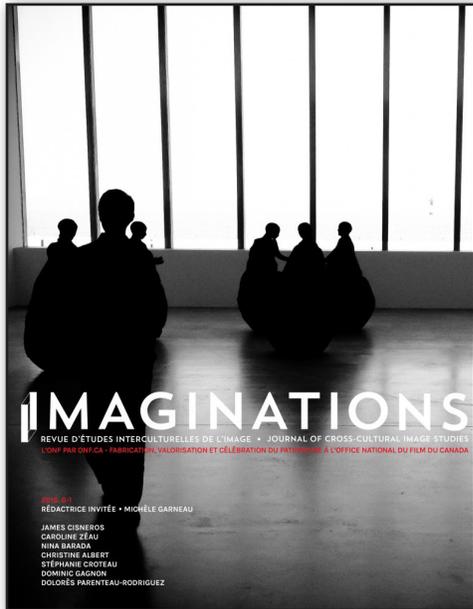


IMAGINATIONS

REVUE D'ÉTUDES INTERCULTURELLES DE L'IMAGE • JOURNAL OF CROSS-CULTURAL IMAGE STUDIES



IMAGINATIONS

JOURNAL OF CROSS_CULTURAL IMAGE STUDIES |
REVUE D'ÉTUDES INTERCULTURELLES DE L'IMAGE

Publication details, including open access policy
and instructions for contributors:

<http://imagination.csj.ualberta.ca>

"Entretien avec Dominic Gagnon"

Dolorès Parenteau-Rodriguez & Michèle Garneau

May 30, 2015

To Cite this Article:

Parenteau-Rodriguez, Dolorès., and Michèle Garneau "Entretien avec Dominic Gagnon." *Imaginations* 6:1 (2015): Web (date accessed) 122-140. DOI: 10.17742/IMAGE.ONF.6-1.9

To Link to this article:

<http://dx.doi.org/10.17742/IMAGE.ONF.6-1.9>



The copyright for each article belongs to the author and has been published in this journal under a **Creative Commons Attribution NonCommercial NoDerivatives 3.0** license that allows others to share for non-commercial purposes the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal. The content of this article represents the author's original work and any third-party content, either image or text, has been included under the Fair Dealing exception in the Canadian Copyright Act, or the author has provided the required publication permissions.

DOSSIER
COORDONNÉ
PAR DOLORÈS P.-
RODRIGUEZ
ENTRETIEN RÉALISÉ
PAR DOLORÈS P.-
RODRIGUEZ &
MICHÈLE GARNEAU
« MON MEDIUM,
C'EST UNE SALLE
DE CINÉMA. »
ENTRETIEN AVEC
DOMINIC GAGNON

Véritable électron libre, Dominic Gagnon est l'un des rares réalisateurs à travailler à partir de matériaux aussi peu orthodoxes—impurs, diront certains—sans pour autant faire de concessions théoriques et artistiques. Créant un incroyable tour de force, sa pratique impose la nécessité de repenser le cinéma en d'autres termes, même parfois de revenir, étonnamment, à ce qui en fait la spécificité. Revendiquant simplement le statut de documentariste, ses œuvres, dans leur forme et leur contenu, repoussent toutes frontières, définitions et poncifs liés à un genre ou une pratique précise. Ses films atteignent leur quintessence au moment où il se tourne vers le Web : ses images insistent ainsi sur les enjeux contemporains liés à la préservation—nous parlerions plutôt de sauvetage et de réhabilitation—et à la diffusion d'un certain patrimoine audio-visuel à l'ère du numérique. Dans le cadre de ce numéro d'*Imaginations*, une présentation de la démarche du réalisateur s'imposait ainsi d'elle-même.

À l'instar de la figure du chiffonnier de Baudelaire ou encore du collectionneur Walter Benjamin, Gagnon s'intéresse à ces images des plus marginales, aux « images rébus » trouvées sur YouTube. Ce sont celles d'amateurs, de *vlogueurs* : issues de webcams, les plans sont rapprochés, cadrés serré et l'image est bleutée et pixellisée. « Ses coquillages » sont des vidéos d'opinion, pages anonymes mais imagées de journaux intimes, confessions politiques et de peurs refoulées. La régurgitation par les capsules vidéos de ces peurs, qu'elles soient prophétiques,

mythologiques, ou politiques, donnent parfois lieu à de déroutantes auto-mises en scène. Celles-ci peuvent *a priori* apparaître comme inquiétantes ou franchement ludiques...

L'éthique de Gagnon se situe dans cette posture, qui est de laisser libre-cours à cette parole sans s'y insinuer. Essentiellement effacé derrière le montage, ses manipulations semblent agir en filigrane et font office, un peu comme le dirait Rancière, de « phrase-image ». Par effets de chevauchement et de fragmentation, de dislocation et de superposition du son et de l'image, ses films donnent l'impression d'un curieux monologue fait de délires construits et fabulés, ébranlant ultimement nos propres certitudes.

Il nous semble que l'importance de son travail se situe dans l'exposition apparente d'une fêlure à l'utopie de la plateforme de téléchargement : problèmes auxquels le réalisateur répond par des voies qui sont celles du cinéma. La nature des vidéos qui nous sont présentées dans sa « trilogie » (élargie) assure l'expression d'individualités dont la quête serait celle de leur reconnaissance. Elles confirment l'objectif de ces *vlogueurs*, en somme leur apparition au monde, par ce truchement symbolique, de leur existence confirmée par l'échange de ce qui reste du « dialogue » engagé avec autrui. Cette démarche révèle néanmoins que le Web, dans tout ce qu'il a d'utopique, n'est pas en mesure d'assurer cette improbable scène. Le téléchargement sur YouTube est si massif, qu'il a pour ainsi dire un effet de censure doublé : en plus de la censure traditionnelle des vidéos trop radicales, le flot torrentiel de circulation et de téléchargement a pour effet de voiler les vidéos moins intéressantes et moins visionnées. C'est à ces vidéos qu'il s'intéresse essentiellement.

Par ce travail, il récupère et insiste sur les marges de production sociale, culturelle et technologique et isole un changement du rapport à la parole et au discours. Par-delà, il souligne également la difficulté d'émancipation par ces technologies, vendues au contraire comme produisant une amélioration des échanges sociaux ! Son travail sur la médiation de ces individus par les technologies, au-delà de porter sur toutes les idéologies de la fin, montre le péril constant qui guette la communauté, d'être ravalée et perdue dans ce qui pourrait par ailleurs en permettre le sauvetage : la technologie.

Dominic Gagnon insiste souvent : « Je fais des films sur des gens qui se filment ». Son travail est donc celui d'une remédiation perpétuelle entre l'image d'utilisateurs d'Internet, mises en scène par le dispositif du cinéma—son langage,

sa salle et sa scène, en somme son expérience ontologique. Intéressante, la question l'est davantage lorsqu'on accepte de « s'enfoncer », ou plutôt de plonger avec lui au cœur de ses images, d'accepter cette expérience si particulière et unique qui nous est proposée. Celle-ci est vertigineuse : il s'agit d'un moment extrêmement saisissant (très rare, aussi) où se joue, on le sent, une singulière expérience esthétique et politique, farouchement défendue par le cinéaste.

L'apparente impureté de ses images offre pourtant une expérience inoubliable. Ses films constituent d'immenses fresques qui réinventent l'idée du film choral. Instinctivement, Gagnon repère des sujets sans ne jamais les contacter. Abonné aux comptes de certains usagers, son travail consiste en un pari titanesque et aussi minutieux que celui, semblable, d'un archiviste. À partir de ces traces cacophoniques, le chemin qu'il file témoigne du talent de monteur hors pair à remettre en question, à partir de ces petites réalités fictionnalisantes, la nature et la définition mêmes du film documentaire, de rendre compte de cet univers mental si particulier au XX^{ème} siècle, inspiré par les transformations et l'influence de la technologie dans nos vies et sur la psyché collective.

Ces films sont saisissants car ils agissent comme « rupture » dans la temporalité. Leur réagencement témoigne d'un véritablement changement médiatique, imaginaire, et collectif qui est à l'œuvre. Le cinéma tel que nous le connaissons est forcé par les bouleversements technologiques, par la vague numérique (depuis des années), par la multiplication de dispositifs mobiles que tous peuvent posséder. La proposition radicale et essentielle de Gagnon, dans pareil contexte, incarne une renaissance, à travers la figure du Frankenstein, telle qu'il l'évoque dans l'entretien qui suit. Rapiécés de morceaux éparés, ses films sont annonciateurs de nouvelles formes à venir, qui n'ont pas encore d'équivalent. Les « solutions » qu'il met en scène témoignent des enjeux liés à l'utilisation de technologies nouvelles. Mais surtout, il préfigure une utilisation pour le moins surprenante et « salutaire », dans laquelle se boucle une circulation entre ces producteurs d'images et nous, spectateurs. Expérience cinématographique complète s'il en est une ; exploite par ailleurs de parvenir à comprendre, si ce n'est d'accepter, une réalité tout à fait marginale à la nôtre... (D.P.-R.)

MG: Il semble y avoir confusion. Nous pensions que la trilogie, c'était *RIP in Pieces America* (2009), *Pieces and Love All to Hell* (2011) et *Hoax_Canular* (2013). Il paraît que ce n'est pas ça, qu'il y a aussi *Big Kiss Goodnight* (2012) ?

DG : Oui, c'est ça, c'est une trilogie à quatre volets ! Ce qui est arrivé, c'est que Fabrice Montal voulait me proposer de faire quelque chose à la Cinémathèque québécoise et il voulait avoir l'assurance que je ne ferais plus de films avec le Web. Quand j'ai terminé *Big Kiss Goodnight*, il m'a demandé si c'était vraiment fini, juré. J'ai dit que oui, alors le programme de la Cinémathèque a annoncé une « trilogie du Web ». Six mois plus tard, j'ai accouché d'un quatrième film. Il ne m'en n'a pas voulu, mais maintenant, je suis pris avec l'appellation de « trilogie ». En même temps, *BKG* est tellement différent des autres. On m'a proposé de faire la projection des trois films à New York où ils ne connaissaient pas *BKG* non plus, alors je n'en ai pas parlé, parce que c'est le portrait d'un seul homme tandis que les autres, ce sont des « thérapies de groupe », ce qui fait qu'ils vont super bien ensemble : c'est *RIP in Pieces America* (les hommes), *Pieces and Love All to Hell* (les femmes) et *Hoax_Canular* (leurs enfants—adolescents). Ça fait une meilleure trilogie. Tandis que *BKG* c'est vraiment un homme seul et puis, ce ne sont pas les mêmes mécanismes ni la même vision.

DPR : Quel est le chemin qui t'a mené à faire des documentaires à partir du Web ? Comment en es-tu arrivé là ? Vois-tu une grande différence dans ta démarche ?

