

DOSSIER VIDEO

A l'occasion de l'exposition « Vidéo et confrontation vidéo », qui vient d'avoir lieu au Musée d'Art Moderne — ARC 2 — dans le cadre du Festival d'Automne avec la collaboration du C.N.A.A.V. et du Centre Culturel Américain, **Opus** consacre dans ce numéro un dossier à la vidéo et plus particulièrement à l'Art Vidéo.

Cette exposition présente un panorama qui, sans être exhaustif, est le plus complet qui ait jamais été exposé en France, des quatre modalités de la vidéo exclues par la télévision : l'Art Vidéo, les environnements, les actions d'artistes et les productions des groupes vidéo. **Communication, information, impulsion** analyse ces quatre tendances. **Les quatre pôles de l'Art Vidéo** dresse une présentation raisonnée des bandes d'Art Vidéo présentées à cette exposition. **Fibideo** montre qu'à partir de supports différents, le film (dit expérimental) et l'Art

Vidéo produisent, avec des modalités spécifiques, des efforts qui participent d'une même mutation de la perception. Les profondes modifications de la relation homme/production-émission d'images, qu'implique la technologie vidéo, et singulièrement les synthétiseurs, à la fois produit et moyen de l'Art Vidéo, sont examinées dans **l'imagination : les machines à imager**.

Les **environnements** sont présentés par Yann Pavie tandis que Dany Bloch étudie le comportement particulier des **artistes** européens cherchant à conserver des traces d'actions artistiques.

Les photographies qui accompagnent ce dossier présentent nécessairement, par rapport aux bandes vidéo, un degré d'entropie élevé : elles ne sont que des traces visuelles.

COMMUNICATION INFORMATION-IMPULSION

PAR CLAUDINE EIZYKMAN

1 « Sachev » Devyatkin	6 « Elements » Vasulka
2 « Vasantrai » Devyatkin	7 « Feed back » Vasulka
3 « Shiva » Stephen Beck	8 « Feed back » Vasulka
4 « Kissme » me with no up » Dan Hallock	9 « Home » Vasulka
5 « Music image » Ron Hayes	10 Agam

L'Art Vidéo : des images sans références, des vibrations, des couleurs, des formes qui ne désignent rien en apparence. Les dispositifs d'environnement : des récepteurs et des caméras noir et blanc, ou couleur qui, combinés, tissent des espaces multiples. Dispositifs d'environnement et Art Vidéo : la prise en charge du support électronique par des artistes (associés à des ingénieurs) a produit des images dont les opérations sont comparables à celles inscrites dans la peinture, la musique et les actions politiques. Il faut ajouter que cette prise en charge, qui a permis de déborder complètement la fonction traditionnelle de la télévision, est assurée par les artistes de l'Art Vidéo et des dispositifs d'environnement, mais aussi par des groupes non institutionnels tels que le Vidéograph à Québec, Global Village à New York, et certains groupes en Europe, qui travaillent plus particulièrement sur le contenu des bandes.

C'est à partir de ces nouvelles expériences, qui font l'objet de l'exposition « Vidéo et confrontation vidéo » au Musée d'Art Moderne Arc II que l'on peut redéfinir la position de la télévision, déterminer les

diverses modalités de la vidéo, mais aussi considérer les « informations » émises par l'Art Vidéo comme une nouvelle catégorie d'informations. La TV, les bandes vidéo, et celles de public access, les dispositifs d'environnement comme le cinéma, posent le problème de leur degré de réalité et de leur influence au sein de la société : le garant de la réalité, c'est la censure qui récemment vient d'interdire « Histoire d'A », pour son trop de réalité, tandis que le film « Les Chinois à Paris » a été critiqué pour son trop peu de réalité. C'est précisément sur ce degré de réalité que la télévision, les groupes vidéo, les actions d'artistes et l'Art Vidéo se séparent : d'un côté la télévision investit la réalité tangible du découpage social, qu'elle reduplique avec des altérations dans sa grille des programmes, de l'autre côté les groupes vidéo investissent les questions que la T.V. effleure ou refoule, dans une optique et avec une combativité particulières ; quant à l'Art Vidéo et aux dispositifs d'environnement, ils investissent la réalité non visible, non tangible, enfouie et rejetée. Une réalité n'est pas plus importante que les autres, il importe de ne pas en exclure.

I. — La télévision - les groupes Vidéo - les actions d'artistes

La vidéo définit un support qui se caractérise par la simultanéité et l'instantanéité de la production et de la diffusion. Ce dispositif a été canalisé dans le cas de la T.V. dans une circulation centripète : la T.V. occupe le centre du découpage social dont elle régule les représentations, qu'elle transfère dans la grille des programmes et des horaires : le sport, les émissions pour les femmes, la politique sous diverses formes, côtoient les divertissements et les nouvelles de la province, etc...

Le découpage social télévisuel vise à produire entre le public et la T.V. une relation, une tension à seule fin d'établir et de maintenir un contact (que l'on peut attribuer à la possibilité de contrôler le public et de le faire adhérer à un système social). Ce contact relève de la fonction de COMMUNICATION : tension, communion, contact qui se perpétuent, sans égard à la nature des émissions.

La télévision assume une seconde fonction : celle de REDISTRIBUTION. La fonction de communication, commune à toutes les émissions, s'oppose à la fonction de redistribution, dans l'esprit du public comme des professionnels : cette dernière porte essentiellement sur la diffusion de produits — les films — fabriqués en dehors des règles T.V. Les sondages d'opinion se sont emparés de cette disparité : la faveur du public revient à la diffusion des films, ce qui irrite les professionnels du cinéma et de la T.V., qui y voient un manque à gagner, et les critiques de T.V. un manque à réfléchir et à créer (ce qui d'autre part encourage des responsables de la T.V. dans leur politique d'économie aléatoire). On peut avancer une raison au choix du public : la fonction de communication dans les films ne pâtit pas de l'extrême réglage que la télévision impose à ses productions, dont la rançon est l'uniformité de ton, l'égalité de niveau et la standardisation de présentation. La T.V. produit une communication terne, étriquée et univoque comparée à la communication du cinéma, plus ample et plus diversifiée. Aussi, le rêve d'une « T.V. produisante » au détriment d'une « T.V. diffusante » ne vise qu'un réaménagement plus « social », plus « humain » du découpage T.V. actuel. Ce qui est désiré c'est l'extension de ce qui existe et non sa transformation : les principes adoptés pour la télédistribution installée dans sept villes en France le confirment.

La T.V. en privilégiant la fonction de communication a suscité d'une part la fonction de redistribution et d'autre part la fonction d'information ; celle-ci est prise en charge par des groupes indépendants grâce à l'essor des magnétoscopes ; la fonction d'information déborde la

T.V. sur le territoire qu'elle s'est impartie. En Europe ces groupes sont récents et ils se heurtent au monopole étatique ou privé de la diffusion à l'antenne. Par contre au Canada et aux U.S.A. ces groupes fonctionnent comme cellules de production et de diffusion ayant un accès à l'antenne. Au Canada le Vidéograph est une antenne de l'O.N.C., organisme à vocation culturelle, qui attribue les moyens techniques : la diffusion a fait l'objet de deux expériences de « public access » sur une chaîne nationale, mi-privée. Aux U.S.A., *Global Village*, groupe créé par *J. Reilly* et *R. Stern*, met à la disposition des minorités, ses techniciens et son matériel. Le catalogue de *Global Village* est étonnant par la diversité de ses réalisations : les mères lesbiennes, les groupes noirs, Jerry Rubin, Abbie Hoffman et le procès des 7 de Chicago, les problèmes de la communication, la guerre en Irlande (bande produite par **Yoko Ono** et **J. Lennon**) les transexuels, la rébellion à la prison d'Attica. Ces bandes sont passées sur certaines chaînes d'Europe, des U.S.A. et notamment sur le « public access ». Le « public access » réceptionne les demandes de programmes émanant du public, c'est le taux de demandes qui décide de la diffusion de telle ou telle bande. Bien que le « public access » aux U.S.A. comme au Québec ne bénéficie pas d'une grande audience, ces expériences donnent un aperçu de ce que pourrait être une T.V. non centripète mais transversale, au découpage social, grâce à la T.V. par câbles. Il est dommage que l'exposition « vidéo et confrontation vidéo » ait négligé de passer les bandes de *Global Village*.

Les actions d'artistes visent à créer des événements induits par la présence de l'appareillage vidéo, lourd ou mobile, et par ses qualités d'instantanéité ; une intention critique, parodique anime ces travaux ainsi que le désir de conserver des événements éphémères. Les actions d'artistes relèvent du désir de communication entre les participants de l'« action » et le public, sans passer par le langage ni par des formes de récit traditionnelles, mais par des effets qui peuvent avoisiner la démesure ; il s'agit donc plutôt de transcommunication liée à une visée d'information concernant le statut du dispositif vidéo et aussi de présentation des travaux des groupes « d'action ».

II. — L'Art Vidéo

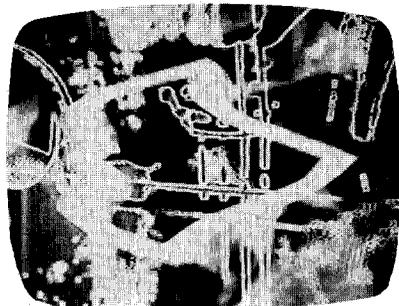
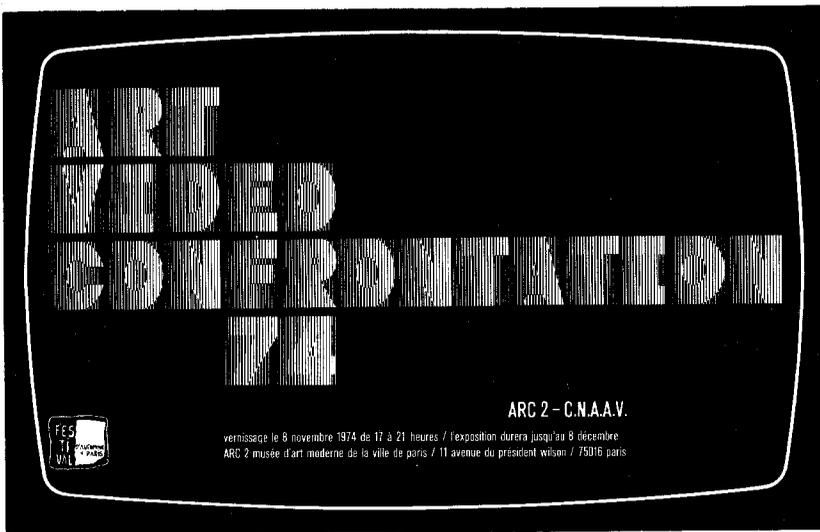
L'Art Vidéo est né vers 1960 de la rencontre de plasticiens, de musiciens, d'ingénieurs et de directeurs de chaînes de télévision ; leur désir commun était de trouver de nouvelles possibilités d'utilisation de la vidéo : des groupes, des couples se sont mis à travailler, des studios affiliés à des chaînes de T.V. ou extérieurs sont nés, des synthétiseurs ont été construits. C'est ce

travail qui a été rassemblé à l'Exposition Vidéo du Musée d'Art Moderne. En France l'ex-Service de la Recherche était le seul centre à disposer des équipements nécessaires à la production de bandes d'Art Vidéo. Il n'a cependant pas permis à des artistes et à des groupes intérieurs ou extérieurs à son institut, de mener une politique de recherche et d'ouverture, à l'inverse de ses homologues étrangers.

