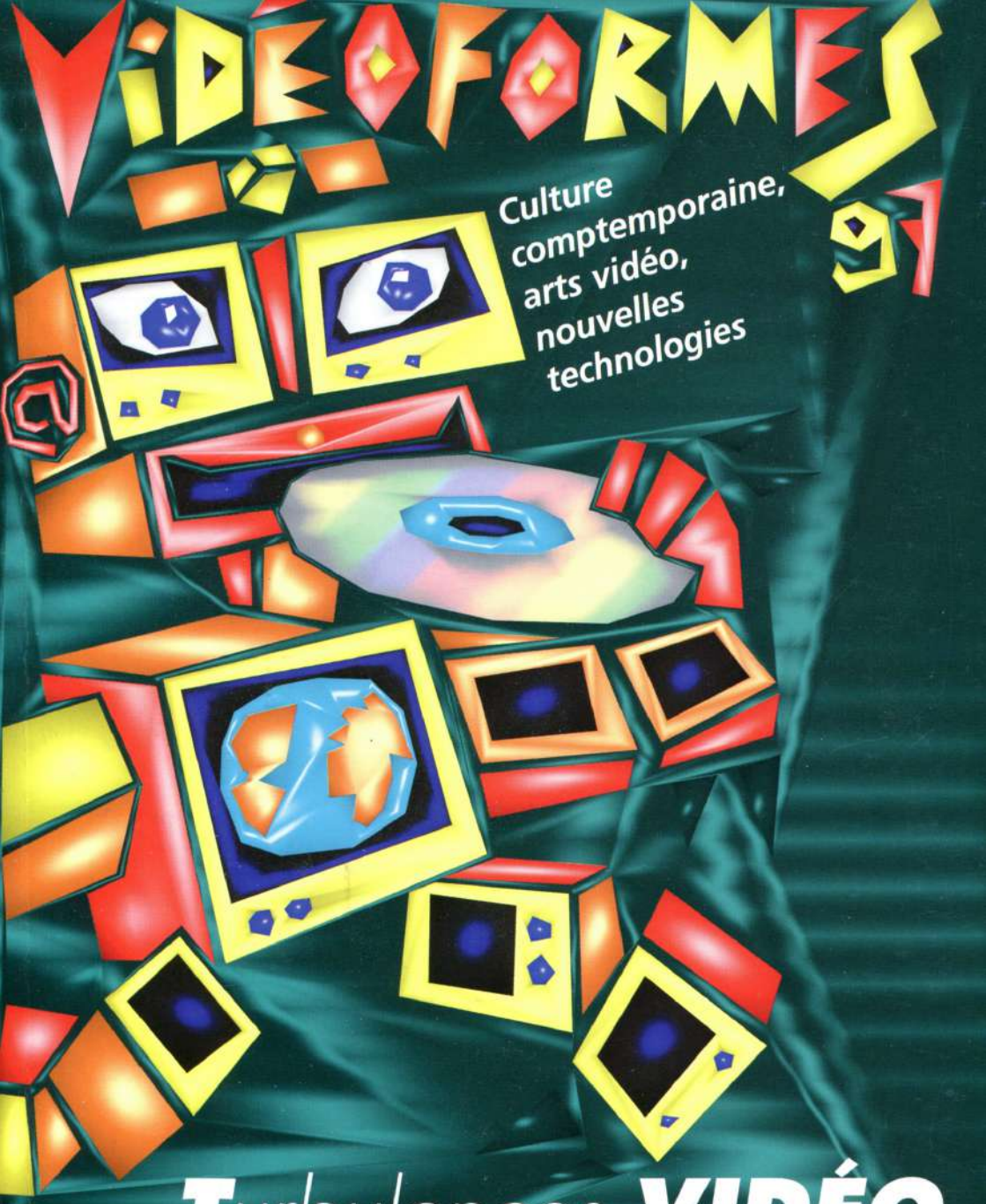


Turbulences VIDÉO

revue trimestrielle / N° 15, Avril 1997 / 55 FF

Turbulences **VIDÉO**

revue trimestrielle

culture contemporaine - arts vidéo - nouvelles technologies

Les arts contemporains de l'image et des nouvelles technologies comptent parmi les avancées les plus spectaculaires et les plus prometteuses du paysage de la création contemporaine.

Turbulences **VIDÉO**, s'est affirmée comme **un riche outil de travail**, de recherche et de **découverte** pour les professionnels, les étudiants ou les amateurs.