DG : Au début, j'ai fait des films dans des parcs d'enfants, des parcs d'attraction, et dans des aéroports—des endroits publics. Je travaillais seulement avec des objectifs très longs, les gens n'avaient pas connaissance que je les filmais. C'est déjà près de ce que je fais maintenant, ça s'apparente à du voyeurisme. Je ne veux pas avoir d'interactions avec mes sujets, zéro. Depuis que j'ai commencé, ça a presque toujours été comme ça. Je ne suis pas à l'aise d'aller voir le monde, de leur demander de participer à un projet de film. J'aime bien l'appellation de « collaborateur objectif ». Même les gens filmés dans le Sony Center dans *The Matrix* (2004), ils ne savaient pas que j'avais une cassette dans ma caméra de démonstration, ça me permettait de les filmer sans qu'ils ne s'en rendent compte. Ça a été une constante dans tous mes films.

Puis ce qui est arrivé c'est que, depuis 1996, 1997, il y a eu un cas de jurisprudence et ce n'est plus permis d'aller dans les endroits publics pour filmer les gens. C'était déjà un bâton dans mes roues. Après, il y a eu l'arrivée d'Internet mobile, c'est-à-dire qu'aujourd'hui si tu vas dans un parc public, ce que tu vas voir ce sont des gens avec leurs téléphones : ils sont sur la toile, ils sont sur le Web. C'est devenu de moins en moins intéressant d'observer les gens.

Après ça, je me suis lancé dans la fiction, avec *Iso* (2002). On a utilisé des arguments du style Y2K (bogue de l'an 2000) : « Y2K, qu'est-ce que ça donnerait si j'y crois ? Qu'est-ce que je fais si j'y crois vraiment ? Eh bien, on va se réfugier en Gaspésie, dans les montagnes ». Une fois rendus là-bas, on a décidé de faire un film, pas sur Y2K, mais sur l'idée d'être isolé, d'être pris...

MG : Dans ce film il y a une interaction avec les sujets quand même...

DG : Un peu. Mais ce qu'il faut savoir c'est que trois amis m'accompagnaient. Je leur ai proposé de faire une classe de neige pour se changer les idées... On est donc allés là-bas et, effectivement on était tellement isolés qu'on n'avait rien d'autre à faire que de s'amuser. On a lancé des rumeurs, que mon ami Steve était un ex-nageur olympique et qu'il avait l'idée d'ouvrir un casino. C'est plate, parce qu'à l'époque je n'ai absolument pas été encouragé à faire du cinéma comme ça. On m'a traité de tous les noms et ça m'a découragé. Après, j'ai commencé à faire des performances, des installations, j'ai un peu délaissé le cinéma.

L'idée aujourd'hui c'est de se dire, quand tu vois des gens au bord de la rue, qui ont leurs tablettes dans les cafés : qu'est-ce qu'ils font ? Qu'est devenu l'espace public ? C'est mon idée de *me* mettre *entre* les images que les gens créent et partagent sur le Web pour communiquer entre eux, d'en dévier puis d'en détourner le plus possible vers moi, avec encore une idée de base qui est : « Qu'est-ce que ça donne si je crois à la fin du monde ? Qu'est-ce que ça donne si je crois à la fin des États-Unis tels qu'on les connaît ?¹ », etc. Dans le fond, ce sont toujours des idées très simples et un peu idiotes que je m'amuse à croire... C'est un jeu, ce n'est vraiment pas plus compliqué que ça...

MG : Ça me fait penser au titre de Jean-Pierre Vernant « Les Grecs croyaient-ils à leurs mythes ? », et c'est comme si tu posais la question... Quand on regarde tes fils, on réalise à quel point l'imaginaire est mythologique... le prophétisme, le millénarisme, l'apocalypse...

DG : Ce sont les fondements de toute narration. Dès qu'on raconte une histoire, qu'elle soit personnelle ou...

MG : Ce n'est pas juste parce que ce sont les États-Unis réactionnaires : tu ne filmes pas des gens réactionnaires, tu réalises une anthropologie de l'imaginaire contemporain, et on se rend compte qu'il y a une continuité historique...

DG : Mais ça, ça a été au tout début, maintenant ça a vieilli, ça a super bien vieilli, je

trouve. Tu regardes *RIP*, puis tu te rends compte qu'à peu près 60% des choses qu'ils racontent sont vraies aujourd'hui, sept ans plus tard. La surveillance sur Internet, la censure, la non-neutralité, la police qui se transforme en armée, le total crash économique, etc. Toutes les images



Fig. 1

qui forment la trilogie aujourd'hui n'existent plus sur la toile. *Hoax* c'est un peu différent. Cette fois-ci, s'il y a disparition, c'est bien plus par accumulation. Il y a tellement de vidéos qui portent le titre fin du monde, apocalypse ou doomsday ! L'accumulation fait qu'à un moment tu ne peux plus les retrouver avec des moteurs de recherche. C'est une autre problématique. Les canaux sont saturés, le système de fiches n'est plus capable de supporter. On ne peut plus consulter le système de fiches, il est trop épais. Il y a des pertes là aussi.

MG : Donc l'imaginaire de la fin c'est le thème des thèmes finalement ?

DG : Pour moi, oui. Je n'arrive pas à m'en défaire parce que, en ce moment, je travaille avec des Inuits et c'est encore ça. De voir les conditions dans lesquelles ils vivent, le rapport au monde matériel, social... Même dans le grand tout, dans le village global, comment ils se positionnent, c'est la fin ! Il y a l'arrivée des grandes pétrolières et des mines. Encore... J'ai l'impression que mon imaginaire n'est que ça, du monde qui veut *driller*, qui veut des ressources.

« Il faut que l'économie tourne à tout prix », les gens sont mêlés là-dedans : *Iso* c'était ça. On a exploité le rêve d'une relance. Aujourd'hui, tout a *crashé*. Aujourd'hui à Murdochville, il n'y a effectivement que des éoliennes, comme on l'avait imaginé, je ne sais pas comment. On avait découpé tous les petits pamphlets touristiques qu'on avait trouvés sur le bord du chemin, qu'on collait sur des cure-dents pour une maquette géante à l'échelle de la ville. Mais on ne s'est pas moqué de la population, on s'est moqué des gens qui voulaient bien qu'on se moque d'eux. La population normale, on n'a pas touché à ces gens-là, on est vraiment allés vers les plus extravagants qui sont ceux qui s'en sont le mieux sortis, parce qu'ils avaient un plan B à la situation de Murdochville. Les autres ont juste été déportés pour travailler ailleurs pour une autre compagnie.

MG : Ça c'est intéressant, cette idée que si on est dans un univers mythologique de la fin, mais qu'elle trouve une assise dans le réel de plus en plus inquiétante...

DG : Mon film *Matrix*² (2004) résonne fort encore avec ma production actuelle. J'y détournais tous les slogans de Sony : « On est en train de mettre au monde une nouvelle communauté de gens au service de l'image, des images à multiplier, à partager ». Tout ça, c'est l'utopie. Dans ce film, c'est moi qui délaisse la caméra pour laisser les autres la prendre finalement... Il a fallu attendre à peu près trois ans avant que ces gens produisent pour le Web. Puis,

YouTube a été introduit en 2005. Ça a pris au moins deux, trois ans avant qu'il y ait une vraie culture de *vlogging*. Les premières années de YouTube, ce n'étaient que des vidéos tirées de collections de cassettes VHS. Ça a pris deux ou trois ans avant qu'on commence à communiquer avec YouTube. Ça me semblait logique, à un certain moment, que j'arrête complètement de filmer.

Haute Vitesse (2007), est aussi très annonciateur. J'organisais une exposition avec Dare-Dare, dans le square Viger. Ils sont « itinérants » et ils se promènent en roulotte, ils étaient installés au square où on était entourés d'une bande de toxicomanes puis d'alcooliques. Comme cet été-là, j'étais en train de déménager, j'ai décidé de vivre dans la roulotte Dare-Dare. L'homme qu'on voit dans le film était tout le temps après moi. La seule façon que j'ai trouvée pour m'en sortir a été de lui dire : « Ok, tu veux me parler, tu veux me parler, tu veux me parler... On va faire un film ensemble, tu vas me raconter tout ce que tu veux me raconter ». J'avais quatre cassettes mini DV et je me souviens d'avoir tourné les quatre, d'une traite, d'un coup. Je n'avais même pas travaillé de questions avec lui, ce n'étaient que des mots clés. Il sortait de prison, il avait écouté beaucoup de télévision, avait accès à Internet. Il était hyper documenté, alors je le consultais comme un moteur de recherche. C'est ce que je fais, pour en venir à mes films d'aujourd'hui. Ensuite j'ai fait un voyage jusqu'à la Baie James, monté jusqu'à Labrador City, en tournant tout le long, dans un motel, dans une roulotte, sans savoir ce que j'allais faire de ces images. Finalement, j'ai décidé de les utiliser pour imager, un peu, sa conception des choses et sa vision du monde. Pour moi, c'était juste avant de commencer mon délire dans Internet parce que il était là, lui, déjà là. C'était *mon* moteur de recherche.

Puis, il y a eu *Blockbuster History*. Mon mot clé était « Aurore ». Je suis allé à Fortierville, où c'est arrivé pour vrai, puis à Hollywood, en Floride, juste pour demander : « Est-ce qu'Aurore aurait pu être allée se réfugier en Floride ? ». On a joué beaucoup joué avec cette idée, c'était encore d'interroger les gens.³ Tandis qu'avec le temps, c'est devenu évident que j'avais plus à gagner à être sur le Web à jouer à ces jeux, puis baliser des idées de films... *RIP*, le premier, est vraiment arrivé par hasard. J'ai trouvé une vidéo comme ça en surfant, j'étais vraiment cogné ! C'était tellement fort et intense. Le lendemain j'ai voulu la montrer à un ami mais elle avait disparue... Je me suis dit : « Ah ben, on va les archiver ! ». Je ne savais pas encore quoi en faire, mais je les trouvais avec deux mots clés : loi martiale.



Fig. 2

MG : Je voulais te poser une question sur ton écran coupé en quatre. Pourquoi ? Est-ce qu'il y a une histoire à ça ?

DG : J'ai eu une phase comme ça. J'en ai fait deux, *BlockBuster History* et *Haute Vitesse*. Je pense que j'en avais marre de l'image... comme... C'était tellement plus riche de mettre des images en relation plutôt que d'arriver et de filmer mon affaire. Ça donnait beaucoup plus de liberté. Parce qu'il s'agissait d'associations d'images plutôt que d'images en tant que tel. C'est plus près de l'art vidéo. J'essayais le plus possible de m'éloigner de ce qu'on appelait le cinéma. J'avais pensé ces deux films en installation. C'est arrivé à deux reprises que je les ai montrés en installation : on se retrouvait au centre d'un cube. Il y avait quatre écrans avec des rétroprojections et on pouvait aller à l'intérieur du cube, ou être à l'extérieur et voir une face à la fois. La meilleure manière de les présenter en monobande, c'était par des *splitscreens*.