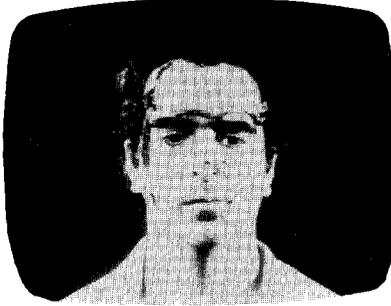
L'Art Vidéo (le terme n'est sans doute pas heureux mais il renferme des potentialités inouïes) désigne une utilisation particulière de la vidéo, tournée vers l'investigation du dispositif lui-même et de ses constituants. L'Art Vidéo travaille son dispositif : 1) en détournant les substrats électroniques de leur fonctionnement normal : le dérèglement du faisceau optique, du sens et de la vitesse du balayage, de la luminosité, etc... 2) en donnant naissance à des espaces, des forces qui présagent des perceptions nouvelles, même quand les images de départ sont réalistes. Lorsque les artistes « vidéo » établissent des disfonctionnements dans la machine vidéo c'est pour faire émerger les forces contenues, assourdies dans la structure réglée du fonctionnement standard, ces forces, ces qualités ne sont alors plus subordonnées à un contenu, à un message mais valent enfin pour elles-mêmes ; on découvre alors que l'Art Vidéo se caractérise totalement par les qualités de sa matière : la constante vibration de sa texture, les vitesses fluctuantes de ses mouvements ; l'altération progressive qui saisit son grain et lui confère une porosité ou au contraire une très fine matité.

La matière vidéo, c'est aussi la prégnance de la couleur dont le registre est sans mesure avec le registre du cinéma : des couleurs néon se mêlent à des couleurs froides ou criardes, écrasantes ou harmonieuses ; enfin la vidéo, par les modulations des synthétiseurs, voit sa matière convulsée, aspirée, caviardée, éclatée en des formes métamorphiques.

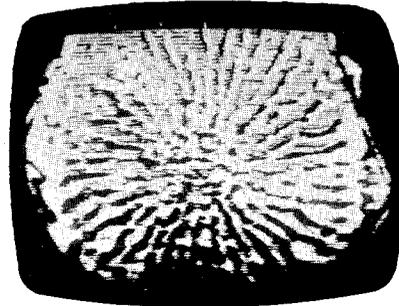
Cette exposition comporte quatre catégories de bandes : dans la première, la vidéo sert à reproduire visuellement, plastiquement, des rythmiques musicales (*Music Image* de **Ron Hayes**), des rythmiques kinestésiques (*Capriccio for T.V.* de **James J. Seawright**), des formes géométriques (*Untitled* de **S. Sweeney** et *Archétron* de **T. Tadlock**), des illustrations d'idées (celles de l'influence pernicieuse ou onirique de la T.V. dans *Zone* de **R. Baron**) ou des illustrations de la nature (*Aur rech* de **D. Dow** et **J. Haunt**, *Lostine* de **Japson**, **Roarty** et **Rosenquist** ou *Point Lobos* de **William Gwin** et **W. Jepson**), des variations de formes et de couleurs et des mélanges de contenus (dans *Global Groove* de **Nam June Paik** se mêlent les étendues de couleurs les délitage et les



Nam June Paik. « Global Groove ».



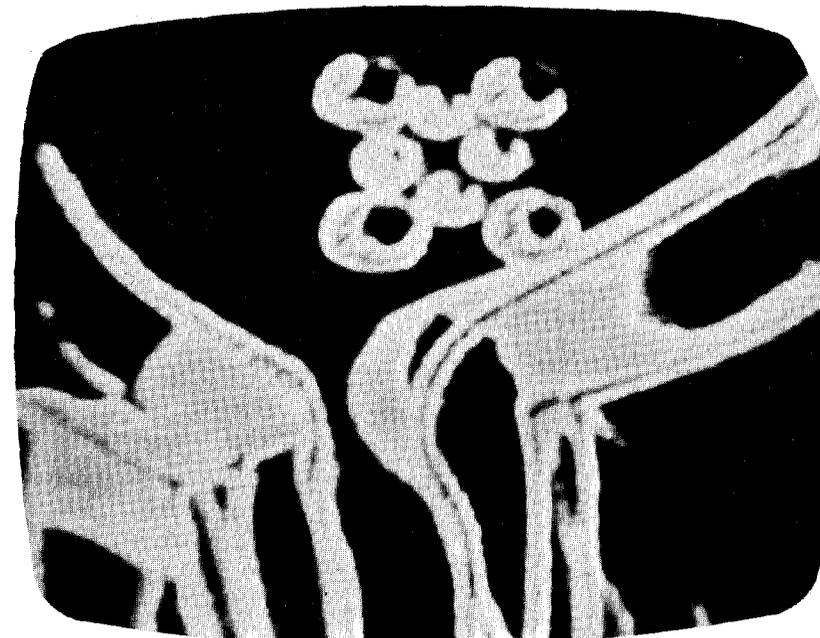
Peter Campus. « Three Transitions ».



Jine Wiseman/Terry Linch. « Reprocessed Mandala ».



Peter Campus. « Three Transitions ».



Van der Beek. « Genesis ».

recouvrements des formes des danseuses, et **Allen Ginsberg, Charlotte Moorman, Jud Yalkut, John Cage**. Les bandes de **Jim Wisman** et **Terry Linch** utilisent les capacités de la vidéo pour reproduire des toiles picturales, *Point Lobos* restitue l'action painting de **J. Pollock**.

Dans la seconde catégorie, les bandes reconstituent des espaces représentatifs et des formes filmiques (*Scape Mates* de **Ed Emshwiller** est un remarquable travail sur la couleur et les glissements rythmiques d'objets incorporés à de surprenantes scènes perspectivistes et symboliques ; presque toutes les bandes de **N. J. Paik** sont imputables à ce traitement).

Dans la troisième catégorie, les bandes sont centrées sur les effets que peut produire visuellement le dévoilement du dispositif vidéo ; ces bandes tournent avec plus ou moins de pertinence autour des divers lieux qui composent le dispositif vidéo : dans *Ecolog* de **E. Salzman**, c'est le lieu scénique du concert dans lequel un orchestre est vu, se voit, et participe à la surprise et à la critique de la relation quasi ubiquie ainsi créée ; *Hello* de **J. Kaprow** est le lieu d'une expérience caricaturale, de communication avec le public qui a envahi le studio ; c'est aussi le lieu du studio, qui, avec une rare valeur pédagogique et humoristique, est montré dans *A visit to the center* de **Brice Howard** ; dans *RGB* et *Three Transitions* de **Peter Campus** la possibilité de multiplier les points de vue par l'adjonction de caméras crée des effets en abyme qui révèlent plus fortement l'espace vidéo que la simple exhibition de son dispositif).

Dans la quatrième catégorie, le travail des matériaux est d'autant plus intense qu'il n'est ancré ni dans des procédés d'illustration ni dans des scénographies ; il crée des réseaux, il élabore des configurations décisives par les transformations qu'elles font subir à nos habitudes perceptives et libidinales ; tout d'abord ces bandes ont en commun de court-circuiter la vitesse perceptive standard (c'est le cas de *Home*, *Distant activities* et *Black Sunrise* de **Vasulka**, de *Gold, Dolphins* et *Miro Matter* des **Etra**, de *Central Maine Power* et *Pattern 27* des **Wright**) en accélérant ou en ralentissant les sens et les vitesses de balayage de telle sorte que l'œil s'immobilise et se laisse envahir. Certaines bandes diffusent des intensités proches de la tactilité : les fluides gazeux, le bouillonnement des matières et les enchevêtrements d'espaces dans *Vasantrai* et *Sachev* de **D. Devyatkin**, les déchiquètements de masses colorées dans *Distant activities*, les chutes de pans d'images dans *Genesis* de **Stan van der Beek** et les éclatements présents dans toutes ces bandes mais plus impressionnants dans 66-73 de **A. Tambellini**. La

matière peut être légèrement frottée, doucement agitée par un écoulement chromatique si subtil qu'il laisse transparaître à peine un visage, un corps et qu'il fait de la danse un bougé, ou d'un visage un miroitement de couleurs et de valeurs, c'est ainsi que les bandes de **Dan Sandin** (*Harris ryling christmas dance* et *5' Romp through the image processor*) et celles de **Nancy Van Daal** et **Dew Browing** (*Nancy drew patch*) sont étonnantes par leur beauté lente et leur quiétude.

Les bandes des **Vasulka**, des **Devyatkin**, de **Tambellini**, de **Van der Beek**, des **Wright**, des **Etra** ou de **Bapat**, sont peut-être les plus intenses car elles défont les liaisons visuelles et simultanément chargent les matériaux, détachés des agencements représentatifs. L'énergie ainsi libérée se cristallise dans des configurations, des rythmes, des espaces et des couleurs absolument régrédients au sens de perception social moyen.

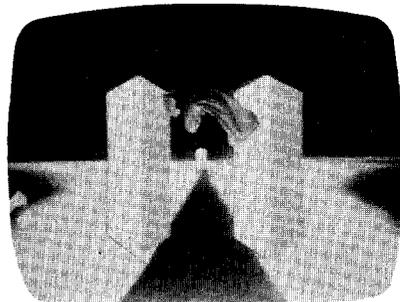
L'Art Vidéo véhicule des informations au-delà du message, du discours, de la dissertation, ce qui implique une certaine difficulté à le décrire, en revanche il sécrète des affects dont l'acuité ne peut être négligée.

Comment le non-sensique qui ne veut rien « dire » pour certains, peut-il cependant, produire un registre sensoriel tel, qu'il bouleverse la topique et l'économie des « informations » ? **M. Mac Luhan** ne cesse de répéter qu'à ne considérer que le contenu d'un média, on rate le média deux fois : le contenu d'un média est toujours un autre média, les transformations qu'occasionne un média sont déterminées par sa propre matière et non par ce qu'il dit. Il faut, par rapport au problème qui nous intéresse, renverser la pro-

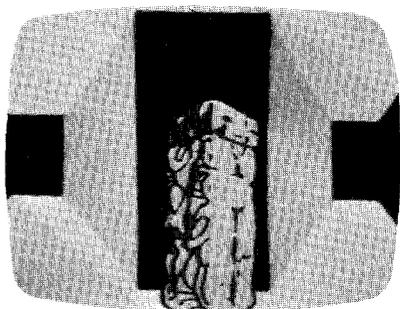
position de **M. Mac Luhan** : ce n'est pas parce qu'un média ne dit pas, qu'il ne dit rien. Quand un support n'a plus de contenu, c'est par sa matière qu'il se définit. Il n'est alors plus temps de réclamer de la signification, de l'ordre. C'est pourtant ce que le public fait, en marquant sa préférence pour les bandes les plus signifiantes comme *Zone* ou *Scape Mates*.

