homme et d'une femme s'approchant l'un de l'autre et se déplaçant dans la nuit.

Bibliographie

- AUGAITIS, Daina (1991), *Seeing Nature : And the Works of Bill Viola and Laurie Walker, Eye of Nature*, Banff, Walter Phillips Gallery.
- BELISLE, Josée (1993), *Bill Viola. Catalogue d'exposition*, Montréal, Musée d'art contemporain de Montréal.
- BELLOUR, Raymond, Catherine DAVID et Christine VAN ASSCHE (1990), *Passage de l'image*, Paris, Centre Georges Pompidou.
- BÉRUBÉ, Anne, et Sylvie COTTON (1997), *L'installation : pistes et territoires. L'installation au Québec 1975-1995, vingt ans de pratique et de discours*, Montréal, Centre des arts actuels Skol.
- HANHARDT, John G. (1982), *Nam June Paik*, New York/London, Whitney Museum of American Art/W.W. Norton & Company.
- LAUTER, Rolf (1999), *Bill Viola European Insights*, Frankfurt, Museum für Moderne Kunst.
- PAYANT, René (1986), *Rencontres vidéo internationales de Montréal, Vidéo*, Montréal, Artexes.
- PÜHRINGER, Alexander (1994), *Bill Viola*, SalzburgerKunstverein, Ritter Klagenfurt.
- ROSS, David A., et Peter SELLARS (1997), *Bill Viola*, New York/Paris, Whitney Museum of American Art/Flammarion.
- SYRING, Marie Luise (1992), *Bill Viola images jamais vues*, Dusseldorf, Gesamtherstellung.
- VAN ASSCHE, Christine (1992), *Vidéo et Après*, Paris, Centre Georges Pompidou.
- VIOLA, Bill, et Robert VIOLETTE (1995), *Reasons for Knocking at an Empty House : Writings 1973-1994 The Author*, Cambridge (Mass.)/London, MIT Press/Anthony D'Offray Gallery.