DPR : Tu pensais à l'installation en même temps ? Comment faisais-tu ?

DG : Oui. C'est composé comme ça. Ça peut paraître aléatoire, mais j'avais construit une maquette d'installation avec des télé chez moi, et j'ai fait mon montage comme ça, par essai et erreurs, à tâtons. C'est comme du jazz, n'importe quoi peut te faire cliquer à n'importe quoi. Quand je l'ai fait, j'avais souvent l'idée de la machine à citrons, la machine à sous. Est-ce que la combinaison fait du sens ou pas ? Le gars de *Haute Vitesse* parle de clonage et de clones. Il dit : « Si tout le monde était pareil... », puis là tu tombes sur quatre fois sa tête. J'ai l'impression d'avoir fait les quatre écrans juste pour en arriver à ça !

DG : Je lui avais proposé d'être anonyme ou pas. Il a tout de suite mis les lunettes de déguisement que je traînais avec moi. Quand ma belle-sœur a cogné à la porte, ça a mis fin à notre entrevue. Il a enlevé ses lunettes. Le moment est génial, je me suis dit que je devais utiliser cette scène dans le film pour décrocher, pour sortir de son personnage à lunettes, et de le considérer pour une deuxième fois, plus humain.

MG : C'est ton côté « mascarade » !

DG : Oui, c'est mon truc avec les costumes. Pour *Blockbuster History*, j'avais une grosse boîte de clips pornographiques que j'avais achetés dans un sous-sol d'église, il y en avait une autre qu'une tante m'avait donnée. Aurore Gagnon se trouve à être ma grande cousine. Mon père est né à Bienville juste à côté, puis c'est la même famille de Gagnon. Lui il était cousin ou... C'est un peu tiré par les cheveux mais, à l'époque, c'est ça qui m'avait motivé à faire le film. Je me suis dit : « On va rendre justice à ma petite arrière arrière cousine ». Ce sont toujours des coups de folie à la base. Quand j'ai fait *RIP*, je venais juste d'acheter un chalet dans le bois, j'avais un 4 par 4, il y avait des guns... Tu vis dans le bois, je veux dire ! Les gars parlaient et je comprenais leur fantasme. Ils vivent dans des sous-sols à Plattsburgh mais moi, je vais le vivre leur *trip*. Je développais énormément d'empathie pour mes sujets comme ça, entre autres. Tu peux mieux comprendre, une fois que tu as manipulé un peu les armes.

Tout ça quand même, *Haute Vitesse*, *Block Buster*, ils n'ont même pas été soumis à des festivals de cinéma. Cinéma Libre, un distributeur de films indépendants, avait *crashé* à l'époque, je n'ai pas cherché à trouver un nouveau distributeur. Aujourd'hui par contre, je fais beaucoup d'efforts pour que mes films soient vus, et considérés comme du cinéma, comme une nouvelle façon de narrer, de représenter. C'est du cinéma aussi et je vais être le dernier à me marginaliser.

MG : Quelque chose me chiffonne aussi quand on parle d'archives. Il me semble que les vidéos sur YouTube ce ne sont pas des archives. Les archives c'est toujours quelque chose qu'on décide de traiter comme tel, on la conserve, c'est très institutionnel. C'est quand même le terme... Tu fais des archives, mais ce ne sont pas des archives. Tu leurs donnes le statut d'archive.

DG : Des archives c'est stable ; le web ne l'est pas. Ça peut disparaître n'importe quand. J'essaye de ne pas trop intervenir non plus sur ce que c'est comme matériel. C'est un peu comme dans la musique électronique, on fait des EP et des LP destinés au remixage. Moi ce qui me ferait le plus tripper c'est que dans 10, 20 ans, on ressorte mes films et qu'on dise : « Wow, ce sont des images des années 2000... YouTube ! ». Aussi, ils sont presque intacts. Je n'écris pas mon nom par-dessus en disant que c'est mon stock. Je suis présent dans le montage entre les coupes, mais le matériel peut encore être utilisé pour faire autre chose. Il y a une sauvegarde, un archivage, il y a un effort de conservation.

DPR : Tu tiens à l'intégrité de ton matériau.

DG : Certainement. Je m'efface le plus possible dans la fabrication de quoi que ce soit. C'est ma posture comme artiste. Ça ne m'intéresse pas que mon nom soit écrit partout, je suis le contraire de certains qui veulent juste se mettre la binette partout. Pour moi, ma présence doit être la plus effacé possible. J'aime rencontrer des gens.

MG : Donc pour toi les manipulations du « grand imagier » qui ne fait pas beaucoup de manipulation, tu dirais que...

DG : Je suis un bon cadreur, je pense. Quand c'est mal cadré, je redresse le cadre. Je sais comment faire du montage. J'utilise beaucoup les règles de montage invisible d'Hollywood, car je ne cherche pas à m'imposer. Le truc à l'air naturel : une personne parle, mais c'est l'image de quelqu'un d'autre. Je ne cherche pas vraiment à le révéler, ça. Dans *Hoax_Canular*, ça arrive très souvent que ce sont deux entités que j'ai fondues l'une dans l'autre. Pour moi ce sont des exercices de compression. Ce n'est pas juste d'écourter des clips mais de les compresser et de les chevaucher. Des fois, c'est ce qui me fait dire que ça, ça va bien avec ça, mais c'est tout à fait subjectif : là, je suis présent. Mais c'est pour ça que je suis mal à l'aise de mettre le nom des gens au générique à la fin parce que des fois le visage et la voix ne correspondent pas ! C'est hautement manipulé, mais ça ne dénature pas, je crois, les originaux.

DPR : Je sais que ton travail est extrêmement long, car tu travailles principalement « seul », à partir de films téléchargés sur YouTube. Pour réaliser un film, tu dois donc passer à travers une masse indifférenciée et incalculable de vidéos !⁴ Peux-tu préciser un peu plus ton travail en tant que réalisateur-monteur et surtout, ce que ta matière principale—constamment renouvelée—peut impliquer comme défis ?

DG : Avec *RIP*, j'avais 10 heures pour monter une heure. Pour *Pieces* j'avais presque 100 heures pour une heure, parce que les femmes étaient plus difficiles à trouver. Pour les hommes, je n'avais qu'à taper « loi martiale », et ils étaient tous là. Ça m'a pris une semaine pour tout capturer. Pour les femmes, il fallait que j'aille sur des blogs de cuisine, des trucs de débrouillardise *do it yourself*. Là, je trouvais des femmes qui correspondaient au profil que je cherchais mais elles n'étaient pas déjà groupées, et au lieu d'avoir dix heures de matériel, j'en avais plus de 100 heures ! Pour *Hoax*, c'est presque 200, mais je pourrais dire 300 ou 400 heures, parce que j'avais beaucoup de réserve.



Fig. 3

Ça a toujours augmenté, parce que la technologie évolue aussi en même temps. YouTube, a beaucoup changé en cinq ans. Au début (avec les hommes), on leur permettait d'*uploader* des vidéos de 3 minutes maximum. Ils étaient très préparés, leurs affaires étaient presque scriptées. Avec *Pieces* c'était 20 minutes, et *Hoax* c'était rendu une heure, presque deux, sans limite de temps... Parfois, je regarde 10, 20, 30 secondes, et potentiellement je me dis : « Ok je prends celui-là ». Au début j'écoutais au complet les trois minutes... Je savais déjà où couper, où les utiliser. Mais sur une heure, il y avait un stress. *Hoax Canular* c'était juste la veille de la fin du monde annoncée, je devais faire vite alors j'ai enregistré 70 heures de matériel en huit heures.

Ça a été hyper long. *RIP* m'a pris une semaine et dix jours environ à monter ; *Pieces* près d'un an ; *Hoax*, presque deux ans. Mon prochain, avec les Inuits, je ne veux même pas vous en parler puisque j'ai plus de 400 heures de matériel, que je travaille sur le montage depuis un an et demi. C'est très difficile de se repérer aussi dans tout ça parce qu'il n'y a pas vraiment de dialogue, de narratif et d'histoire dans leurs vidéos. C'est de plus en plus difficile, même si je resserre mes critères de recherche !

DPR : Vois-tu un lien dans cette transformation de l'image avec celle de la technologie? Est-ce que quelque chose change dans l'usage du dispositif depuis 2005 ? Une complexification,



un détournement particulier, une codification de l'image, des emprunts à d'autres régimes d'images ?

DG : La plus grande évolution que j'ai découverte c'est la téléphonie mobile. Aujourd'hui, quand tu achètes un téléphone intelligent et que tu décides de faire une image vidéo... Sort-la de ton téléphone puis met là dans ton ordinateur, pour voir. Juste ça c'est compliqué, c'est beaucoup plus difficile qu'avec une handycam. La seule option est souvent, une fois ta vidéo finie, de l'*uploader* sur YouTube ou sur Facebook. On commence à archiver nos vidéos dans le nuage, dans le *cloud*, plutôt que sur un disque dur. Au début, les caméras étaient dans des boîtes qui ne bougeaient pas beaucoup car c'était fixe : c'était très théâtral. Ça, c'est *RIP*, c'est *Pieces* et *Hoax*. Ce sont les ordinateurs avec la webcam intégrée. Aujourd'hui, c'est mobile.

Je trouve beaucoup de vidéos de gars à la chasse à la baleine, qui tuent des phoques à coups de poing, chauds raides sur la banquise, des parties de danse, des points de vue subjectifs de danses dans des arénas, des batailles sur la patinoire, des courses de *ski doo*, etc. Il y a beaucoup de mouvement. J'aime ça parce que c'est plus vivant. Dans la « trilogie » c'est seulement du monde qui parle. Tandis que là, plus personne ne parle. Il y a beaucoup de mouvement, beaucoup de musique : c'est très cinématographique.

DPR : Ce n'est plus la même image...

DG : Non ! On est retombé avec mes premières amours. Les mouvements, la caméra, tout ce qui fait le cinéma. Quand je regarde mon dernier montage et que je regarde la trilogie, je me dis que ça a bien plus à voir avec l'art vidéo que le cinéma, parce que ça parle, c'est fixe, et statique. Maintenant, j'ai vraiment l'impression de retomber *dans* l'image, ça fait du bien ! Juste à cause que le jeu qu'on propose aux gens est différent et que la technologie ne cesse d'évoluer.

DPR : Jeu ou dispositif ?