ABONNEZ - VOUS !

Abonnement pour 4 numéros, dont un numéro spécial en avril
Dates de parution : janvier / avril / juillet / octobre
BULLETIN D'ABONNEMENT à recopier
Raison Sociale / Nom / Prénom / Adresse
Je joins un chèque de ❑ 150 FF ❑ 180 FF (étranger) abonnement à 4 numéros
Je joins un chèque de : .....FF et désire recevoir le(s) numéro(s).....
(40 FF par numéro et 55 FF le numéro spécial **VIDÉO**FORMES)
❑ Je souhaite recevoir une facture

retourner avec votre versement à :
Turbulences **VIDÉO** - B.P. 71 - 63003 Clermont-Ferrand cedex 1
Tél: 04 73 90 67 58 / Fax : 04 73 92 44 18 / e-mail : matgrise @ goules. nat. fr

Turbulences **VIDÉO**
revue trimestrielle, Avril 1997
Directeur de la publication :
Vincent Speller
Directeur de la rédaction :
Gabriel Soucheyre
ont collaboré à ce numéro :
Christian Barani, Annie Blaizot, Simonetta Cargioli, Françoise Collin, Bruno Di Marino, Jean-Paul Fargier, John Hanhardt, Merel Mirage, Bruno Mrozinski, Guillaume Nez, Paolo Rosa, John Sanborn, Jeffrey Shaw, Astrid Sommer, Gabriel Soucheyre.
Secrétariat :
Colette Promérat
Impression :
Imprimerie G. de Bussac
Dépôt légal : à parution
N° de commission paritaire : 74742
Publié par **VIDÉO**FORMES

VIDÉOFORMES **97**
est organisé par
Simonetta Cargioli
Colette Promérat
Philippe de Sousa
direction
Gabriel Soucheyre

VIDÉOFORMES, B.P. 71
63003 Clermont-Ferrand cedex 1
tél : 04 73 90 67 58
Fax : 04 73 92 44 18
e-mail : matgrise@goules.nat.fr
Internet : http ://www.nat.fr/matgrise

illustration de couverture :
Jean Michel Bonnemoy,
Centre Régional Audio Visuel, Clermont-Ferrand

Turbulences VIDÉO

CULTURE CONTEMPORAINE

ARTS VIDÉO

NOUVELLES TECHNOLOGIES

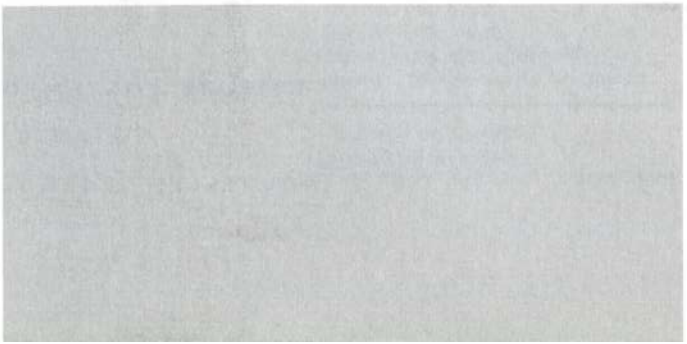
exposition **VIDÉO**FORMES

Studio AZZURRO, p.10, *Tables - parceque ces mains me touchent,* environnement vidéo interactif, p.18
John Sanborn, *Tunnel Of Love*, installation vidéo interactive, p. 20
Maria Loura-Estevao, p. 22, *il était une fois*, installation vidéo, p. 24
Merel Mirage, *Sujet : émotions cryptées*, installation interactive, p. 26
Christian Barani, *Le vent ailé*, installation vidéo, p. 32

sommaire

Cinéma et **vidéo**

John G. Hanhardt, *Images cinématographiques : images électroniques.* p. 36
Bruno di Marino, *Le corps du cinéma et le corps de la vidéo,* p. 52
Jean-Paul Fargier, *Lydie L'a dit, Jean-Dit l'a vu, Pannel fecit*, p. 62



Le village **électronique**

Jean-Paul Fargier,
Longtemps j'ai cliqué de bonne heure, p. 70
Christian Paraschiv,
Cédérom@Paraschiv, cédérom, p. 72
Pierre Sterckx,
Le mystère Magritte, cédérom, p. 73
John Sanborn, Michael Kaplan,
Psychic detective, cédérom, p. 73
Nzorim Bronski,
Au delà des apparences, seconde époque, cédérom, p. 74
ZKM,
artintact, revue d'artistes sur cédérom, p.76

FORMES

Prix de la création Vidéo :
programme 1, p. 84
programme 2, p. 87
programme 3, p. 88
Sélection internationale :
programme 1, p. 91
programme 2, p. 92
programmes 3 et 4, p. 94
programme 5, p. 95

programme studio Azzurro, p. 96
programme cinéma et vidéo, p. 96
programme John Sanborn, p. 97
programme especial Cuba, p. 98
Programmes V.O. 1 et V.O. 2, p. 99
index, p. 100

La **vidéo**thèque éphémère

12 ans...