La vidéo, comme le cinéma expérimental, suscite des modifications sensorielles qui se répercutent sur le réseau social. Et cependant il y a comme une dérision de l'Art Vidéo comparé à l'enjeu sérieux, discursif, réaliste de la T.V. L'utilisation de la vidéo hors des frayages de la T.V. soulève deux questions : celle de sa fonction, dont on pourrait dire qu'elle est vide si l'on considère que le rôle d'une fonction est d'élever le niveau de cohésion d'un système, l'Art Vidéo au contraire court-circuite, déborde, ne serait-ce que la fonction de Communication et le niveau perceptif social moyen ; et celle des informations : quelles sont les informations considérées comme importantes ? Quelles sont celles qui sont rejetées ? En fonction de quels investissements, de quels contre-investissements ?

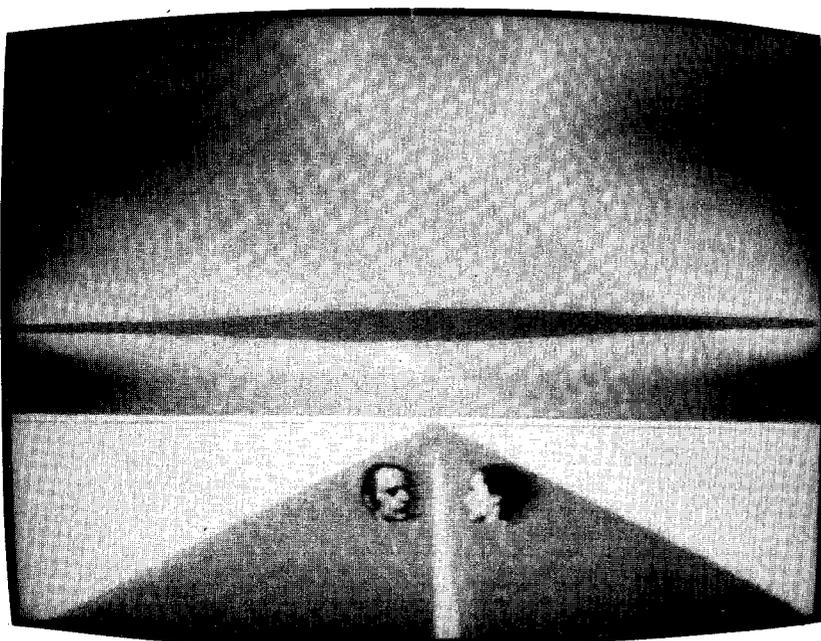
Il y a des lieux qui s'attachent à sécréter des informations non tangibles, non référables qui ne s'ancrent pas dans des institutions et qui dès lors ne peuvent plus s'apparenter à des informations mais plutôt à des « impulsions » selon l'expression du cinéaste **Peter Kubelka**, des impulsions qui forment un ensemble de qualités différentes des informations, ni plus réelles ni moins sans doute, mais qui sont encore diffuses. Ces impulsions, très intenses, travaillent à leur manière le Social dans ses moindres replis. ■



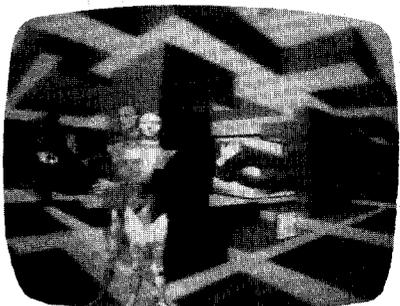
Emshwiller. « Scape Mates ».



Emshwiller. « Scape Mates ».



Emshwiller. « Scape Mates ».



LES QUATRE POLES DE L'ART VIDEO

PAR CLAUDINE EIZYKMAN

Dans les trente heures de bandes que comporte la section ART VIDEO de l'exposition *Vidéo et Confrontation vidéo*, quatre grands traitements de la matière apparaissent : la manifestation du dispositif, la plasticité, la représentation, la configuration.

1. — Les dispositifs

Dans ces bandes, le dispositif technologique lui-même est pris comme objet de filmage. Soit par son exhibition, soit par son déplacement dans le processus de réalisation.

Allan Kaprow : *Hello*.
Eric Salzman : *Ecologue*.
Peter Campus : *Three transitions*.
Brice Howard : *A visit to the center*.

2. — La plasticité

Ces bandes produisent des séries plastiques portant sur la couleur, les déformations de formes, les mandalas et les éclatements ; ou des séries d'illustrations d'idées, de musiques, de danses, etc.

Nam June Paik : *Global Groove*.
Skip Sweeney : *Untilted*.
Jim Wisman et Terry Lynch : *Point Lobos, Taiche, Reproffessed Mandala*.
The star that played with laughing, et Dam's dice
William Roarty et Don Hallock : *Untitled*.
David Dow et Jerry Hunt : *Aur Resh*.
James Seawright : *Capriccio for T.V.*
T. Tadlock : *Archetron*.
Ron Hayes : *Video light music image*.
Otto Pien : *Electronic light ballet*.
Donald Davis : *Numbers*.
William Gwin et Warner Jepson : *Point Lobos State Reserve*.
Warner Jepson, William Roarty et Willard Rosenquist : *Lostine*.
Ross Baron : *Zone*.

3. — Représentation

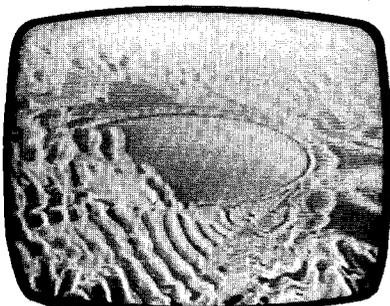
Ces bandes reconstituent un espace représentatif et narratif au sein d'une matière qui a échappé à cette contrainte télévisuelle et cinématographique. De ce fait elles recréent la forme close qui définit le film cinématographique.

Edward Emshwiler : *Scape mates*.
Nam June Paik : *The selling of New York, T.V. Cello et A tribute to John Cage*.

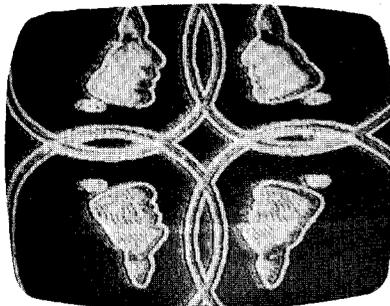
4. — Configuration

Une configuration est un entrelacs une rencontre d'éléments qui se combinent en fonction d'affinités non pas référentielles mais énergétiques. Ces bandes relèvent une relation perceptive qui ne fonctionne plus comme transformation et filtre. A leur contact, on ressent l'inscription de nouveaux frayages qui peuvent heurter, irriter la perception standard ou l'intensifier, pour créer une impression de dilatation, d'accroissement des facultés psychiques et perceptives.

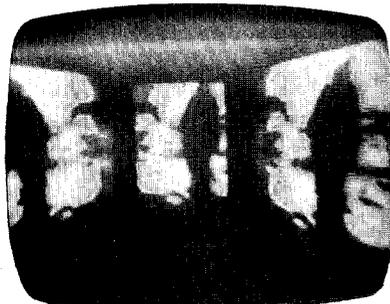
N. Van Dalle : *Nancy dew patch*.
Dan Sandin : *Harris reeling Christmas danse*.
Don Hallock : *Kiss me with no up*.
William Roarty : *See is never all the way up*.
Stephen Beck : *Conception, shiva, illumated music 3 and 4, Aleph Null*.
Aldo Tambellini : *Black, et 66-73*.
Stan Van der Beek : *Genesis 4-18*.
Jane et Walter Wright : *Central main power, Patterns*.
Dimitri Devyatkin : *Motown edit, Sachdev, Vasantrai*.
Bill et Louise Etra : *Gold, Miro matter, Dolphins*.
Woody et Steina Vasulka : *Home, Space, Spaces 2, Distinct activities, Let it be, elements, Black sunrise*.



Stephen Beck « Conception ».



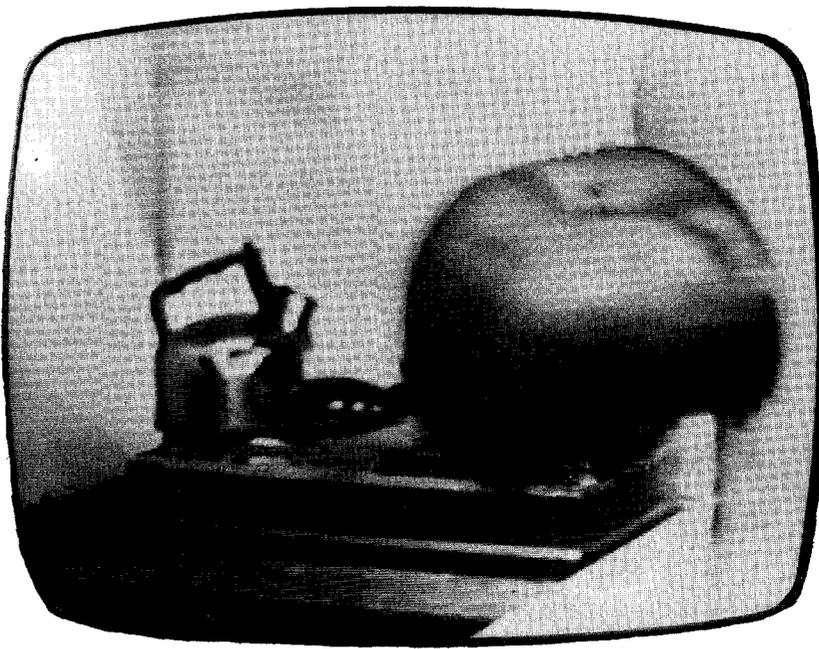
Bill et Louise Etra. « Narcissicon ».



Don Hallock. « Kiss me with no up ».



W. et S. Vasulka. « Home ».



W. et S. Vasulka. « Home ».

L'IMACHINATION:

PAR GUY FIFMAN

L'oreille entend, écoute; la bouche (et le corps) émettent des sons. L'œil (les yeux, le cerveau) voient, le corps peut faire des figures (danse), prendre des postures (pantomime, théâtre), mais l'homme ne peut imaginer: émettre des images (si on exclut les pouvoirs dits extra-sensoriels).

L'appareil visuel de l'être humain actuel est un système à sens unique: récepteur exclusivement d'une partie très déterminée des stimuli.

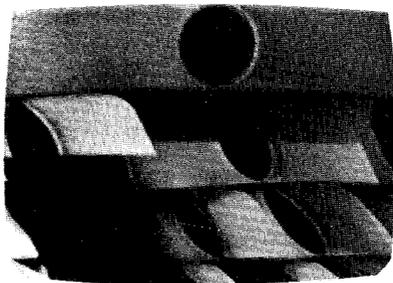
L'homme émetteur d'images (le peintre d'abord) emploie le grand détour: main-ingrédient-outil-support. Les grands pôles de l'activité picturale peuvent être décrits comme des variations d'un ou de plusieurs constituants de ce schéma et, d'autre part comme des mutations du réglage qui lie ce schéma au processus perceptif.

Ainsi, le dispositif pictural renaissant combine le réglage social perceptif perspectiviste, une certaine variété des pigments, un support déplaçable (donc un chevalet), etc.