DG : Moi j'appelle ça les *jeux*... Quand on aura tous des lunettes intégrées *google glass* ou du genre. Qu'est-ce que ça va pouvoir donner comme film? D'être complètement libéré du point de vue fixe, théâtral ? Ce qui est arrivé c'est que lorsque j'ai réalisé que les vidéos disparaissaient, j'ai compris que YouTube n'était pas un mode d'archivage et que le Web est très instable. Des choses s'effacent, on ne s'en rend pas compte et, d'un coup, ça devient *notre* non-histoire... Ce n'est pas si grave parce qu'il y en a tellement. Mais des fois, c'est bien d'imaginer une piste de lecture, un algorithme de lecture à ces choses-là et de le faire vite, dans l'immédiat, dans le présent pour garder ça comme un souvenir d'une époque. Pour moi ça renoue avec une certaine idée du direct. Demain, ta vidéo va disparaître si tu ne le sauves pas. C'est une prise directe sur le réel virtuel.

Moi, je ne vois plus la différence. Beaucoup d'activités humaines ont migré vers le Web : *flirter*, *dater*, travailler, se prostituer, etc. Pour les documenter, il faut être sur le Web. Être là, avec eux, à délirer sur la fin du monde, sur la fin des États-Unis, à craindre un complot. Je me suis retourné la tête avec *RIP*, comme ce n'est pas permis. J'y croyais, à la chute éventuelle. Aujourd'hui je sais que j'avais raison comme eux. Mais à l'époque, on se faisait traiter de paléo-conservateurs. Quand j'ai été invité par Masbourian à Radio-Canada, je lui ai raconté mon délire. Il ne savait plus quoi dire ! Les auditeurs commentaient : « Rhétorique de paléo-conservateur ! » Mais non ! Ce sont des anarchistes ! Ils sont contre le pouvoir, pour la liberté ! Comment ça l'extrême droite ? Quand on parle aujourd'hui de loups solitaires, des terroristes isolés seuls à la maison et comploteurs. Eh bien *RIP*, ce n'est que ça. Ce qu'on considère aujourd'hui comme des loups solitaires, alors que ce sont des gens totalement inoffensifs parce qu'ils n'ont rien fait de mal. Ils se vantaient d'avoir des fusils aujourd'hui, ils n'en avaient même pas. Ce n'est pas pire qu'un film d'Hollywood où ils font semblant de faire

exploser des affaires. C'est un mode de fiction, de narration. Les Français écrivent des blogues et s'imaginent écrivains ; les Américains font des vidéos sur YouTube et s'imaginent des héros de films d'action !

DPR : Pourquoi ces vidéos sont jetées—censurées, qu'est-ce qui fait qu'on les élimine ?

DG : D'abord c'est de la dénonciation. Il ne faut pas imaginer quelqu'un au-dessus de la pyramide qui *delete* (efface) les vidéos. C'est un truc de communauté. *RIP* c'était pendant les élections et il y avait des batailles internes. Admettons que je voudrais faire un film sur Israël et la Bande de Gaza, il y aurait une guerre à l'interne, les vidéos seraient *deletées*, l'un et l'autre se dénoncent, et la censure arrive. L'autre chose, c'est que tu ne peux pas faire de l'argent avec la plupart des vidéos. Si YouTube reçoit une plainte avec une vidéo qui été vue à peine dix fois—le non-viral, ce avec quoi je travaille—ils ne vont pas vérifier si la plainte est fondée ou pas. La plainte est faite et la vidéo disparaît. Si elle est rejetée sans raison et que la vidéo a un million de vues, ils risquent de perdre de l'argent.

MG : La jetabilité est liée aux réactions du public, qui décide ce qu'on censure ou pas ?

DG : Il y a un petit drapeau rouge au bas de la fenêtre de visionnement. Quand tu cliques dessus tu peux le dénoncer (s'il y a un copyright, si quelqu'un montre ses fesses). *Flag as inappropriate*. On pourrait appeler ça du fascisme démocratique, populaire. Dès que ça ne fait pas l'affaire à quelqu'un, ça part. Ce ne sont pas des règles précises. Quand c'est très peu vu, comme avec *RIP*, quand j'ai sauvé les vidéos elles n'avaient que dix ou douze vues. Ce n'est pas plus visionné que ça. Ça correspond à eux, qui vont vérifier si leur vidéo est bien et toujours en ligne. C'est un dialogue de sourd. On a mentionné les bouteilles à la mer... C'est ça, ce ne sont pas des gens qui sont en communauté. Ils n'ont pas de femmes, pas de *subscribers* (abonnés). Personne ne les suit, ils font juste lâcher ça comme ça. La communauté que je crée est complètement fictive...

Hoax c'était autre chose. Après que la fin du monde n'ait pas eu lieu, peut-être qu'ils se sont rétractés, se sont dit : « Bon j'ai l'air con sous ma couverture ». Ils se sont autocensurés, ce sont d'autres motifs. Après avoir réalisé *RIP*, j'ai envoyé le lien à tout le monde. Ils étaient conscient que toutes leurs vidéos avaient disparu, ils étaient donc super contents que je les ai sauvés. En plus, c'était présenté au centre George Pompidou ! Alors, ils m'ont donné le titre de « super patriote », parce que j'étais le messenger !



Fig. 4

Ils n'étaient pas fâchés parce que j'avais fait un film avec leurs vidéos ! Et c'est assez sur la ligne pour que tu puisses y croire aussi...

MG : J'avais l'impression que souvent, dans *Hoax* par exemple, ils s'amusent, qu'il y avait beaucoup de jeu.

DG : Mon point de vue là-dessus est que ça dépasse la qualité de mes films. On se fait mettre des couches, et des couches, et des couches de propagande de peur sur tout et rien, que ce soit dans les films, la littérature, les bulletins de nouvelles, les jeux vidéo. Ça prend juste un déclencheur. Tu l'encaisses, tu le prends, tu le prends, tu le prends, mais à un moment donné ça prend juste une panne d'électricité pour te faire faire une psychose⁵. Ce que tu as emmagasiné te revient d'un coup. Comme une vague. Beaucoup de contrôle est exercé comme ça en société aujourd'hui. C'est pour ça que c'est tapissé mur à mur de peur, de peur, de peur. D'un rien tu peux faire peur à des grands groupes de personnes, et les avoir dans ta poche, les baliser, les contrôler. Toute l'adolescence des jeunes est faite de jeux vidéo de zombie, d'invasion extraterrestre, de références apocalyptiques, etc. Dans certains cas, ça ne prenait pas grand chose pour que ça chavire complètement. Il y en a qui sont passés à l'acte, qui ont commis des suicides. Ils ont décidé d'envoyer chier leurs parents, tout le monde... En Pennsylvanie, un petit garçon a tué ses deux parents, parce qu'il voulait être certain de pouvoir se venger, de les tuer alors que c'était encore possible. Mais ça, ça ne m'intéressait pas. Classées en nous, nous avons des couches de peur qui l'on croit ne nous affectent pas, mais qui peuvent resurgir très rapidement.

MG : J'avais l'impression qu'ils avaient une grande distance à l'égard de toute cette idéologie (de la fin du monde) ?

DG : Moi aussi. Sinon à quoi bon faire un film sur la fin du monde si tu y crois ? À quoi ça sert de faire une vidéo sur la fin du monde si tu y crois vraiment ? Il y a une sorte de moquerie à la base. Certains adolescents sont très religieux, ils ouvrent la Bible, lisent n'importe quel passage, et ils trouvent plein d'indices d'arguments qui les aident à délirer. Dans *RIP*, c'est une manière d'exorcisme, d'exorciser leurs peurs, qui sont vraies.

MG : Les peurs sont vraies, ils sont capables de les mettre en scène. Toi, tu les remets en scène. Il y a quelque chose de libérateur quand même...

DG : Oui. Il y a aussi l'idée que ce n'est pas tant un film sur la fin de monde que sur la fin de l'adolescence. Beaucoup de jeunes se présentent avec des fusils, alors que tu vois les toutous derrière. Ça en dit beaucoup ! C'est un rite de passage. Je pense que la prédiction de fin du monde des Mayas est le plus grand *hoax*, le plus grand canular à l'échelle mondiale. Discovery Channel, Radio-Canada, les grands médias, les grands quotidiens en ont tous parlé. Est-ce que c'était fondé ou pas ? Tout le monde a un peu voulu jouer le jeu. C'était, pour moi, une belle façon de finir le cycle (la trilogie), de finir avec les adolescents. Je n'aurais pas vu l'inverse, de commencer avec les adolescents pour finir avec les hommes.

DPR : Est-ce que tu sentais une différence de rapport au dispositif des adultes, dans l'utilisation, dans la mise en scène qu'en font les hommes, les femmes et les adolescents ?

DG : Les jeunes sont beaucoup plus à l'aise. Tu vois qu'ils ont un plus grand souci. Dans le cas des hommes et des femmes, c'était plus sérieux, ils réalisaient dans l'urgence. « Il faut vraiment que vous sachiez ça ». Tandis que les jeunes étaient plus candides et ludiques. Et ils connaissent bien l'image, contrairement à leurs « parents ». Avec *Hoax*, ils m'ont offert plein de choses intéressantes qui nous ramènent à Hollywood. Les explosions, les accidents, la mise en scène, les boules de feu qui tombent, etc. Ils maîtrisent vraiment les outils de post-production, maintenant. Toutes les explosions, les montages de films d'Hollywood, ce n'est pas moi qui ai fait ça, c'est eux. Je me suis permis d'utiliser seulement ce qu'eux ont produit. Je peux donc faire un film avec des explosions, sans jamais acheter de la dynamite !

MG : J'ai trouvé les adultes plus tristes. Ils mettent des masques eux aussi mais ce n'est pas vraiment de la mascarade...comme avec les jeunes.



Fig. 5
Fig. 6

DG : Ils se cachent derrière des masques pour se protéger, mais tout ce qu'il faut pour les localiser, dès qu'ils sont sur l'ordinateur, c'est leur adresse IP. Les jeunes, sur YouTube, savent déjà que tout est possible, que leurs vidéos peuvent se retrouver ailleurs après. Ceux qui ne voulaient vraiment pas être reconnus parce qu'ils sont, par exemple, à moitié nus à se mettre du nutella sur le *chest*, ont pris la précaution de se masquer pour ne pas être reconnus. Les adultes de *RIP* et de *Pieces* n'ont aucune compréhension de tout le cadre technique qui fait que YouTube existe et tout le reste. Ils sont assez naïfs, plus naïfs que les jeunes.

MG : Concernant le montage, tu dis que tu n'interviens pas beaucoup, tu es « un grand imagier qui laisse parler, qui laisse parler son matériau »...