... pour le Festival **VIDÉO**FORMES, moment fort de la vie culturelle et artistique, bien au-delà des frontières régionales.

Discuté, voire contesté, quoi de plus normal — nul n'est prophète en son pays — surtout lorsqu'on s'attache aux nouvelles technologies de l'image et de la communication : cédérom, internet et qu'on veut être attentif aux créations qu'elles permettent ou inspirent.

Une attention soutenue envers les jeunes créateurs qui se manifeste non seulement durant le festival mais aussi tout au long de l'année, avec la galerie «L'Art du Temps» qui devrait en 97, développer ses activités.

Une volonté d'aventure, de mise en réseau, la recherche de nouveaux partenaires (cette année avec «Les Arts en Balade»).

Toutes (bonnes) raisons pour que la Direction Régionale des Affaires Culturelles d'Auvergne apporte à **VIDÉO**FORMES un soutien renouvelé.

Richard MARTINEAU.
Directeur Régional des Affaires Culturelles.

L'ART ET LA TECHNIQUE

VIDÉOFORMES a l'originalité de lier deux pôles de la recherche humaine souvent considérés comme antinomiques : l'art et la technique. Car ce festival reste résolument tourné vers l'avenir. Il prospecte, propose des nouveautés, suscite des réflexions et attire des créateurs. Il est donc source de nouvelles richesses culturelles et d'échanges pour notre ville.

Cette année, ses organisateurs ont choisi l'interactivité, dont on parle beaucoup. C'est un thème qui passionne à la fois les spécialistes et le grand public. Les premiers apprécieront en experts, les seconds s'informeront.

En mettant en valeur la création vidéo et les arts électroniques, **VIDÉO**FORMES participe à une action globale de la Ville dans le domaine de l'image et complète l'action d'autres festivals. Je pense naturellement au festival du court métrage, mais aussi aux rencontres documentaires « Traces de vies ».

Bon festival à tous, public et organisateurs.

Roger Quilliot
Sénateur-Maire

Qu'elle soit ...

...exploratoire ou expérimentale, ludique ou interactive, la vidéo bouleverse nos modes d'expression. Elle s'expose de plus en plus au quotidien.

La 12ème édition du festival **VIDÉO**FORMES est un maillon incontournable pour se familiariser avec le multimédia, les cédéroms, Internet ou encore le terme quelque peu obscur de Cyber culture. Ces nouvelles écritures témoignent de notre course vers le progrès. **VIDÉO**FORMES est sans doute un moyen pour s'approprier de nouveaux modes d'expression et franchir un pas vers l'an 2000. C'est à ce titre que le Conseil Général du Puy de Dôme s'associe à ces turbulents créateurs, mais aussi pour affirmer son soutien à un événement qui participe à la renommée et à l'animation du département.

Par l'acquisition d'oeuvres de vidéastes pour le Fonds d'Art Contemporain et la remise d'un prix de la création vidéo, le Conseil Général marque sa volonté d'encourager cet art et de favoriser la pérennité du festival **VIDÉO**FORMES.

Je souhaite que cette nouvelle édition connaisse une belle réussite en rassemblant créateurs et publics.

Georges CHOMETON
Président du Conseil Général
du Puy-de Dôme

VIDÉOFORMES repousse les limites...

...de l'art vidéo en explorant la palette étendue de moyens technologiques de plus en plus sophistiqués.

Le talent servi par la technologie; c'est ainsi que l'on pourrait résumer la création artistique présentée au cours de ce festival international. Le succès de cette manifestation ne se dément pas d'année en année comme le montre le public toujours plus nombreux de vidéastes et d'amateurs.

Ainsi, si l'Auvergne est une terre de traditions, elle montre qu'elle est également une région en pointe dans le domaine des technologies nouvelles et de l'Art Contemporain.