La prévalence du dispositif Renaissant en occident est toujours actuelle dans les formes dominantes du cinéma et de la vidéo, dont les appareils sont les simples perfectionnements technologiques de deux dispositifs (re) découverts à la Renaissance: le premier, *la camera obscura* (utilisée comme instrument de relevés par les peintres de l'école vénitienne) a produit en filiation directe *l'appareil photo*, dans lequel une surface chimique sensible remplace le relevé à la main. Le second: *la lanterne magique* qui est la découverte de la transparence: l'image projetée, dont la matière et la perception sont très différentes de celles d'une image fixée sur un support (mur, toile, papier, etc.). On a vu une multitude de procédés d'animation d'images dessinées, mais ce n'est qu'à la fin du XIX^e siècle avec la conjonction des progrès mécaniques et chimiques qu'est apparu *le cinématographe*: procédé de prises de vues photographiques et de projections par transparence, de séries d'images intermittentes. Par rapport au cinéma, la télévision est avant tout la modification de la nature de la surface sensible: la technologie électronique venant remplacer les opérations chimiques. De là découlent les autres caractéristiques de la télévision: instantanéité de la prise de vue, de la vision, de l'enregistrement, de la diffusion à une distance lointaine; si la gamme chromatique différente dépend du support électronique, la moins bonne définition de l'image vidéo par rapport à l'image cinéma, la taille de l'écran du récepteur et le fait que la lumière soit directe au lieu d'être réfléchie, sont plus largement fonction de contraintes et de choix économiques.

La question du son a été volontairement omise car elle est pour le moment inessentielle à notre problème qui est celui des potentialités de l'homme émetteur d'images.

Si on considère le cinéma narratif-représentatif industriel et la production des chaînes de télévision, la contrepartie des possibilités de production-diffusion de séries d'images intermittentes est l'allongement et la complexité croissante du schéma initial: les séries de machines ont remplacé l'outil, les processus industriels se sont substitués à des procédures artisanales. Pour ce qui est du réglage, les grandes déterminations ne se sont pas sensiblement modifiées: l'objectif notamment (qui contient en lui le système perspectiviste) de la caméra de cinéma ou de télévision, est demeuré pour l'essentiel inchangé. Le réalisateur (de cinéma ou de T.V.) s'il veut faire autre chose que prendre « la réalité sur le vif » doit



W. et S. Vasulka. « Black Sunrise ».

tout construire, dépendant qu'il est des machines enregistreuses. Ainsi Antonioni tournant *Le Désert Rouge* en « décors naturels » a fait repeindre une pelouse dont il trouvait le vert insuffisamment intense. Les interventions sur ladite réalité ne sont pas toujours possibles (par exemple: faire ouvrir la Mer Rouge pour laisser passer l'acteur jouant Moïse et les 10 000 figurants qui le suivent) et ne sont pas toujours rentables (il est plus économique de ramener une série de diapositives du désert Sud-africain que d'envoyer une équipe tourner en plein désert la première partie de 2001, *Odyssée de l'Espace*). Pour ces raisons il a fallu remplacer les interventions sur la réalité par des opérations sur le film (Méliès étant ici bien sûr le précur-

seur, d'Hollywood notamment). Ces opérations sont appelées « effets spéciaux » ou « trucages » car la réalité et l'appareillage cinématographique sont bien évidemment « normaux » et « objectifs ». Contentons-nous de rappeler que ces opérations sur le film (indépendamment d'une quelconque réalité) sont la caractéristique d'une composante essentielle du cinéma « expérimental » (les procédures de travail étant dans ce cas très différentes). Ces opérations sur le support film exigent le plus souvent un matériel spécifique et se déroulent avec une très grande lenteur: travaillant à partir d'un film, les contraintes chimiques et mécaniques réapparaissent.

Avec la vidéo, ces données se modifient: le faisceau lumineux ayant traversé l'objectif de la caméra vidéo, vient frapper la surface sensible — le tube « Vidicon » — qui transforme l'information lumineuse en signal électronique. Pour le technicien « d'effets spéciaux » film, ou l'artiste-artisan cinéaste, l'image n'est qu'une partie de support translucide comportant un certain nombre d'informations sur laquelle il va intervenir. Pour le technicien de « trucages » vidéo, pour l'artiste-artisan vidéo, l'image n'est que ce signal électronique, et les possibilités d'intervention sur ce signal sont multiples, rapides et, dans le domaine des images intermittentes, radicalement nouvelles. Certes les procédures utilisées par le technicien et l'artiste-artisan sont différentes. Le technicien, soumis à la production normalisée, pourra opérer en vidéo avec un plateau de trucages standard sortant précablé (c'est-à-dire avec une série d'opérations potentielles limitées) des usines des fabricants de matériel de production vidéo.

Ces appareils ne sont pas forcément inutilisables: ainsi ils comportent la possibilité d'incrustation (procédure largement utilisée en peinture par Magritte) qui peut servir à autre chose que « *Sport en fête* »: **les Vasulka** ont ainsi réalisé une superbe bande vidéo en hommage à Magritte qui s'intitule « *Gold bread* »; cette bande d'une intensité

LES MACHINES A IMAGER

soutenue dure 20 minutes, alors que la seule (1) séquence magriltienne cinématographique existante à notre connaissance se déroule (en raison des contraintes évoquées ci-dessus) en moins d'une minute : il s'agit d'une séquence remarquable de *Down Wind*, film de Pat O Neil, cinéaste indépendant de Californie.

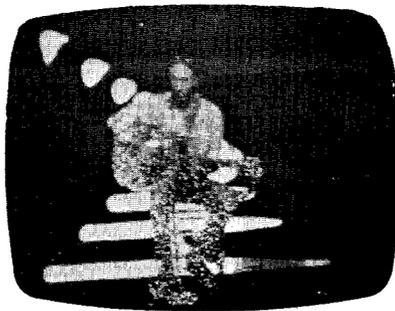
Mais la première rupture d'importance dans la relation homme/production-émission d'images apparaît avec les synthétiseurs vidéo. Il faut tout de suite noter que les synthétiseurs vidéo ne sont pas des produits émanant des grandes industries électroniques ; ce sont les artistes-artisans qui ont conçu eux-mêmes l'instrument nécessaire à leur travail. (Le seul système industriel, dénommé Scanimat (Dolphin Computer Image Corporation) avait vocation d'animation des textes publicitaires : il a été détourné de sa fonction par certains artistes vidéo). Il existe donc, aux U.S.A. et maintenant en Europe, de nombreuses variétés de synthétiseurs vidéo. Ainsi, à l'exposition du Musée d'Art Moderne on a pu voir et manipuler le *Movicolor* du Français **Marcel Dupouy**. Parmi les synthétiseurs aux possibilités les plus développées, on peut citer : le *synthétiseur vidéo RUTT/ETRA* (Rutt étant le technicien-artiste et Etra l'artiste-artisan-technicien qui a présenté par ailleurs plusieurs bandes) et le *synthétiseur Paik/Abe* (le premier étant l'artiste-artisan-technicien, le deuxième le technicien-artiste) qui équipe deux centres de télévision expérimentale aux U.S.A. De technologie voisine des synthétiseurs son (mais de prix plus élevé : 40 000 F environ), les synthétiseurs vidéo actuels regroupent 3 types de fonctions :

— Premièrement, génération et combinaison de formes « synthétiques » (c'est-à-dire générer sans caméra), géométriques ou abstraites.

— Deuxièmement, un « colorateur » qui permet d'ajouter à un signal vidéo noir et blanc la couleur à l'aide d'une palette électronique : 3 boutons donnent par synthèse la

gamme chromatique que l'on peut affecter à volonté à l'image noir et blanc, analysée selon 8 niveaux de gris (c'est-à-dire selon 8 régions de même intensité lumineuse). Le *Movicolor* de Marcel Dupouy comporte ces deux fonctions plus la possibilité de mélanger une image issue d'une caméra, ce dernier signal n'étant pas modifié.

— Le troisième type d'opérations nous semble le plus important : il concerne la possibilité d'apporter au signal électronique toutes les opérations que l'on peut qualifier de *PLASTICITE* de l'image. Pour cela, c'est le balayage lui-même qui est atteint. Sont possibles toutes variations en hauteur, largeur, profondeur, rotation, décentrement et inversion horizontaux et verticaux,



B. et L. Etra. « Physio-Vidéo ».

« zoom » portant sur le balayage. Toutes ces composantes peuvent être modulées les unes par les autres ou par des éléments extérieurs : générateur de fréquence, son, synthétiseur-son, phénomènes bio-énergétiques, etc. Cette énumération (non exhaustive) pourrait passer pour un simple catalogue technique. En fait, il ne s'agit rien de moins que l'introduction pour la première fois dans le domaine des images intermittentes, de la possibilité d'opérer en direct sur la matière visuelle, comme les musiciens l'ont eu depuis longtemps pour la matière sonore.

Ainsi la bande vidéo (admirable) de **Bill et Louise Etra** « *The lady of the lake* » comporte près de 40 inter-modulations ou feed-back. A ce

niveau de complexité, le problème de manipulation en temps humain devient crucial : les imageurs ayant découvert la relation instrumentale à l'image, retrouvent pour leur propre compte la problématique développée par les musiciens. Les bandes vidéo (comme certains films expérimentaux) étant élaborées avec une précision extrême, il n'existe plus de découpage mais une partition de manipulation du synthétiseur et de ses périphériques. De la partition au programme, il n'y avait qu'un pas : actuellement le travail porte notamment sur la commande d'un synthétiseur vidéo (qui est un ordinateur analogique) par un calculateur digital (permettant un programme numérique, donc d'une précision, d'une sûreté et d'une rapidité d'exécution très grandes).

Le champ fertile de la relation instrumentale dans le domaine des images intermittentes commence depuis peu d'être exploré. Mais déjà certains artistes vidéo se posent un problème comparable à celui des musiciens : un synthétiseur image à commandes intégralement numériques. Cet appareil étant le seul à mériter le nom de synthétiseur, puisque totalement indépendant de caméra et de toute image préexistante : la première machine à imager.

Délire technologique ? Les équipements cités plus haut ne sont pas plus complexes et moins coûteux qu'un studio de vidéo « normal » ou qu'un équipement de cinéma « professionnel » ou « semi-professionnel ». Délire de technique moderniste ? Mais l'Instamatic Kodak que l'on trouve dans toutes les poches et que l'on verra bientôt en cadeau dans les barils de poudre à laver, cet instrument est-il « naturel » ? Délire scientifique ? De même que l'invention du cinéma était liée au problème du continu-discontinu qui agitait les mathématiques puis la physique, les processus de feed-back, rétroactions ou inter-modulations complexes à l'œuvre dans la vidéo, posent à la science actuelle un problème non résolu : le temps du feed-back est un temps sans chronologie, sans origine ni fin, un phénomène excluant toute relation de cause-effet, toute relation de détermination. Ce qui explique peut-être que le phénomène du feed-back électronique ne puisse être actuellement scientifiquement décrit avec précision.

S'il y a un délire, c'est celui-ci, si toutefois c'en est un : ce long détour par la technologie, dont on a évoqué les dernières métamorphoses, est peut-être l'indice d'autre chose : après l'Homo Faber, l'Homo Sapiens, l'Homo techno-bureau-crato-logos, la prochaine mutation c'est l'homme psy, celui qui pourra, entre autres potentialités, émettre des images et laisser rouiller ces merveilleuses machines à imager qui ne seront plus pour lui que des rudimentaires orthèses ou prothèses. ■

(1) Une séquence de *Lions Love* d'Agnès Varda comporte une simple allusion visuelle à *La Représentation* de Magritte.