DG : Les images en tant que tel oui. Monter une heure à partir de 100 heures : c'est énorme la manipulation ! Mais je n'aime pas nécessairement altérer le matériel en tant que tel ou le mettre à ma main parce qu'en tant qu'artiste, ce que je pense ne m'intéresse pas du tout. Pour moi, c'est comment je réagis à des choses et c'est pour ça que je m'intéresse beaucoup plus à la vie des

autres qu'à la mienne. Deleuze l'a super bien dit : « le délire est collectif ». Oublie ton papa et ta maman. Si tu veux t'imprégner, être dans le délire pour le commenter, tu dois t'oublier un peu aussi. De grands talents, comme monsieur Arcand ont dit : « Le cinéma est mort ». Si tu veux juste être un petit peu « contrarieux », tu vas dire : « Si le cinéma est mort, il doit ben y avoir un cadavre à quelque part... Si on veut bien croire que le cinéma est mort, où est le cadavre? ». Il est à la télé : l'esthétique de la télé, celle des vidéoclips qui sont très cinématographiques, sont devenus de plus en plus cinéma. Comment les jeunes et les adultes se mettent en scène, c'est très cinématographique. Tout ça, ce sont des morceaux, des pièces de cinéma éparpillées un peu partout dans nos vies.

Mon travail est de récupérer tous ces petits morceaux qui font cinéma et de les rapiécer ensemble pour en faire une sorte de Frankenstein. Et revoir le cinéma nouveau apparaître. Alors, le cadavre est-ce que c'est le dernier film de Denys Arcand ? Ou est-ce comment le cinéma est un peu partout ? Est-ce aussi « la Mommy » de Xavier Dolan ? Est-ce ça le cadavre, cette volonté absolue de plaire ? D'être partout, partout, partout, partout. Est-ce ça le cadavre ? C'est trop triste. Si c'est le cadavre, il faut le réanimer. À croire que le cinéma est dilaté, qu'il est entré partout dans toutes les craques de la vie du quotidien. Si on veut réactiver le cinéma, c'est une *job* de courtepoinette. Pour *RIP in Pieces America* puis *Pieces and Love*, j'avais envie d'utiliser le mot *pieces*. C'était l'idée de ramasser les pièces un peu partout pour les recoller ensemble. Tout à coup, tu as quelque chose qui ressemble encore à du cinéma !

DPR : Au moment du montage, es-tu dirigé par une idée préalable de récit, un thème qui s'imposerait à partir du « fouillis » de YouTube ? Est-ce que tu cherches à faire un récit ?

DG : J'y vais très intuitivement. J'ai regardé beaucoup de cinéma et je suis un enfant de la télévision. Je regarde mon matériel puis je me dis : « Ça, c'est un bon début puis ça c'est une bonne fin, et ça c'est un bon volet qui pourrait être en plein centre ». Je structure mon matériel sur une ligne du temps, qui ramène à *comment* raconter une histoire. En faisant des films de vingt minutes, d'une heure et d'une heure et demie, tu développes des stratégies pour que ce soit intéressant. Après un certain temps, je me dis ce serait bien d'écouter de la musique parce que je ne suis plus capable de les écouter. Et là, que ça prendrait une bonne *blague* pour détendre l'atmosphère. J'ai appris ça de par mes propres expériences cinéphiles, et même de celles de la télé. Je ne cherche pas de nouvelles formes,

comme d'autres le prétendent. Je veux quelque chose de classique.

En racontant une histoire, tu peux commencer par la fin mais ça restera toujours le début de ton histoire. On joue avec le temps mais ça reste toujours la même affaire. Si ça a l'air différent, c'est seulement à cause de la source des matériaux. Un des films qui m'a le plus marqué, quand j'étais petit garçon : *Duel* de Steven Spielberg. Ah ! Mais pourquoi ça fonctionne ce film-là ? Parce qu'il utilise les mêmes affaires que pour toutes les histoires normales, mais qu'il y a des différences. C'est peut-être simple mais quand tu vois ça à la télévision à six ans, tu capotes. C'est le même point de vue que lorsque tu joues avec tes petites autos sur le tapis. Tu n'es jamais assez près de tes petites autos, tu fais des close-up sur les roues... C'est génial !

MG : Tu es aussi fasciné par les bouches. Tu filmes toujours de très près les bouches. Quand tu filmais dans ta première période tu t'approchais beaucoup des bouches, tes close-up sur les bouches, c'est fascinant ça. Ça me faisait penser que tu aimes la parole... Tu vas la chercher, tu t'avances jusqu'à la bouche, c'est fou !

DG : Ce sont les téléphotos qui permettent ça. Ce n'est pas gênant de filmer les gens très près quand tu es à vingt mètres deux et que tu fais un close-up sur leurs bouches ! Pour moi c'est une manière d'assurer l'anonymat : on voit qu'une bouche, pas les yeux, on ne peut pas vraiment pas identifier un visage ou quoi que ce soit. J'aime bien la chair, j'aime bien les corps.

MG : Souvent on oppose montage et collage. Est-ce que « collage » est un mot que tu utilises ?

DG : Ça ne me gêne pas, « collage ». Quand j'ai fait *Parapluie Bomb City* et *Beluga Crash Blues*, c'était une esthétique du collage. On me demandait où j'avais volé les images, où je les avais récupérées. Mais non, je les ai tournées ! Le film avec les aéroports,⁶ tout le monde pensait que c'étaient des images recyclées. Quand j'étudiais à Concordia, mes mentors, les gens que j'aimais beaucoup, étaient Artur Lipsett, Bruce Conner : des colleurs, tous des artistes du collage. J'avais alors une esthétique de montage qui faisait très « collage », bien que je produisais mes propres images. C'est une espèce de temporalité, de commentaire social, le choc d'Eisenstein, machin : ça m'est resté.

MG : Tu as un côté « collage » qui est plus à la mode parce que justement, l'intervention du montage est perçue comme une intervention autéoriale. Tu colles... C'est beaucoup plus près

des années 20, des années révolutionnaires.

DG : J'aimais beaucoup à l'époque, à l'école, tous les colleurs... Lipsett et compagnie et tout ce qui était cinéma direct, les films de Groulx... C'étaient mes deux trucs. Puis, parce que je ne parlais pas anglais quand j'étais à Concordia, tous les grands classiques qu'on a pu voir, *Citizen Kane* par exemple, je trouvais ça d'un ennui profond parce que je ne comprenais pas les histoires et les intrigues car je ne comprenais pas l'anglais. Alors qu'avec le cinéma expérimental, le collage, le montage direct...

MG : Ta pratique nous permet de faire des distinctions intéressantes entre montage et collage.

DG : C'est dans *l'entre* que quelque chose se passe. C'est moins autoritaire. À chacun son film ! Pour moi, Arcand, Dolan c'est tellement autoritaire, tu n'as pas une seconde à toi. Tu es tout le temps propulsé dans un tourbillon de ci et de ça. Godard a dit à Cannes : « C'est moi le vieux qui fait des films de jeunes ; lui c'est le jeune qui fait des films de vieux ». Je ne veux pas paraître pour quelqu'un qui médie, mais c'est excellent, à l'âge qu'il a, de *rocker* les fesses à tout le monde comme ça. C'est génial ! Culturellement parlant, mais au sens de l'art, qu'est-ce qui est une œuvre d'art ? On peut se permettre d'être un peu plus critique et de ne pas seulement regarder les chiffres du box-office.

MG : Tu es vraiment à part dans la production actuelle par cette posture non-autoritaire, non-autéoriale... Tu n'es pas un auteur narcissique.

DG : Quand j'ai abandonné le cinéma, je me suis demandé avec des amis ce que pourrait être un art sans auteur, sans objet et sans spectateur. Comment sortir du marché de l'art pour échapper au culte de l'artiste, de la tyrannie d'absolument avoir un auditoire, de sortir du spectacle ? Quand j'étais à Paris, j'ai connu plein de philosophes, comme Jean-Claude Moineau, qui enseigne la photographie, Stephen Wright, Gurita, etc. Ce ne sont pas des gens qui se mettent de l'avant, mais ils sont d'accord sur une chose, que le monde de l'art est pourri, que le cinéma et le système de production sont pourris. C'est une déroute totale : l'art contemporain, le monde du cinéma, le culte de la personnalité et de l'artiste, etc. On s'en sort en refusant une certaine visibilité pour avoir plus de liberté. Je suis complètement libre aujourd'hui, parce que j'ai fait certains sacrifices. Je suis très libre, mes films et ma pratique d'art sont un peu illégaux. Je n'ai pas intérêt à aller me montrer la face, ou à essayer de faire des sous. Ça me sort complètement de ce système de culture ou d'art qu'on méprise aujourd'hui. Il ne faut pas

croire que je n'ai aucun égo, au contraire ! Mais pas lorsque que je fais des films, je n'ai pas envie de ça ! Pour moi ce serait tout briser.

MG : Ce qui est intéressant est que par rapport à cette posture-là, tu as trouvé ton matériau.

DG : On me demande, pourquoi il n'y a pas plus de gens qui font ce que je fais ? Tout simplement parce que c'est illégal ! Je ne *peux* pas vendre mes films, ils ne vont jamais jouer à la télé. Quand je dis que je fais des sacrifices, c'est ça !

MG : Quand tu dis que c'est illégal ça veut dire quoi concrètement ?

DG : Ça veut dire que je ne peux pas vendre ces films-là. Parce qu'en mettant une vidéo sur YouTube, je renonce à mes droits comme producteur. Ils appartiennent à YouTube. Alors moi, je ne vole pas des images au monde : je vole les images à une corporation.

MG : Mais ils les ont jetés, ça ne leur appartient pas...

DG : C'est là qu'il y a un vide juridique. C'est là que je m'insère. Mais eux, je sais pertinemment qu'ils ont encore ces vidéos, ils les ont juste enlevé de la plateforme.

MG : Donc ils pourraient demander des deniers si tu voulais faire une mise en marché de ces films-là, éventuellement.

DG : C'est grave, parce que tout le monde met ses affaires là-dessus. On est dépossédés complètement. Si YouTube décide de vendre ma vidéo de chat à une compagnie comme Levi's, ils ont le droit de le faire.

MG : Dans quelques années, suite à une nouvelle législation, tu ne pourrais peut-être plus faire ce genre de cinéma ?

DG : Oui, mais il y aura autre chose. Je crois qu'il y a autre chose à faire. Mais pour l'instant c'est un vide juridique, une zone grise dans laquelle je suis.

DPR : Tu as déjà mis le terrain un peu. J'ai toujours vu tes films en salle, tu étais toujours là pour les commenter...

DG : Le plus possible.

DPR : J'avais l'impression que c'était une manière d'accompagner tes images, mais *vraiment*, de ne pas les laisser à elles-mêmes. D'être avec elles (et eux).

