

Dans les vidéos *Regards* et *Champion* de Mathieu Rouget, les images sont le résultat d'un double travail de cadrage, le premier gros plan est opéré par le cadreur de l'émission télévisée sur un des visages des intervenants, et le second est celui que fait Mathieu Rouget en limitant son champ filmique aux contours des yeux. Au final, nous voyons des images aux pixels larges qui font défiler différents regards, plutôt sérieux, concentrés dans une discussion dont on ne nous livre que des extraits.

La manipulation double du cadrage incite le spectateur à engager un dialogue visuel avec les personnes successivement sélectionnées à l'écran. Les jeux de regards sont présentés dans une grande proximité physique, à tel point que la différenciation des identités peut par moments n'être plus très évidente. En effet, les yeux défilent parfois avec une grande rapidité, isolés de leurs paires et légèrement déformés par la pixellisation.

En 2'30" dans *Regards*, on a le temps de croiser de nombreux regards mais aussi le temps de saisir autant de bribes de conversation. C'est ici le temps du cadrage du regard qui détermine le temps de découpage de la matière sonore. Cette dépendance du discours envers l'image est typique d'une société dominée par le pouvoir des images, et elle crée ici une adéquation qui incite évidemment le spectateur à chercher une correspondance entre ces regards entre aperçus et les morceaux de phrases prélevés, bien que le plus souvent la paire des yeux n'appartienne pas au locuteur. Le genre de l'émission devient rapidement explicite, elle est politique, mot qui revient plusieurs fois. Les regards interceptés sont ceux d'acteurs de la vie politique, et le double jeu de cadrage et de montage met en scène les articulations visuelles du débat. L'accès à la visibilité médiatique est un atout majeur pour communiquer sa pensée politique, son opinion sur un sujet. Derrière chaque aperçu sur des regards se profile l'influence d'une personne, son rôle sur la scène publique, la pertinence de ses propos. Cependant, ce dernier point est traité avec ironie puisque ce n'est pas la qualité des propos qui justifie la prise de vue, mais la prise de vue qui offre une audibilité au propos. Le spectateur est placé dans une attitude où le primat qu'il accorde à l'image dans la plupart de ses regards, par exemple lorsqu'il fait du zapping à la télévision, est montré avec un effet exacerbant. Or la mise en scène de ce point de vue omnibus par l'image entraîne à la fois le discrédit des images qui sont montrées et des discours qui l'accompagnent. En effet, ces morceaux de phrases, qui isolent opinions ou observations sur la scène publique par leur dépendance à l'image, ont alors une sonorité ridicule. Ils ne sont pas choisis en fonction de leurs pertinences signifiantes mais simplement déduits du règne de l'image. Décontextualisés, les mots résonnent dans la dérision, formulés en porte à faux avec le sérieux des regards.

Pour le spectateur, l'impression finale est proche d'une situation de comédie burlesque, où les rôles sont distribués dans un professionnalisme de regards mis à l'épreuve par la distanciation ironique de la mise en scène. Là où le spectateur pouvait s'attendre à trouver un accès vers l'intimité d'une situation politique, cette

focalisation des regards le maintient en fait de prise de vue en prise de vue dans une pixellisation de surface. Il peut en effet saisir avec précision les détails physiques des regards échangés mais demeure au seuil de leurs expressions. La répétition des gros plans n'amène aucune évolution vers la saisie des regards, ils apparaissent puis disparaissent, et derrière l'écran le spectateur ne peut que songer à cette frustration de voir sans pouvoir instaurer un échange de regards.

Dans *Sans Soleil*, Chris Marker est parti à la recherche de l'instant du regard échangé, construisant la mémoire d'une perception fugitive. Ici, Mathieu Rouget construit sa vidéo sur une multiplicité de regards qui est en fait une multiplicité biaisée, fuyante. Ou plutôt, c'est une multiplicité excluante, jouant le jeu de la publicité de l'émission de télévision mais installant en réalité le spectateur face à un jeu privé auquel il ne peut qu'assister extérieurement. La vidéo nous met en scène des acteurs politiques séparés des électeurs par un écran, n'offrant à leur désir de dialogue que des regards sans accroche. On est loin de l'idéal démocratique qui peut parfois être associé à l'outil télévisé au nom de sa présence dans la quasi-totalité des foyers. Les débats politiques qui y sont retransmis répondent à une demande de transparence, pouvant donner à croire à une certaine participation des sujets dans le devenir de l'Etat. Mais cet accès est tronqué par le pouvoir que nos regards accordent à l'image au détriment des discours, réflexe perceptif face à la télévision que les acteurs politiques ont compris et inclus dans leurs campagnes. Et celui qui souhaite modifier son point de vue sur ces images se heurte aux contours d'un jeu trop bien installé et maîtrisé pour laisser au spectateur une chance de trouver un interstice où se faufiler.

Mathilde Roman, mars 2002.