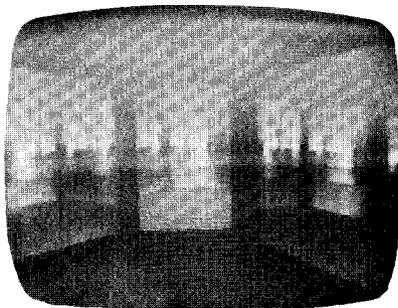
Film indépendant libido art vidéo

FIBIDEO

PAR CLAUDINE EIZYKMAN

Un nouveau champ se constitue, celui de l'image intermittente, dans lequel le voir et la perception prennent toute leur mesure. La perception peut être définie comme une circulation d'informations ; et ce sont les modalités, les parcours de ces circulations, ainsi que le volume spatial créé, qui définissent la spécificité de la relation au support vidéo et au support film.

Le support électronique, appelé vidéo, s'est diversifié et a essaimé. Il est devenu télévision, télévision communautaire, actions d'artistes, Art Vidéo, dispositifs d'environnement. Son rayonnement s'est accru lors même que le cinéma voyait son monopole décroître au profit d'autres supports : la vidéo opère une redistribution dans « l'audio-visuel ». Ce dernier est en train de se constituer, non plus en une sorte d'inventaire des formats et des types de supports, mais en fonction des « effets » qui sont suscités : effets d'information, de communication, d'impulsion. Il ne faut pas confondre le support et l'effet, le cinéma et la télévision qui appartiennent à des supports différents, produisent des effets du même type, des effets de communication. D'autre part, le cinéma expérimental et l'Art Vidéo ont en commun d'être des supports minoritaires et de viser des effets semblables avec des moyens dissemblables : ils traitent leurs composants de telle manière qu'ils interrogent la relation au spectateur en termes de perception ; parcourir le réseau des variations perceptives, franchir les strictes limites de nos habitudes visuelles pour déconnecter des modèles de pensée, des modèles du voir. Néanmoins, ces supports qui ont la même visée, se distinguent radicalement par la spécificité de leur matière et de leurs qualités émissives.



Don Hallock. « Kiss me with no up ».

Le dispositif Art Vidéo

Une bande vidéo ou un film sont concrétisés par un flux de lumière intercepté par un écran. Néanmoins cette condition générale détermine deux dispositifs dissemblables.

Le dispositif vidéo se définit par quatre facteurs : le sens d'émission du flux lumineux, la qualité de l'intensité lumineuse, l'environnement et la spécificité de la matière.

L'émission de lumière provenant du récepteur vient frapper de front l'œil du spectateur, son intensité directe est très élevée, la taille de l'écran s'encastre parfaitement dans le champ de mobilité de l'œil. Le récepteur vidéo n'est pas attaché à un lieu déterminé. Il peut être présent dans la rue, dans des lieux publics, dans n'importe quelle pièce du lieu d'habitation. Ces trois conditions captent et focalisent l'attention du spectateur avec une rare intensité accentuée par la qualité de la matière vidéo. Celle-ci se caractérise par une vibration permanente, une perpétuelle mobilité due au procédé du balayage électronique (qui d'autre part donne une définition sommaire). Cette matière donne l'impression d'être en perpétuelle fission. Les

points qui la composent semblent se combiner à l'infini, chaque tracé, chaque couleur transigent et se recomposent avec d'autres éléments clivés, le pouvoir « séparateur » de l'énergie vidéo suscite un vaste réseau de mises en relation qui s'effectue dans le « cerveau ». L'Art Vidéo amplifie les mises en relation du fait qu'il sécrète des éléments tels que la couleur, le sens du balayage, le découpage des formes, etc., qui ne relèvent ni de fantômes ni de la signification, ni de la reconnaissance des formes ; de ce fait, sont libérées des quantités et des qualités d'énergie intenses et inconnues qui se combinent selon des modalités elles-mêmes multiples et inconnues.

Le pouvoir séparateur de l'émission électronique lié au cadre de réception qui fixe le spectateur, détermine une relation particulière : l'espace engendré par cette situation recouvre l'espace réel circonscrit par le récepteur et le spectateur. La relation se concentre dans cette frange spatiale qui de ce fait isole parfaitement le spectateur et le récepteur vidéo. La force de bandes vidéo telles que celles des Vasulka ou des Etra, etc., vient de ce que les schèmes qui affleurent sur l'écran semblent capter directement des schèmes psychiques sans relais de l'œil.

Cette relation de captation et de branchement direct, c'est ce que nous appellerons une relation d'hypnose, dans laquelle ce qui est déterminant est le sens de circulation du récepteur vidéo vers le spectateur. La notion d'hypnose relevée dans divers travaux y compris ceux de Freud reste très vague. Nous l'utiliserons pour désigner un fonctionnement psychique qui se définit par l'émission directe d'informations, qui dès lors entrent en résonance

avec l'appareil psychique sans les phénomènes de remodelage des formes, de réactivation des fantasmes, ni de filtrage des intensités. La relation hypnotique implique une congruence entre un type de fonctionnement psychique et un type de production, sur la base du fonctionnement des opérations, des combinaisons, des agencements d'informations. Ce ne sont pas les fantasmes, les contenus de pensée, les contours de représentation qui sont sollicités, mais les forces, les schèmes qui les constituent et qui se combinent dans des rapports impressionnants et à une vitesse qui en accroît d'autant plus la portée. Le bombardement continu de la vidéo engendre entre l'écran et l'appareil psychique une boucle d'activité en phase et en excès, qui induit la fascination, qui rive le spectateur à l'écran. Entre le spectateur et la bande d'Art Vidéo, il n'y a aucun relais, aucun intermédiaire, aucune ré-élaboration de contenu, de forme, d'espace ou de lumière. L'économie énergétique ainsi réalisée est sans doute la cause de la force de cette relation.

Le dispositif — film indépendant

Le film indépendant est la dernière métamorphose, il y a quelques années des films qualifiés d'underground, d'avant-garde, etc. Il correspond à la dernière phase de « l'histoire du film expérimental », représentée par les cinéastes de New York appelés structurels, parmi lesquels Michael Snow, Ernie Gehr, Paul Sharits, Ken Jacobs, Peter Kubelka, Tony Conrad. Ces cinéastes, tout comme les artistes vidéo, ont investi dans leurs films deux séries d'opérations : la distribution variable d'informations sur le ruban filmique, et l'exhumation des constituants cinématographiques, opérations qui visent à « saisir » la perception.

Cinq conditions définissent le dispositif du film en général : le sens du flux lumineux, la taille de l'écran, la stricte détermination du lieu, l'obscurité et la très grande définition de sa matière, caractéristiques totalement opposées à celles de la vidéo. Le film se concrétise par l'interception sur un écran de grandes dimensions d'un flux de lumière issu d'une source placée derrière le spectateur, la lumière est reflétée, elle est donc moins forte que celle émise par la vidéo, d'autre part elle implique des conditions d'obscurité absolue. Le lieu cinématographique est chargé d'une fonction précise et non échangeable : projeter des films. Enfin, le film dispose d'émulsions d'une très grande finesse, d'une très grande définition qui permettent le détournement des formes et l'accentuation du phénomène de reconnaissance.

Le dispositif cinématographique inscrit dans un film narratif-représentatif ou dans un film indépen-

dant, est déterminé par la connexion du trajet lumineux et de la qualité des émulsions ; le trajet lumineux définit une circulation filmique/cervicale qui va de l'écran au spectateur et du spectateur à l'écran sans interruption ; à la différence de la vidéo, la liaison du spectateur au film est actualisée grâce à la finesse des formes, condition par laquelle la forme est non seulement reconnue, mais associée à des structures de référence. Dans le film indépendant, la reconnaissance des formes, est une recherche des formes, qui décrit un jeu d'ondes variables entre le spectateur et l'écran ; ce jeu d'ondes traite les stimuli visuels bruts comme des formes figuratives. La recherche des formes est indispensable au film indépendant. Recherche ne veut pas dire référence ; la recherche des formes jouée pour le film indépendant le même rôle que les vibrations pour l'Art Vidéo : elle dynamise les éléments, elle accélère les mises en relation, elle précipite la perception. La forme suscite des associations qui sont coupées de leurs références et qui de ce fait

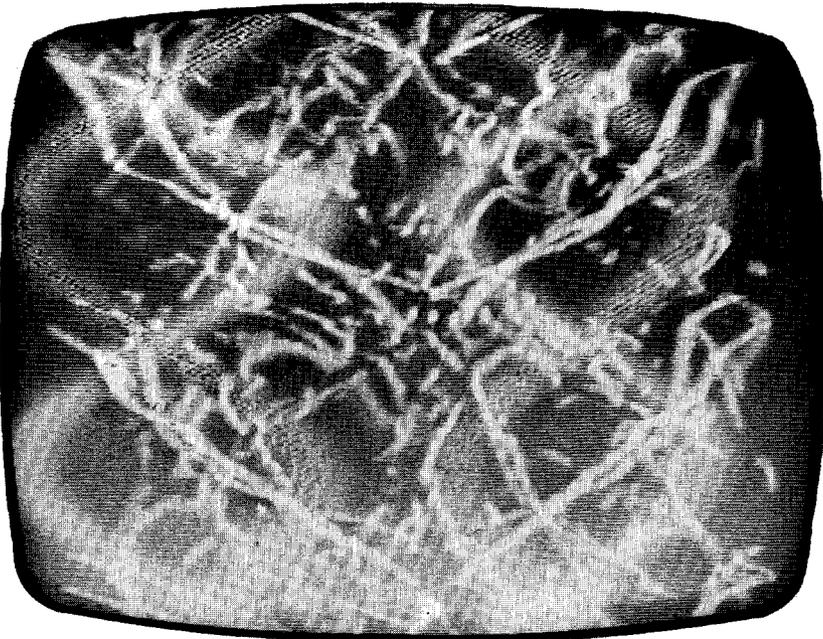
fonctionnent comme des forces, masses dé-liées de leur origine.

La circulation énergétique dans le film indépendant suscite deux phénomènes : le jeu d'ondes provoque un accroissement de l'espace nécessaire au film, le cinéma peut toujours occuper plus d'espace qu'il n'a. Le second phénomène détermine un fonctionnement cervical spécifique. L'œil du spectateur pris dans la circulation par ondes et par le phénomène de la recherche des formes, actualise, vivifie, densifie le film. Toute circulation filmique va du spectateur à l'écran par le relais des ondes et le traitement des formes, elle produit ainsi une expérience hallucinatoire. Le terme d'hallucination désigne dans cette situation précise l'excitation de formes psychiques qui vont précipiter, mûrir des formes inscrites sur l'écran.

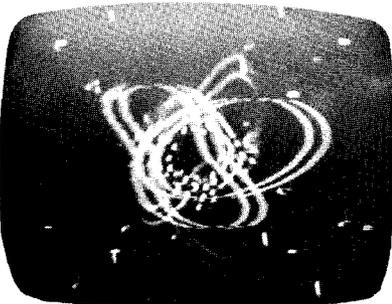
L'hallucination est un échange entre des formes filmiques et des formes psychiques.

L'hypnose est un échange d'inductions vidéo contre des inductions psychiques.

Ces deux circulations définissent



Stephen Beck. « Illuminated Music ».