DG : Hannah Arendt disait que lorsque le pouvoir va réussir à s'adresser à chaque individu personnellement, on sera foutu. Et là ça c'est ça. Si je tape n'importe quoi dans un moteur de recherche ça va me donner des résultats personnalisés. Godard déclarait qu'il fallait être deux pour regarder une image. On la regarde, on s'entend que c'est ce qu'on vient de voir, on peut commencer à en discuter : cette image existe. L'idée de prendre du *stock* qui est là-dessus (w.w.w.), de l'amener dans une salle de cinéma, de la regarder tous ensemble, de s'accorder sur ce que c'est : c'est un geste politique, aujourd'hui. Et moi j'ai envie d'être là pour savoir ce que j'ai fait. Comment ça résonne, à quoi ça sert, qui on est, comment on se représente ? Est-ce qu'on accepte cette image qui représente une réalité ? Est-ce qu'on est tous d'accord ? J'adore accompagner mes films, je ne me tanne pas. Ce n'est pas du narcissisme, c'est juste que j'aime sentir la réaction du monde, d'un pays à l'autre, même. Récemment j'étais à Boston, c'était la première fois que j'accompagnais mes films devant une audience anglophone. Tout le monde prétend parler super bien anglais dans le monde, mais ce n'est pas vrai ! Quand j'ai montré *Hoax_Canular* à Boston, ils ont ris du début à la fin ! Ça m'a donné toute un *inside* et une confiance par rapport au travail que j'avais fait. Quand quelqu'un rit à côté de toi, tu « comprends » que c'est une blague !

Pour moi, le cinéma c'est la salle de cinéma où l'on peut se retrouver à plusieurs, à regarder une même chose, ce que tu ne peux pratiquement plus espérer avec Internet aujourd'hui, que tu sois en Allemagne, au Canada ou aux Etats-Unis. Même les vidéoclips des artistes sont différents. Tu tapes *Diamond* de Lady Gaga ce n'est pas la même affaire en Asie ou au Moyen-Orient. Tout est ajusté en fonction de l'audience. Une autre qualité qu'à la salle de cinéma est qu'elle prend en otage. Avec Internet, tu es tout le temps en train de surfer. Après deux minutes, tu passes à autre chose, tu as tout le temps des suggestions qui te viennent. Au cinéma, tu es pogné pour être assis et de regarder. Tu as une réflexion sur quelque chose. Ça ramène l'idée de temps, de la temporalité. C'est quelque chose que j'aime beaucoup de la salle de cinéma, mais aussi celle de respect.

MG : C'est vraiment l'idée d'agora, de théâtralité. Un regard collectif.

DG : Tout à fait. J'imagine ça comme être assis autour d'un feu. On est ensemble et c'est bien de pouvoir discuter de ce qui s'est passé. J'ai énormément appris des échanges avec le public !

DPR : As-tu l'impression que ça crée un lien avec eux ? Qu'il y a quelque chose comme un effet de champ contre champ ?

DG : C'est un moment privilégié. *RIP* était mon premier film « 100% Web ». Je ne croyais pas que c'était suffisant pour faire venir des spectateurs ! C'est ma responsabilité de bien présenter ce film aux gens. Je trouve un joli titre, mais après, il faut plus ! « Ce matériel était sur Internet et maintenant il ne l'est plus. Si vous voulez le voir, vous devez venir dans la salle de cinéma. Vous aurez droit à un *show* spécial, que vous ne pourrez pas voir ailleurs... ».

DPR : C'en est presque évènementiel ?

DG : Bien sûr ! J'ai été approché par plein d'évènements d'arts numériques, de culture digitale parce que ce que j'avais fait était un *hack* !

MG : Mais moi, je n'irais pas voir tes films sous l'idée que ça n'existe plus sur YouTube. Tu dévalorises toute ta pratique, là, je trouve...

DG : Je parle juste d'une stratégie. Tu dis, ce n'est pas une mise en marché, je veux que ça existe. Et je sais que la moitié des évènements qui m'ont programmé avec *RIP*, c'était le gros de l'affaire. Pour voir des synopsis qu'ils mont réécrits, voir comment ça a été présenté dans la presse... Comme les films ont été censurés, ça les intéressait. Le net n'est pas neutre. Il y a des choses qui disparaissent. Alors, des gens venaient voir ça ! Ils s'attendaient à voir des fesses, du sang, etc. Mais c'était juste du monde qui parlait (et la plupart des spectateurs se reconnaissaient dans le discours). Après *Pieces*, les gens me connaissaient, alors ils venaient voir la suite. Puis *Hoax*, c'était une autre affaire mais au début peut-être un peu d'insécurité de ma part. J'étais comme, on y va. Je me vois plus comme un *hacker* qu'un cinéaste. C'est comme ça que je me suis retrouvé à la Transmediale à Berlin, même à File (Electronic Language International Festival) à Sao Paulo. Ce sont des grandes manifestations d'arts électroniques et ça me plaisait d'être là.

MG : *Hacking* signifie que tu détournes ?

DG : Oui, que tu es un voleur, que tu déjoues les plateformes grand public pour en faire autre chose. Ça faisait partie de ma stratégie. Après par contre, les Q&A et les entrevues ne portaient que là-dessus. « Pourquoi le Web censure-t-il ? Ce n'est pas neutre ? ». C'est comme une grande claquette que le monde recevait. Ils regardaient les images et c'était si dérangeant. Ils n'étaient pas déçus, parce qu'il y avait autre chose que je proposais. Ce n'était pas un *freak show* non plus.

MG : Avec la sensibilité patrimoniale, qui est l'objet de notre numéro, c'est sûr que c'est la sensibilité aujourd'hui. C'est sûr que ça accroche.

DG : Ça attire beaucoup de monde dans les salles. La seule manière que ces films puissent exister sur internet c'est de les cacher. Mes films ne sont pas indexés. Les moteurs de recherche ne le voient pas, ils ne le trouvent pas.

MG : Tu donnes ton adresse à beaucoup de monde j'espère...

DG : De bouche à oreille. Quand mes films sont sur Internet, ils peuvent être visionnés. Tout ce que les gens ont besoin de se souvenir, c'est de mon pseudonyme, alors tu les trouves tout de suite. Si je les mettais sous mon nom, je me ferais tout de suite planter. Ils seraient retirés. Plus aucun festival n'accepterait de me payer 200 ou 300 \$ pour les présenter, pour aller faire une conférence aussi, les distributeurs ne voudraient plus avoir affaire avec moi. Si tout était déjà public, ils n'auraient pas l'exclusivité. Je suis pour la libre circulation des images. Je trouverais mal poli de vous dire : « Vous voulez voir mon film, allez voir mon distributeur ou achetez les dvd » (rires). Ce qui est important pour moi ce n'est pas tant les images que la manière de les regarder que je vous propose. Ce n'est pas les images en tant que tel. Je serais très mal à l'aise de les vendre, de problématiser leur accès pour des questions monétaires et mercantiles. Idéalement, je ferais seulement des algorithmes de lecture mais comme le Web est instable, je n'ai pas le choix d'archiver.

MG : Tu es dans la précarité tout le temps, finalement. Précarité des images...

DG : Oui. Même avec des formats numériques. J'en parle avec la Cinémathèque et on ne sait pas quoi faire avec ça. « Les disques durs, les cassettes, on ne peut pas les conserver ». Qu'est-ce qu'on fait, alors ? Ils ne savent pas. Personne ne le sait encore. C'est hallucinant parce que je sais que beaucoup de choses, dans dix, seront perdues ! Seulement dans la dernière année, l'humain a produit plus de documents audiovisuels que pendant tout le 20^e siècle et c'est exponentiel. Comment faire du ménage dans tout ça ? Quel est le rôle de l'artiste ? Crées-tu de nouvelles images pour mettre par-dessus ? Ou bien inventes-tu des trajets ? Tu inventes des dispositifs de lecture pour consulter tout le *data*. C'est plus là que je me vois, moi, comme les artistes des années 1960 qui déclaraient : « On en a marre des objets d'art qui finissent dans des galeries et dans les mains de marchands d'art. On ne touche jamais une *cenne*. On arrête de fabriquer des objets, on va faire des performances et des manœuvres, on va créer des installations avec des cochonneries trouvées dans la rue. Ils n'arriveront jamais à le vendre, ça ! ».

MG : Toi c'est des cochonneries que tu trouves sur le net...

DG : Bien sûr, carrément ! Même posture. C'est bien plus dans un esprit de connexion, de colleur, que par la production de... Même dans le numérique on peut encore parler d'écologie : il y a beaucoup trop de visuel, trop d'images, on n'arrive plus à les lire ni à les comprendre...

DPR : J'ai l'impression que tu as un bagage performatif qui est extrêmement important pour toi, autant dans ta façon d'accéder à ton objet, à tes « sujets » que dans ta manière d'aborder le dialogue avec les spectateurs dans le cadre de la projection commentée. Tes films comme *Data*, *The Matrix*, mais aussi tes films avec le Web me font penser aux stratégies développées par les performers de la ruse et du détournement...

DG : Oui, c'est une posture que je décide de prendre parce que je n'ai rien à perdre. Tout est gratuit dans mon cas. J'incarne la figure de l'artiste troubadour, qui accepte ce qu'on veut bien lui donner. Je ne suis pas dans la misère non plus, mais je ne tiens pas à m'enrichir avec ça du tout. Peut-être quand j'aurais 60 ans, si une université voulait que j'enseigne chez eux, je serais content. Juste ça, ça me rendrait heureux. Puis mes films seront là, accessibles, pourquoi pas ? Tout le monde est là à faire la même chose. Dès que tu es un peu différent, c'est là que tu as accès aux vraies choses, c'est-à-dire aux rencontres, d'avoir des amis avec qui tu veux travailler, ça inspire tout ça... On parle des années 1960... Le cinéma direct, c'était hallucinant comment ils collaboraient et travaillaient tous ensemble. Aujourd'hui c'est tellement devenu individualiste. Tout le monde est dans son bunker à parler sur Facebook les uns contre les autres.

DPR : Je pense que ta proposition est radicale et assez innovatrice. Tu travailles un matériau qui peut être doublement perçu en tant que rejet, rébus : d'abord au niveau de YouTube, qui censure et jette certains vidéos, mais aussi au niveau créatif, très peu de gens travaillent avec ce type d'images, et pourtant elle est partout. Mais aussi, et surtout, le cinéma et sa salle sont au cœur de tes préoccupations. En tant que spectatrice de tes films, je constate qu'ils proposent une expérience unique de (re)médiation très particulière que l'on perd complètement lorsqu'on les regarde sur un ordinateur, seul. Le spectateur est évidemment au cœur de tes préoccupations. Nous parlions plus tôt de l'évolution technologique et des transformations sur les images que tu trouvais depuis 2005. La question peut se poser, à savoir si on peut aussi être en droit de penser à un

nouveau type de spectateur ? Plus participatif peut-être. À quel point penses-tu à lui, l'anticipes-tu ?

DG : J'y pense tout le temps. Quand je suis dans ma salle de montage, je sélectionne l'image, je la place avant celle-ci ou celle-là. J'ai deux chaises : celle du monteur et celle du spectateur. Ça me demande un effort terrible, parce qu'à chaque fois il faut que j'oublie tout, pour le revivre comme pour la première fois. La chaise de spectateur m'oblige à ça. Elle est toujours un peu en fin de montage, je m'achète une grosse caisse de bière—j'appelle ça le *drunk test*. Je me saoule, et je me force à regarder mon film du début à la fin. J'ai besoin de cette distance que l'alcool va m'offrir pour me retrouver dans le siège du spectateur. S'il y a quelque chose qui m'énerve, je vais le savoir tout de suite. Mais je pense tout le temps au spectateur. Je travaille un langage, je ne peux pas l'imaginer seul. Quelqu'un doit être au bout du fil. C'est sûr que j' imagine toujours une salle de 600 personnes... J' imagine toujours la différence de groupe. Comment le groupe va prendre ça ? J'ai déjà donné des dvd de *RIP* à des gens, qui l'ont regardé tout seuls chez eux. Ils ont eu la peur de leur vie ! Ils se sont mis à paranoier, à capoter. Il faut être en groupe pour regarder ça ! J' imagine un groupe. Des fois, j'ai peut-être un petit groupe privilégié, des amis ou des gens que j'aime bien, que je connais assez pour m'imaginer ce qu'ils pourraient penser et imaginer. Ce sont des *body guards*, mes garde-fous. C'est aussi beaucoup à travers mes expériences d'avoir assisté à toutes mes projections presque depuis le début, de voir comment le public réagit. C'est ça mon médium, pas des images et des sons. Mon médium c'est une salle de cinéma. Des gens me disent que je fais des « petits films »... Comment ça des petits films ? Parce que je n'ai aucun budget ? Parce que je n'ai pas un gros poster, une bande annonce, c'est un petit film ? Va le voir au cinéma, tu me diras si c'est un petit film !

MG : Tes films, ce sont des multitudes...

DG : Les gens trouvent souvent que l'image vidéo, contrairement à la pellicule, n'est pas belle, qu'elle est trop plate. Mais des images de basses résolutions d'Internet, projetés sur un gros écran, c'est riche, ça vibre ! Il y a quelque chose d'hypnotique dans le mouvement des pixels. Je pense toujours à mon médium, qui est la salle de cinéma.

Un truc que j'aimerais aussi rajouter, c'est que pour moi, la question de l'art *in situ* est très importante. À la base, quelque chose préexiste et moi, j'arrive, pareil comme pour une performance, plutôt que très théâtral : je travaille avec des choses accessibles et disponibles. La



Fig. 7

prophétie maya, le bogue de l'an 2000, les élections américaines, etc. Je me fonds à ça. Les notions d'art *in situ*, de *hack*, de détournement : j'ai appris tout ça en faisant de la performance. Quelle est la différence entre avoir plein d'idées de décors, les faire réaliser, et d'ensuite arriver dans ton décor ou d'utiliser le monde *comme* ton décor ? C'est ce que fait le performer qui dit : « Je ne veux pas être dans une galerie, j'ai envie d'être dans la rue ». Ils imaginent des stratégies artistiques dans la rue *avec* leur monde, *avec* leur cause, plutôt que d'aller s'enfermer dans des théâtres. Le cinéma peut aussi avoir cette posture. Il peut agir et dire : « Ok. On est *in situ*, on a pas de moyens, on veut faire simple, comment peut-on intervenir ? ». Ça peut aussi de partir une rumeur à Murdochville, une fausse rumeur. Des gars veulent construire un casino. Ou d'aller à Fortierville et de demander à se faire raconter l'histoire d'Aurore l'enfant martyre. Et ils mélangent tout : la pièce de théâtre, le film, l'histoire vraie. Une dame m'a parlé de sang rouge dans le film⁷. Elle m'a dit : « J'en parle à mes enfants, tout le temps... ». Plutôt que d'aller chercher des extraits du vrai film, la dame me les a offerts en les faisant jouer sur sa vieille télévision en bois. C'est magique, ça, plutôt que de pirater la cassette du film !

MG : Le paradoxe quand même dans ce que tu dis, c'est que tu tiens à la salle de cinéma.

DG : Sinon où ? J'ai étudié le cinéma, j'aime le cinéma, ça me passionne. De là à aller dans les magasins pour habiller les acteurs, les coiffer, trouver quel genre de musique je devrais faire jouer là-dessus, tout ça, ça m'horripile ! C'est tellement primitif comme façon d'imaginer les choses ! On vit dans un monde de plus en plus pluriel et nombreux. Les ressources sont de plus en plus limitées. On peut faire avec ce qu'on a. Pas besoin d'en rajouter par-dessus ! Que je pense que cette couleur est plus belle que l'autre, on s'en fiche !

MG : Tu me fais penser aussi que en fait ce qu'on découvre quand on voit tes films, c'est qu'avant il fallait qu'on fasse de la mise en scène, mais maintenant, il y a tellement d'auto mise en scène, permise par les nouveaux dispositifs que ce que tu récupères.

DG : Pour moi l'essentiel, c'est que je ne fais pas des films sur des gens, je fais des films sur des gens qui se filment. Maintenant, j'ai pris congé de la caméra, de la direction, des acteurs, de sujets, des décors, j'ai pris congé de tout ça,

pour me concentrer. Les artistes qui braillent qu'il n'y a plus d'argent... Mais as-tu vu comment tu travailles depuis 20 ans ? Combien ça te coûte cher de faire un film ? Il y a des jeunes de 15 ans qui font mieux que toi ! Coppola disait qu'un jour, des gens feraient des chefs d'œuvre avec les caméras de leurs oncles, de leurs tantes. Aujourd'hui tu n'as même plus besoin de la caméra ! Ton oncle et ta tante se filment eux-mêmes ! L'enjeu est là. Mais si tu veux gagner ta vie à décider comment le monde s'habille... Bonne chance, il y en a encore quelques-uns qui y arrivent, mais dans les années 1970 ils étaient 30 à faire ça au Québec. Aujourd'hui il n'en reste que quelques-uns !

C'est comme si l'humain, finalement, avait toujours eu les mêmes idées dans le même contexte. Que ce soit un artiste de 40 ans complètement désabusé qui dit, on fait la révolution, ou un jeune de 15 ans, à qui on n'a jamais donné la parole. Les deux peuvent arriver aux mêmes solutions esthétiques, aux mêmes stratégies esthétiques. On n'est pas si original ! Imaginer qu'on l'est est probablement la meilleure façon de se tromper. Après, c'est juste une question de privilège... Le cinéma a longtemps été l'affaire d'une élite. C'est normal qu'ils braillent tous ces gens-là. Tu pourrais aller au magasin, acheter une caméra, la rapporter après l'avoir utilisée, et ils te la rembourseront en un mois. Tu n'as plus besoin nécessairement d'avoir l'ONF, la Sodec, Téléfilm. La production des images est vraiment démocratisée. C'est le rêve des gars des années 1970 : que tout devrait être horizontal, que tout le monde devrait pouvoir faire son film. On y est, pourquoi chialer ?

DG : Je voulais aussi vous parler de post-digitalisme. On nous casse les oreilles depuis 15 ou 20 ans avec la révolution numérique, qui serait un total échec parce qu'on nous promettait quelque chose qui était, devait être neutre. On devait être libre de dire et de faire tout ce qu'on voulait et il ne devait plus y avoir de perte de documents. Même sur le plan écologique, on se disait qu'il n'y aurait plus de papier, plus de celluloïd. C'est tout faux. Ça prend tellement d'énergie pour faire fonctionner l'Internet et ça en consomme tellement ! Tout ce qu'on nous avait fait miroiter est faux. La révolution numérique est un échec. Qu'est-ce qui nous reste ? Vous avez utilisé le mot réanalogisation. Pour moi c'est plus comme l'idée de faire réapparaître des formes numériques dans le monde analogique. C'est pour ça que je dis la salle de cinéma comme mon médium. Mon médium n'est pas une cassette ou un disque numérique ! C'est une salle de cinéma. On entre dans une ère post-digitale, où on va prendre les plus grands acquis, les choses qu'on

a pu fantasmer ou imaginer dans les 20 dernières années, puis les ramener vers nous, dans quelque chose de beaucoup plus humain. *Offline* et tout.

On entre dans l'ère post-digitale. Des jeunes aujourd'hui de 15 ans réalisent qu'ils peuvent prendre des ciseaux et de la colle et faire le même travail que le logiciel *Word*. Ils ont appris à le faire dans *Word*. C'est tout ce savoir, cette manière de faire qu'on peut réimporter dans notre réalité qui est très analogique parce que l'idée est que la révolution numérique ne sera effective que lorsqu'on aura un port numérique comme Cronenberg l'a imaginé. « Je veux partager un film avec toi. *Zzzziouip* ! Il est dans ton système. Tu n'as pas besoin de te taper la durée du film pour le voir. Je le mets dans ton système ». Tant qu'on n'en sera pas là, on vit dans un monde analogique. Tout est analogique, parce que quand on regarde une image : l'œil, les cornets, la rétine transforment un signal dans un autre signal qui sont interprétés par le cerveau que tu vas encore la consommer avec tes yeux et tes oreilles. Il y a une transformation du signal, c'est encore analogique, on voit encore les images avec les yeux ! Tout est analogique, le numérique n'existe pas vraiment.

La révolution numérique n'est pas effective. Et c'est un gros mensonge. Parce qu'il y a quand même un support à toutes ces choses, ce n'est pas du vent. Il construisent des *data centers* (centres de traitement de données) en ce moment dans l'Arctique, que j'ai documentés et qui sont dans mon prochain film... C'est hallucinant, la place que ça prend et l'énergie que ça consomme. C'est véritablement les serveurs sur lesquels toute cette information est. Il y a encore un support, on n'est pas dans un *cloud* (le Nuage) comme on nous dit. Ça en dit long sur le monde dans lequel on vit. Ils les montent dans le nord pour sauver les coûts de refroidissement des systèmes, parce qu'il fait encore froid dans le nord. Cette idée aussi de post-digital et mon médium... Je ne suis pas un artiste de l'art numérique, je suis un cinéaste, je travaille la salle de cinéma avec ses enceintes, son écran.

MG : Quand tu dis que ton média est la salle de cinéma, ce n'est pas tellement que c'est, d'après ce que j'avais compris, oui l'analogique, mais quand tu dis : « mon média c'est la salle de cinéma », ce que tu cherches le plus ce n'est pas le média, mais la médiation.

DG : Oui, un « échange ». Il y a une lumière qui part du box de projection qui tape sur un écran, le public voit ça, il y a toute une transformation de signal. Que ce soit de la pellicule, une cassette, je m'en fiche, c'est le dernier de mes soucis.