Stephen Beck. « Illuminated Music ».

des modalités de mises en relation et des modalités de perception. Au cinéma, et particulièrement en ce qui concerne le film indépendant, la mise en relation vient de l'intermittence. Créée par le passage d'un photogramme à l'autre, l'intermittence provient de l'écart et provoque un ébranlement psychique-cervical, qui favorise l'attention à des formes et à des mises en relation inhabituelles qui sont intégrées et renvoyées vers l'écran grâce à la circulation par ondes. Dans le cas de la vidéo la mise en relation est inscrite dans la matière elle-même par le balayage électronique : l'intermittence provient du balayage entrecroisé des deux moitiés d'écran. L'intermittence vidéo suscite un ébranlement psychique par l'éclairage-extinction du balayage, constitué

d'énergies brutes connectées sur le cerveau selon des schèmes, des graphes qui ont leur propre légitimité et leur propre globalité en dehors des références, des localisations et des reconnaissances de formes.

Le réel et le visuel

Le dessaisissement, que suscite pour certains le cinéma expérimental et l'Art Vidéo, provient de ce que la connection directe entre l'appareil psychique (les termes d'appareil psychique cerveau sont tous deux en deçà des phénomènes qu'ils recouvrent) et l'écran bouscule toute relation constituée. Le paradoxe veut que le sentiment d'appropriation d'un film, soit l'œuvre de la répétition et de la médiation inhérentes au cinéma, et que la dépossession provienne d'une relation directe.

Ce dessaisissement résulte du conflit entre le réel et le visuel : le visuel n'est pas réel, s'il dessaisit le spectateur. Ainsi, le film militant tente de réduire le visuel au réel. Le cinéma narratif-représentatif postule cet écart et s'en nourrit, le film est d'autant plus réel qu'il donne à voir (des éléments de) la réalité.

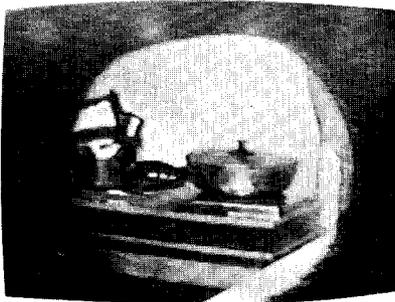
Et tout élément vu dans un film, aura plus de réel quand il sera reconnu dans la réalité.

C'est par cette double projection du réel au visuel et du visuel au réel que le film narratif-représentatif se constitue. Il n'y a pas d'écart entre le réel et le visuel pour l'Art Vidéo et le film expérimental. Réel et visuel participent de la même modalité. Cet écart, inscrit dans le dispositif cinématographique, entretenu par le cinéma narratif représentatif, est agressé et détruit par le film indépendant, est pulvérisé par la vidéo.

Les strates visuelles — la prégnance du voir

Le film indépendant et l'Art Vidéo émettent un taux d'intensité, sans commune mesure avec le taux moyen de la télévision ou du cinéma standard ; cet accroissement énergétique résulte de la simultanéité, de l'abondance et de la primarité des stimuli en jeu, conditions de violation complète de nos habitudes perceptives. Le phénomène perceptif, est une donnée générale qui se spécifie selon le taux énergétique des films présentés et la mobilité perceptive des spectateurs. Nous distinguerons trois traitements perceptifs : la vision, la perception, la scoption.

La vision représente le taux visuel social moyen ; sa fonction consiste à filtrer, à lier, et à remodeler les stimuli qu'elle reçoit, et ce grâce à l'incessante mobilité de l'œil. Le film indépendant et l'Art Vidéo enrayent ce phénomène de sélection, par



W. et S. Vasulka. « Home ».

l'accélération ou le ralentissement de leurs vitesses filmiques. Cet étayage de la vitesse filmique sur la vitesse de l'œil, infirme la fonction de réélaboration de la vision ; expérience vérifiée par la sensation d'arrêt de l'œil constatée lors des visionnements vidéo ou filmiques. L'interruption de la vision libère de grande quantité d'énergies, qui viennent se greffer sur la tendance à l'accroissement spatial. Il semble alors que les stimuli filmiques atteignent directement l'appareil psychique directement. La perception est une fonction visuelle libérée des ancrages que représentent le remodelage, le filtre, la reconnaissance des formes. La recherche des formes est une recherche optimum de stimuli non référés, elle est essentielle à son rôle de véhicule stimulateur entre le cerveau et l'écran. Certains films de Paul Sharits et Werner Nekes, qui empruntent des formes figuratives, manifestent la dissolution des tracés figuratifs au profit de l'intensité créée par cette dissolution, sous forme de graphes chromatiques et de traits furtifs. Ces films se rapprochent de l'Art Vidéo dont le traitement visuel vise une mise en relation doublement directe entre les différentes informations d'une part, entre le cerveau et l'écran d'autre part.

Le visuel fait problème, il est pensé comme extérieur à la réalité. Le visuel n'est pas entre deux eaux, visuel et réalité sont confondus. Le visuel qui est posé comme extérieur, a néanmoins imposé sa domination aux autres instances. Dès qu'il se dégage de ses recouvrements textuels (narration, représentation, discours) et qu'il affirme sa spécificité, il perd sa suprématie. Alors pour le cinéma NRI et la télévision, les formes, les états par lesquels les stimuli sont maintenus, divisés, hiérarchisés sont en état de dépérissement, les hiérarchies se résorbent, les divisions se referment et une globalité apparaît qui redéfinit son fonctionnement. C'est ce qu'esquissent l'Art Vidéo et les films expérimentaux, une non-histoire de la perception. Il y a prégnance du visuel tant que celui-ci est structuré comme un langage, qu'il est « textualisé ». Mais il ne suffit pas de le rendre figural.

La télévision comme le cinéma narratif-représentatif ont déterminé la vision (et avant eux une bonne

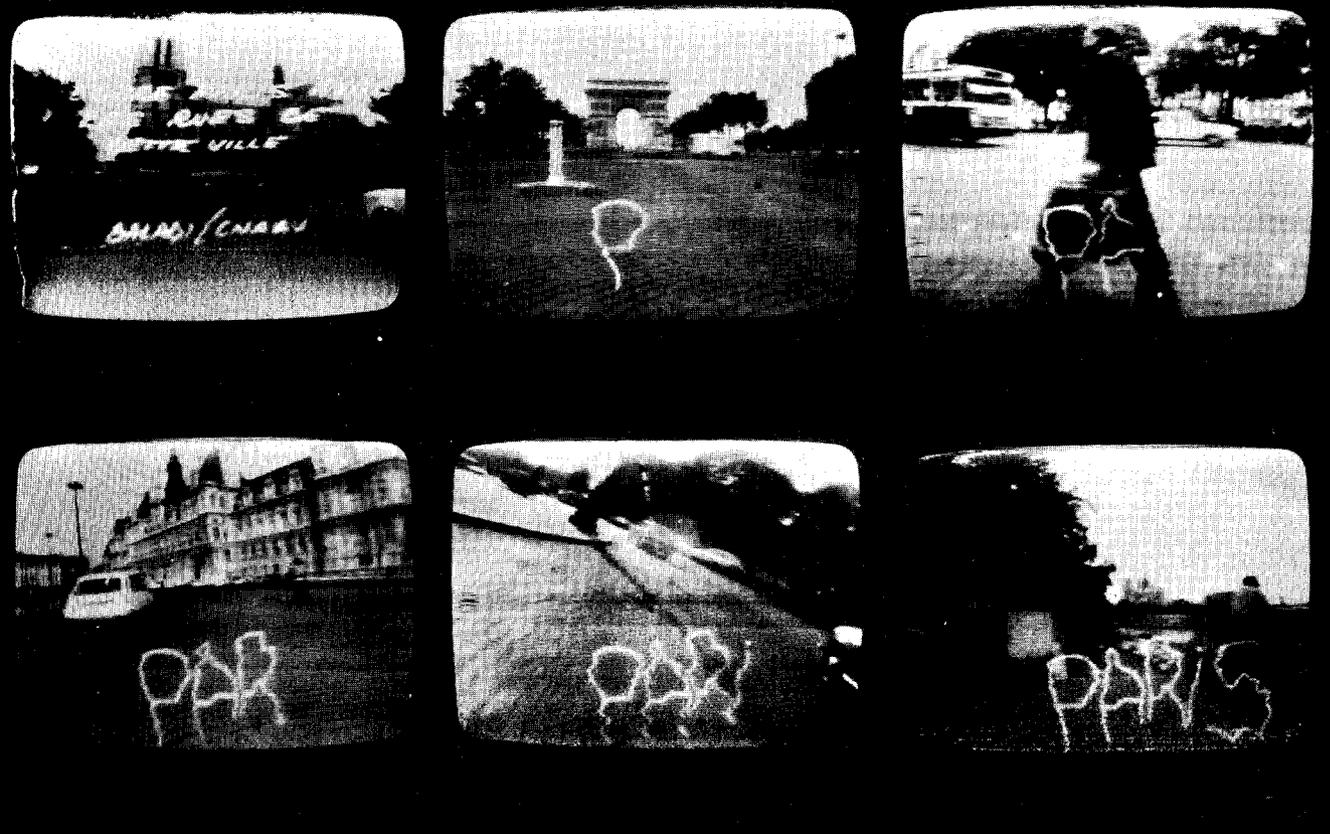
partie de l'histoire de la peinture). Celle-ci convertit les éléments constitutifs du support électronique ou cellulosique en écrans représentatifs.

Impérialisme réducteur et subordonneur du voir.

Le film indépendant a bousculé cette hégémonie. On est passé de la vision à la perception. L'appareil psychique est directement sollicité par l'accroissement énergétique des stimuli provenant des formes et des vitesses filmiques.

Rupture du voir. Intensification non impérialiste du voir.

Avec l'Art Vidéo, les bandes de Etra-Crown, Devyatkin, Tambellini, Wright, Beck et Vasulka et les films expérimentaux de Nekes, Conrad, Sharits, Gerh, Kubelka, le voir se fait multi-sens, transens, il n'y a plus de division des sens, plus de subordination. Le cerveau est directement sollicité, il intègre directement les excitations filmiques vidéo. L'œil « cesse de voir ». Cette modalité du voir nous l'appellerons la scoption. ■



R. Baladi. « Ecrire Paris avec les rues de cette ville » : une moto suit le plus vite possible, dans Paris, un itinéraire représentant le mot « Paris ». Le public peut visionner la bande sur le viseur de la caméra en enfourchant la moto exposée.

LES ENVIRONNEMENTS

PAR YANN PAVIE

Vidéo : je vois, je suis témoin, je constate..., je suis présent. Mais présent par rapport à quoi, dans quelle situation ? La question n'est pas de définition, mais de relation, d'une mise en relation d'éléments fonctionnant dans un ensemble : environnement.