MG : Tout un discours dit que la pellicule est en voie de disparition, toi ce n'est pas ça, tu es au-delà de ça ?

DG : Les fichiers numériques sont bien plus à risque que la pellicule. J'ai fait des films sur pellicule, je ne suis pas inquiet du tout pour eux. C'est à la Cinémathèque. Ça fait 100 ans que la technologie n'a pas bougé. Tu peux la dérouler devant le soleil et tu peux imaginer de quoi il était question. Ton disque dur dans ton ordinateur est daté, on ne peut plus le brancher à rien, ou ça a collé avec le temps. On est pris dans des contraintes physiques : ça prend l'humidité, l'eau et c'est fini ! Si tu n'as pas la machine pour le lire en plus, tu n'as rien. Tu as une petite boîte de plastique, c'est tout. J'ai une pièce chez moi remplie des ordinateurs que j'ai utilisés dans ma vie. C'est le pont, le lien vers toutes mes archives. J'ai tourné des mini dv, alors j'ai racheté une caméra mini dv, bien que je n'en avais pas besoin. Je me suis dit que dans 40 ans si je voulais relire ces cassettes, j'aurais besoin de l'appareil...

MG : C'est notre sensibilité patrimoniale qui fait qu'on a peur de tout perdre.

DG : Je tiens à m'assurer l'accès à des médias. Les projets numériques sont bien plus à risque que la pellicule. Faudrait se concentrer là-dessus très vite, pour voir ce qu'on fait avec ça, parce qu'on va tout perdre... Partout, les gens *braillent*, parce qu'ils ont fait des vidéos dans les années 1980 et 1990 et tout est perdu, déjà. Tandis que les films, on en retrouve encore dans des caves, tout abimés, qu'ils parviennent à reconstruire et à projeter. Il n'y a pas de souci, le film n'est pas en danger du tout. Toute la production numérique, tout ce qu'on croit invincible sur le Web, ça, ça va disparaître.

DG : J'ai beaucoup travaillé dans les milieux dits numériques (les ordi, le développement d'Internet). On a eu nos phases de militantisme et d'activisme sur le web. Pour moi, d'emblée, tout est gratuit. Je regarde les gens autour de moi qui veulent faire de l'argent et ils n'en font pas. À quoi ça sert de garder les robinets fermés si ?... Ouvre les tous, tu vas avoir le même résultat au final dans tes poches ! Moi, je vous connais, je connais un autre et un autre... **Je sens enfin qu'il y a un milieu, on est tous ensemble à créer de la culture. C'est aussi important, nos rencontres comme en ce moment, que d'assister à des projections de films. Tout est ensemble, tout le monde a un rôle à jouer, c'est horizontal, on produit de la culture, on produit du sens, on aide au développement d'un langage qui s'appelle le cinéma, ça n'a rien à voir avec de la pellicule, c'est le langage.**

MG : Tu viens de donner une des plus belles définitions du média. Le média est inséparable d'une médiation, il est inséparable d'un milieu.

DG : Si personne ne regarde un film, il n'existe pas. Ça prend des gens qui les regardent et qui arrivent à écrire : c'est un métier en soi, très honorable, très respectable, tout ça marche ensemble. En ce sens, je suis très près de Susan Sontag. Le cinéma ce n'est pas juste le film, c'est le rituel d'aller le voir et ensuite d'en parler. Je vois ça comme un système culturel qui crée du sens dans nos vies. C'est pour ça que des films de fiction, très bien figolés, pour moi c'est mort ! Ce ne sont pas des objets vivants, qui nous interrogent, qui nous challengent ni rien.

Quand j'ai montré ces films au début, on me disait que j'étais aussi taré qu'eux, parce que je n'allais pas leur dire « je ris d'eux ». La seule façon que je peux me présenter devant un public, de leur proposer ces films, c'était de dire, je les crois. On a écrit en France : « On a vu le film, on a vu que c'était bizarre, et quand le cinéaste a dit qu'il vivait dans le bois, tout seul, sans électricité, avec des 4 par 4 et des fusils là, le réel a vraiment basculé ! » (rires). On n'a pas affaire à un artiste, on a affaire à un personnage du film !... Aujourd'hui je le montre à nouveau à Paris, et les spectateurs trouvent que les gens avaient raison. Tout d'un coup ça a une valeur, c'est autre chose, ce n'est pas un délire, surtout après les révélations de Snowden.

C'est jusque-là que va mon degré d'empathie avec mon sujet. C'était la seule façon de le défendre sinon c'était de l'exploitation. Je me suis prêté au jeu. Il y a beaucoup de provocation dans ça. Les faire douter complètement de ce qui vient de se passer sur l'écran. Je préfère regarder la dimension performative, d'aller jusqu'au bout de la présentation et de voir comment je vais défendre... même l'indéfendable. C'est super important pour moi, c'est là que j'ai du plaisir. Ça fait une vie bien plus intéressante que de simplement s'asseoir sur un socle. On donne un Q&A, c'est un socle ou un tremplin ?

MG : Tu maintiens ta posture, que tu fais du documentaire, tu y tiens.

DG : Oui, parce que je documente des réalités. « Documentaire » c'est tout ce que ça veut dire pour moi, ça ne veut pas dire « vrai » ! J'ai été sur un jury récemment avec des gens super intelligents, ils disaient : « Ça m'a paru un peu faux quand il dit ci ou ça... ». Mais son mensonge, il est vrai ! Ce n'est pas dans un reportage de télévision ! Le réel est fait de mensonges aussi, de supercherries, il faut documenter ça aussi ! Si on ne se réserve que

des moments de vérité, on a beaucoup trop de chances de se tromper...

MG : Parce que quand tu es un documentariste, c'est le respect envers un matériau qui te préexiste. Ce n'est pas la question ceci est vrai ou faux. Tu es quand même dans une posture documentariste, d'une certaine réalité. C'est le rapport au matériau. Tu ne l'inventes pas, tu ne peux pas faire n'importe quoi. Tu es tenu à un certain respect, tu ne peux pas faire n'importe quoi. Tu n'arrêtes pas de le dire.

DG : Quand je dis que je fais des films sur des gens qui se filment, quand je fais des films, ce n'est pas moi qui amène cette idée de cinéma, ça me préexiste *vraiment*. Ce n'est pas juste quelque chose vers quoi je veux tendre, ce sont les faits. En ce sens, tout ce que j'utilise dans mes films me préexistait avant même l'idée de mon film. J'ai hyper réfléchi à ça. J'ai toujours eu un malaise d'aller déranger les gens. Avant, je me cachais dans les buissons à la Ronde pour filmer du monde qui s'emmerdaient en ligne pour prendre leur manège. Dès que j'allais leur parler, il n'y avait plus rien d'intéressant. Je suis là-dedans!

Si quelqu'un prétend avoir filmé la réalité, d'avoir fait un film *vrai*. Comment le spectateur peut-il aller vérifier? Il n'y a aucune manière d'aller le vérifier. La vérité ne nous intéresse pas, car ce n'est pas vérifiable. Même moi si on me demande si c'est vrai, *RIP*? Pouvez-vous le vérifier quelque part? Des gens ont pensé qu'ils étaient des acteurs ayant défilé dans un studio, que j'avais tout scripté... Des gens ont cru ça. À ce point, analphabètes, si on veut bien dire que le cinéma est un langage. Anal...phabètes. Ça va loin, des fois, l'analphabétisme. Ils croyaient que j'avais tout mis en scène. Le documentaire, pour moi, est très près du cinéma de fiction pour plein de raisons. On pourrait me dire que je fais de la fiction et ça ne me gêne pas.

Notes sur les images

Figure 1. *Iso*. Réal. Dominic Gagnon, 2002. Capture d'écran.

Figure 2. *Haute Vitesse*. Réal. Dominic Gagnon, 2007. Capture d'écran.

Figure 3. *Of the North*. Réal. Dominic Gagnon, printemps 2015. Capture d'écran.

Figure 4. *Hoax_Canular*. Réal. Dominic Gagnon, 2013. Capture d'écran.

Figure 5. *RIP in Pieces America*. Réal. Dominic Gagnon, 2009. Capture d'écran.

Figure 6. *Hoax_Canular*. Réal. Dominic Gagnon, 2013. Capture d'écran.

Figure 7. *Blockbuster History*. Réal. Dominic Gagnon, 2005. Capture d'écran.

(Endnotes)

1. Dominic Gagnon fait référence à *RIP in Pieces America* (2009) et *Pieces and Love All to Hell* (2011), constitués de vidéos téléchargées de YouTube trouvés à partir de mots clé tels que « élections américaines », « loi martiale », etc.

2. « Dans un grand magasin d'électronique, une cassette vidéo est insérée dans chacun des modèles de caméra en démonstration. Une série de courts enregistrements s'ensuivent, montrant curieux et acheteurs potentiels manipulant les mêmes caméras » (Synopsis du film sur le site de Vithèque). Dans le cadre d'une classe de maître menée à la Cinémathèque québécoise en février 2013, Gagnon déclarait n'avoir finalement déboursé que pour l'achat de la cassette vidéo. Le transfert des images a également été réalisé dans la même boutique, sur les ordinateurs en présentation.

3. Le film fait référence au fait divers d'Aurore Gagnon, décédée en 1920 des suites de maltraitance. Plus connue sous le nom d'Aurore l'enfant martyr, l'histoire de la fillette a marqué l'imaginaire québécois par la médiatisation du fait divers et du procès, menant à de nombreuses adaptations au cinéma, au théâtre et en littérature.

4. Pour rendre compte de la difficulté particulière de travailler ce type de matériaux : « Plus de six milliards d'heures de vidéo sont visionnées chaque mois sur YouTube—c'est-à-dire presque une heure par personne sur Terre, [que c]haque minute, les internautes mettent en ligne 100 heures de vidéo sur YouTube » (Traduction, « Here's to eight great years » sur le blog officiel de YouTube).

5. Dominic Gagnon fait référence à une scène de son film *Hoax_Canular*, où une jeune adolescente s'effondre d'inquiétude alors que survient une panne d'électricité au moment où elle réalise une vidéo, y voyant l'un des signes annonciateurs de la prophétie de fin du monde.

6. Il s'agit du film *Du Moteur à Explosion* (2000).

7. Film québécois de 1952. Gagnon insiste ici sur la construction fabulée, que le réel et la construction imaginaire puissent à ce point s'imbriquer et se confondre, qu'on puisse imaginer avoir vu du sang rouge dans un film pourtant tourné en noir et blanc...

Ouvrages cités

« Here's to eight great years. » *Youtube Official Blog* 19 mai 2013. Web. 10 mars 2015.

« The Matrix. » Fiche titre. *Vithèque*. Web. 10 mars 2015.