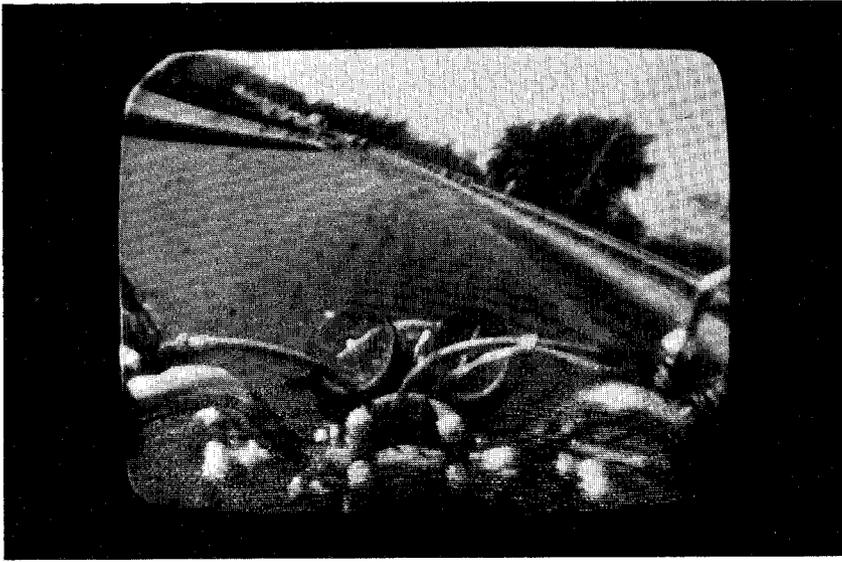
D'abord, par sa technologie, la vidéo est un outillage servi par des capacités spécifiques : comme tel, cet équipement apparaît comme un prolongement du sens de la vue couplé à celui de l'audition, concrétisé par une certaine image à caractère électronique. Une conception autre de l'espace et du temps est ainsi engagée qui tendrait vers une conception-perception totale, analo-

gue au vécu empirique, d'emblée psycho-socio-physiologique. La vision est concrète et directe, de la même manière qu'elle l'est pour le spectateur de happening, pour le badaud de rue.

Lire un livre, regarder un tableau, c'est déchiffrer un message donné pour linéaire, statique, univoque et absolu. Par contre visionner un film, c'est (re)garder la communication au niveau original mais relatif du Réel, la sauver de tout décalage. La caméra informe, donne la forme ; le magnétoscope enregistre ; le moniteur transmet.

Ainsi, **Roland Baladi**, avec « Périphérique dans le sens des aiguilles d'une montre » ou bien « Ecrire Paris

dans les rues de cette ville », montre-t-il avec détour illusionniste, les conditions mêmes de la prise de vue et les enregistrements-itinéraires pris par une caméra fixée sur le guidon d'une moto. L'enregistrement est documentaire pour **Léa Lublin** qui questionne le public sur l'Art ; cette information intervient comme séquence formelle et conceptuelle d'un projet : « Dehors/dedans le Musée ». Une projection de diapositives (de l'impressionnisme à aujourd'hui) sur un écran translucide que le public pénètre, traverse, est associée à la diffusion sonore de textes dits par **Marcelin Peynet, Yvon Lambert, Philippe Sollers** et **Léa Lublin**.



R. Baladi, 1974. « Périphérique dans le sens des aiguilles d'une montre » : Une moto fait indéfiniment le tour de Paris sur le périphérique. Le public peut visionner la bande sur le viseur de la caméra en enfourchant la moto exposée.

Enquête encore, par **Fred Forest**, qui introduit sur la cimaise, en direct et différé, la visualisation du trafic automobile. L'image reconnue joue comme documentation sur les aspects de la circulation urbaine, quai Kennedy. Les projets d'**Agam** et de **Pascal Mahou** emploient également les critères de matérialisation instantanée de l'image filmée sur le vécu même de l'action. Pour Agam, il s'agit d'un espace clos où chaque geste et pas du visiteur, par un dispositif radar, créent des vibrations sonores tout en influant sur l'intensité lumineuse. Au vécu s'ajoute le doublement immédiat de l'image sur le jeu des perturbations spatiales, lumineuses et sonores. Chez Mahou, la lumière, filtrée par une trame crée l'espace même et participe essentiellement à l'élaboration de l'image. Cet espace matérialisé et capté, et à l'image-illusion que modifie le parcours du spectateur, vient se superposer l'image-retransmission des changements momentanés intervenus dans la constitution matérielle du lieu. Enregistrement d'actions, enfin, avec **Jochen Gerz**, **Nicola**, et **Yokoyama** avec « Vidéo mime ». Pour ce dernier, l'enregistrement n'est plus seulement restitution filmée, mais vaut comme création par le processus même de diffusion : d'une part, il y a le scénario et l'événement, d'autre part, la diffusion d'une même scène sur deux moniteurs juxtaposés. Les principes de répétition et de différence sont démarqués dans ce mécanisme de la reproduction.

En fait, ces formulations sur la fonction information-documentation de la vidéo, dissociant réel et fiction dans la relation ambivalente des notions de lieu et de point de vue. Et c'est dans cette distinction, limite peut-être, entre ce qui est de l'ordre de l'écart et de l'identité, ou bien tout autre possible intermédiaire, que se définit le regard, que se définit la caméra comme prolongement de la vue ou bien, regard elle-même. L'œuvre « Present continuous pasts »

de **Dan Graham** est significative, qui détermine, dans une pièce ceinte de trois murs-miroirs, où le public entre, un quatrième mur nu, mettant en valeur le récepteur vidéo ainsi que la focale de la caméra. L'écran retransmet l'image prise (public et effets de miroirs) avec huit secondes de retard. D'un côté, l'instrument donne un sens à la vision, dirige le regard vers l'extérieur en fixant une optique, un point de vue. De l'autre, le miroir renvoie le regard à lui-même, sans repère, sans point de fuite... Cela, sans dire les perturbations supplémentaires occasionnées par la redondance de l'effet miroir et le retard sensible de l'image vue.

Une réflexion entre sujet et/ou objet, mais de type métaphorique, est entreprise par **Kit Galloway** qui met en scène une caméra unique, montée sur pivot, tournant sur elle-même soit électroniquement soit commandée manuellement. La vidéo se regarde elle-même, visionne son propre outillage tout en balayant et traçant l'autre regard du public. Qui regarde, qui est regardé ? devient la préoccupation majeure de « Auto-instructional environment » où le temps réel est confronté à celui de la mémoire. Des interrogations semblables, tout aussi fondamentales, sont à l'origine des pièces de **Guy Fihman**, « Balayages », et de **Taka Limura** « Face/Ings ». La première consiste en un dispositif dans lequel entre en relation le balayage électronique, fondement de la vidéo, renforcé par le mouvement pendulaire d'une caméra et d'un moniteur, et le balayage statique d'un panneau mural, barré de lignes noires. L'ensemble des interférences est reproduit sur quatre écrans fixes, disposés selon une rotation de 0°, 90°, 180° et 270°. Celle de **limura** établit un face à face vidéo où s'intercale l'intervention du spectateur qui dans sa marche aperçoit le dos de sa personne...

Le système vidéo ainsi posé, toute spéculation devient ouverte selon les initiatives particulières de

l'opérateur, et selon son propre domaine d'action. La démarche du Coréen **Nam Jun Paik** est exemplaire qui dès les années 1960 a orienté son engagement théorique et pratique sur la vision d'un art total fondé sur la technologie télévisée et l'expression vidéologique. Depuis ses premières recherches formelles (qui ont abouti à la réalisation du synthétiseur Robot K. 456) en passant par « T.V. Bra pour Charlotte Moorman » (1969) jusqu'à « Vidéo-Budha » (1974), la cybernétique, en tant que médium doit établir un équilibre entre la culture humaine et l'esprit créatif de l'individu. **Franck Gillette**, qui présente « Muse II », met en équivalence à partir d'éléments naturels le développement des phénomènes primaires de la vie et l'évolution des systèmes de pensée. Il ne reste plus qu'un pas à franchir, alors, pour utiliser l'appareil même de télévision et ses émissions quotidiennes. **Sosno** expose un récepteur de télévision modifié avec un appareillage de commande électronique supplémentaire qui permet d'oblitérer l'image et de censurer le commentaire à volonté. L'audio-visuel se retourne sur son passé, comme pour pervertir l'impact sociologique de la télévision, dévier sa fonction désormais institutionnalisée, comme pour la menacer d'étouffement lent, si à tout jamais la télévision ne distend pas, ne brise pas son imposition. ■

LA VIDEO ET LES ARTISTES

PAR DANY BLOCH

Tandis que de nombreux artistes américains découvraient toutes les possibilités du matériel électronique (synthétiseurs de PAIK, d'ETRA) mis à leur disposition dans les Laboratoires de Recherches et mettaient au point une imagerie colorée, toute une génération d'artistes européens se penchait sur les problèmes de l'incorporation de la technique dans l'art et l'utilisation de nouveaux

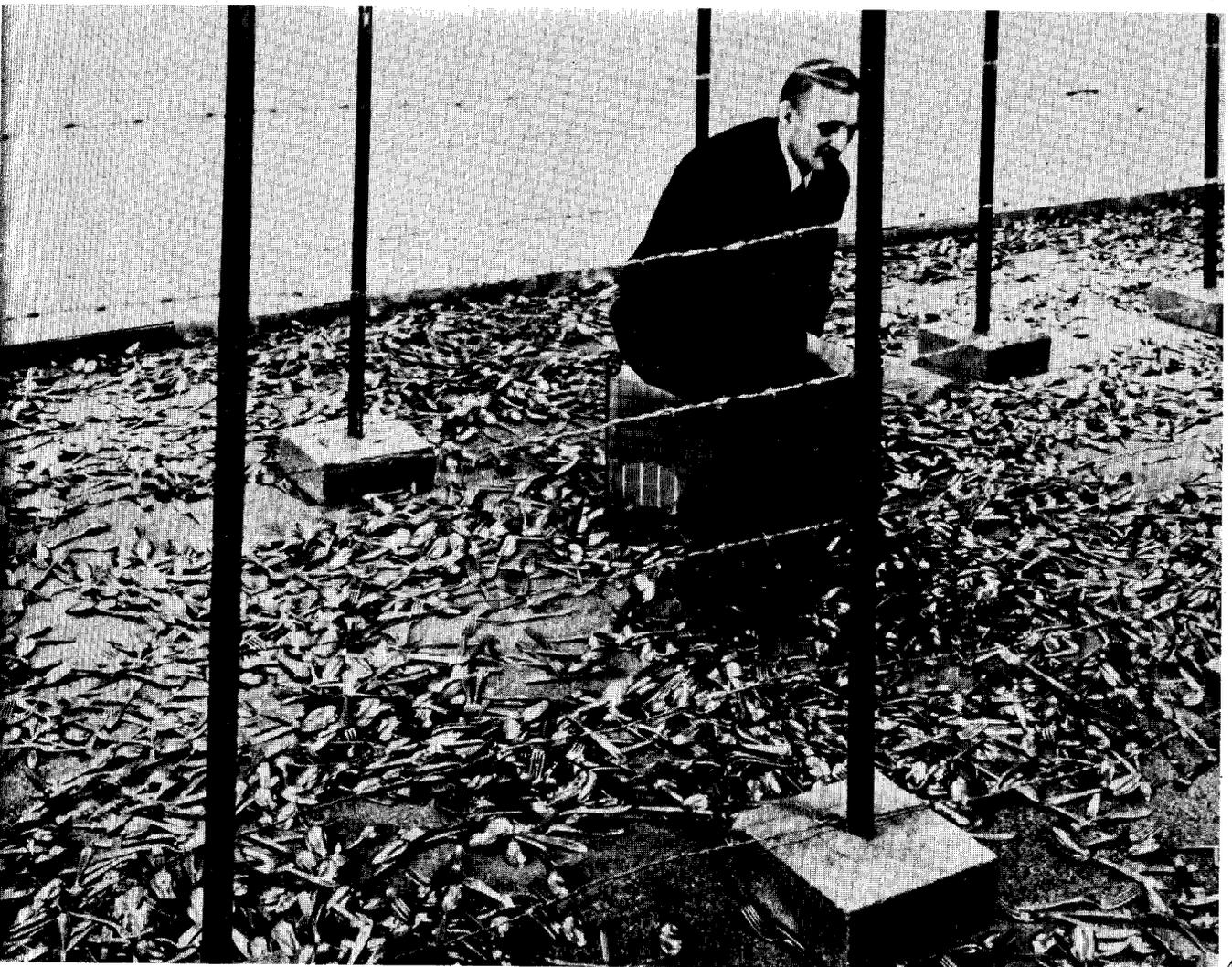
média susceptibles de conserver les traces d'actions « artistiques » éphémères.

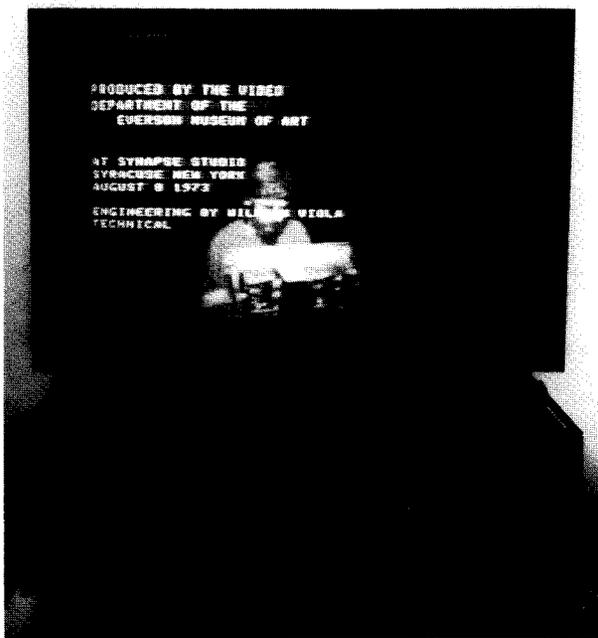
Par rapport aux travaux axés sur la manipulation de l'image dont la classification (selon le procédé utilisé et le résultat obtenu) s'avère assez aisé, les actions d'artistes basées sur l'appropriation de l'art par la vie (ou de la vie par l'art...) sont difficiles à définir selon les normes

habituelles.

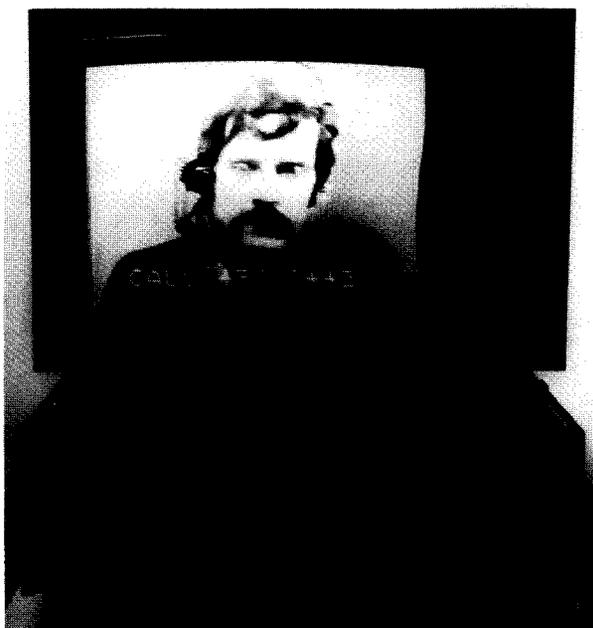
Après avoir ouvert en 1969 à Berlin la « Galerie T.V. » puis peu après, la « Vidéo Gallery » à Dusseldorf (elle éditait de courtes bandes vidéo à tirage limité, commandées aux artistes et se chargeait de leur diffusion) **Gerry Chum** devint « conseiller » du Musée d'Essen pour la création d'un studio vidéo. **Vostell**, lui, présentait des

W. Vostell. « T.E.K. » (Chewing-gum thermo-électrique).





Douglas Davis. « Study in myself ».



Douglas Davis. « Study in myself ».

actions corporelles et utilisait l'écran vidéo comme élément de son environnement (déjà les artistes pop américains : Wesselman, Rauschenberg, Oldenburg incorporaient — dans les années 60 — des postes T.V. à leurs tableaux) ouvrant ainsi la porte à de nouvelles utilisations : la bande vidéo devint moyen de documentation, l'art oscillant entre le document et l'événement reconstitué. Dans une nouvelle pratique artistique, le silence et l'immobilisme constituant les caractéristiques essentielles de la peinture et de la sculpture traditionnelles, n'ont plus cours. L'ambiguïté de la nouvelle définition de l'art réside dans la difficulté de séparer l'identification du produit, du processus de fabrication ; or, sur l'écran vidéo, le spectateur contemple l'accomplissement de l'acte dans le même temps qu'il devient son propre élément de diffusion.

Technique nouvelle au service de l'art, qu'elle aide à se définir, la vidéo crée tout un réseau d'échanges, de questions, de réponses entre le spectateur et l'écran.

Les artistes présentés dans cette « section » étudient le rituel du comportement (le leur, celui des autres hommes) face à l'environnement : celui des grands espaces de la nature (Art écologique, land-art) du milieu urbain au sein duquel naît le problème de la communication (art sociologique), des réactions de leur propre corps face aux tabous, aux agressions (body art) sous l'œil privilégié de la caméra vidéo.

Absents (**Borgeaud**) ou présents (**Burgy, Demattio**) des grands espaces qu'ils nous montrent, ils peuvent en étudier l'influence sur le comportement humain (**Vostell, Otth, Gillette, Ramos**) ou le réduire à un horizon urbain (**Hessie**) voire

même à un lieu clos à l'intérieur duquel l'artiste s'insère au niveau de son propre corps. Il peut y avoir un regard sur le système des objets (**Laviel, Wegman, Minkoff**) ou mise en relief de gestes : normaux, quotidiens, caractéristiques d'une activité (gestes du musicien chez **Landry**, du coiffeur chez **Fred Forest**) où même violents, insolites (**Gerz, Hodicke**). Petit à petit, l'artiste en arrive à se passer d'éléments secondaires, et son exploration va se limiter à la définition de l'espace physique délimité par son propre corps (dès 1963, **Bruce Naumann** utilisait son corps comme élément formel), en utilisant divers procédés : l'auto-agression, tout d'abord, est un des éléments essentiels du body-art (pratiqué par **Acconci, Gina Pane, Oppenheim**) qui définit comme une œuvre d'art en soi, la perception au niveau même du corps. L'action progresse (**Kaprow, Acconci**) ou stagne (**Morris** représente toujours un lent déplacement d'une partie du corps, **Sonnier** photographie le même visage tout au long d'une même bande...) jusqu'à un point limite. Mais le rôle de la vidéo n'est-il pas de faire reculer cette limite, de prendre en quelque sorte le relais.

D'autres artistes recherchent une identité : la leur (« *Self-identity, Walkings, Identity* ») ou celle des autres (« *Exchange, Identity Piece* ») par rapport à une certaine réalité (« Limite E » de **Otth**) à un contexte familial (**Boltanski, Welch**) au langage (**Gerz, Fromanger, Freed**) ou au cheminement de la pensée (**Levine, Davis, Gerz, Graham**). Enfin, des happenings et des concerts (**Paik, Levine, Palestine**) montrent la grande importance de la bande sonore et du dialogue son/image. ■

AGAM ET LA VIDEO

PAR ANNE TRONCHE



Agam. Enregistrement d'une œuvre.



Agam.

Photo prise au laboratoire d'enregistrement : de g. à d. Agam, J. Attali et un technicien



La galerie d'art n'est-elle qu'un commerce ? ou peut-elle jouer un rôle dynamique dans la création artistique ? C'est la question que l'on est amené à se poser en regard des options prises par une nouvelle galerie qui ouvre ses portes en l'un des points stratégiques de Saint-Germain des Prés. Collectionneur dès la première heure des œuvres d'Agam et de bien d'autres peintres (dont Soto), Joseph ATTALI a fortifié sa nouvelle activité à la chaleur des amitiés nouées, et en s'engageant, à maintes reprises, dans un rapport plus personnel avec l'œuvre, notamment par le biais de l'édition (sérigraphies, tapisseries). L'exposition d'ouverture, consacrée aux travaux sur vidéo d'Agam, donne le ton des activités à venir. A une époque où l'art s'est engagé dans la voie de l'expérimentation et de la recherche, la galerie Attali souhaite être attentive aux travaux qui pourraient révéler un aspect méconnu de la pratique d'un artiste. Déjà apparaissent dans ce projet les bases d'une nouvelle forme de collaboration entre l'artiste et son marchand. Alors que la plupart des galeries se contentent d'accrocher, de bien éclairer et de vendre un produit artistique, ici l'intervention de la galerie va être effective ; puisqu'elle va chercher à changer les rapports économiques en investissant dans la mise en œuvre d'un projet. Et l'on peut déjà mesurer les mérites de ce principe à travers la proposition présente d'Agam.

Ces dernières années, un certain nombre d'artistes se sont penchés sur les possibilités offertes par un nouveau médium : la vidéo. Cependant l'image produite, reste le plus souvent dans la perspective traditionnelle du film enregistrant une scène. Avec les récents travaux

d'Agam on quitte résolument le registre de l'amateurisme, pour aborder la manipulation de laboratoire. Grâce à l'aide d'une firme privée, le Studio Data-communications qui a mis à sa disposition un matériel comptant parmi les plus avancés d'Europe, l'artiste a résolument exploré toutes les ressources de ce mass-média. Soit qu'il ait choisi une approche, que l'on peut juger classique, en filmant quelques-unes de ses œuvres anciennes au moyen de travelling, d'incidences lumineuses changeantes, soit qu'il ait innové totalement en choisissant de produire une véritable écriture électronique. La richesse des solutions trouvées synthétise au plus haut niveau sa recherche passée et lui donne une ouverture qui la prolonge et la modifie à la fois. Doué d'un remarquable instinct, Agam a apprivoisé, dominé et orienté la technologie en la pliant à son langage sans qu'il y ait la moindre diminution d'intensité. L'utilisation des truquages télévisuels, l'étude en profondeur des rapports de l'image au son, selon des perspectives psychologiques éprouvées, finissent par déboucher sur un authentique « merveilleux », celui de la réalité instable. Dans cette perspective, l'apport scientifique et technologique intervient en tant qu'élément libérateur vers une nouvelle approche du monde et de l'art.

Bien que le but poursuivi par Agam, dans cette expérimentation, soit de dépasser les circuits élitaires pour entrer dans ceux des chaînes de télévision, sa production actuelle n'échappe pas à la trilogie artiste-marchand-collectionneur. Au nombre de neuf, les vidéo-cassettes ont une durée d'émission de 6 à 23 mn, elles sont signées, tirées à des tirages limités et vendues comme des vidéo-sculptures. ■