Le Conseil Régional d'Auvergne est heureux d'apporter son soutien au festival **VIDÉO**FORMES ainsi qu'au programme saisonnier d'exposition destiné à prolonger ses actions de diffusion de l'Art vidéo.

Je forme des voeux chaleureux pour le succès de cette XII ème édition du Festival **VIDÉO**FORMES qui nous initiera au cédérom et à Internet.

V. Giscard d'Estaing
Président du Conseil Régional
d'Auvergne

édito

De l'art ...

L'histoire du "cinéma" — image animée et son — est relativement récente si l'on excepte le spectacle vivant. Cependant, en peu de temps, son domaine s'est étendu et diversifié. De la lanterne magique à la télévision, du cinéma au multimédia, de la vidéo à l'ordinateur, du numérique à internet, ces nouveaux outils ont développé de nouveaux langages, de nouvelles écritures, découvert de nouveaux espaces pour la création artistique.



Depuis plus de douze ans, **VIDÉO**FORMES s'attache à arpenter ces vastes espaces austères parfois, plus attrayants d'autres fois, à la recherche de toutes ces tentatives qui sortent des sentiers battus, qui s'évadent des cadres normatifs, qui brisent la monotonie d'une pensée unique. Rêver, sentir, penser ; cela crée un réseau de correspondants de par le monde. Internet nous rapproche, et nous éloigne dans le même temps. D'où l'envie de retrouver un vrai "contact" et des artistes proposent ici de toucher, de palper, de mettre en branle la machine à imaginer, pour — de même — questionner ce monde de machines qui compose notre environnement quotidien.

L'interactivité sera présente dans les installations informatiques et vidéo, mais aussi dans le " village électronique " aménagé pour les trois journées de Rencontres Internationales : la " vidéothèque éphémère ", — environ deux cents titres —, les cédéroms, une sélection de sites internets : un "cocoon" façon XXIème siècle.

... et des cochons*

Et puis, non loin de ces préoccupations, il ne faut pas oublier ce qui se passe près de chez nous. Le danger réel serait de ne pas prendre garde à ce qui se déroule dans quelques villes du sud de la France. Certains ont choisi de porter au pouvoir des gens, un parti, un mouvement dont un des objectifs avoués est de débarrasser notre société de certains éléments indésirables. En agitant habilement des arguments que peu d'entre nous peuvent réfuter — qui peut ne pas vouloir d'une société plus juste ? sans corruption ? sans "affaires" ? ...— et en les mélant à des arguties plus douteuses assénées lourdement, on nous promet une société "française" propre où tout ce qui est différent, nouveau, marginal sera malvenu et éradiqué.

Et tout irait pour le mieux. Ceci n'est pas un fait imaginaire : les choses se déroulent ainsi à Chateauvallon où le maire de Toulon n'admet pas qu'un responsable culturel ait des idées différentes des siennes. Ailleurs, ce sont des ouvrages d'une bibliothèque qui sont interdits et d'autres imposés par des élus. Et là, ce sont des festivals de majorettes qui sont soutenus plutôt que des Chorégies, non pas que la culture dite populaire ne présente aucun intérêt mais certainement pas au détriment de pans entiers d'un patrimoine culturel qui fait l'originalité et la richesse de notre pays.

La liste est déjà longue. Mais le danger est plus grand qu'il ne parait : de glissements en glissements, — l'opportunisme des uns allié à la lâcheté d'autres — , c'est une progression rampante à l'intérieur de toute notre société , de nos modes de pensée, nos élus, nos gouvernants, nos concitoyens... . Devrons-nous, dans quelques semaines déclarer à la préfecture que Monsieur John G. Hanhardt, un des directeurs du Musée Guggenheim à New York, ou que Monsieur Arturo Marinho, jeune réalisateur argentin, — pour ne citer que quelques-uns des visiteurs annoncés de notre manifestation —, sont venus, ont séjourné et sont bien repartis dans leur pays d'origine ?

Ne demandait-on pas la même chose aux Français entre 40 et 45 ?

La culture, domaine de liberté, d'ouverture et de contradiction, est aux premières lignes et essuie les premiers coups, une manière de revendiquer, sans doute, notre "exception culturelle". Quelle alternative ? Une culture en vase clos qui ne se nourrirait que de ses propres valeurs ? Sans mélanges ? Sans métissages ?

Bel avenir !

... si nous ne prenons pas garde !

Gabriel Soucheyre, 16 février 1997.



*Parole auvergnate.

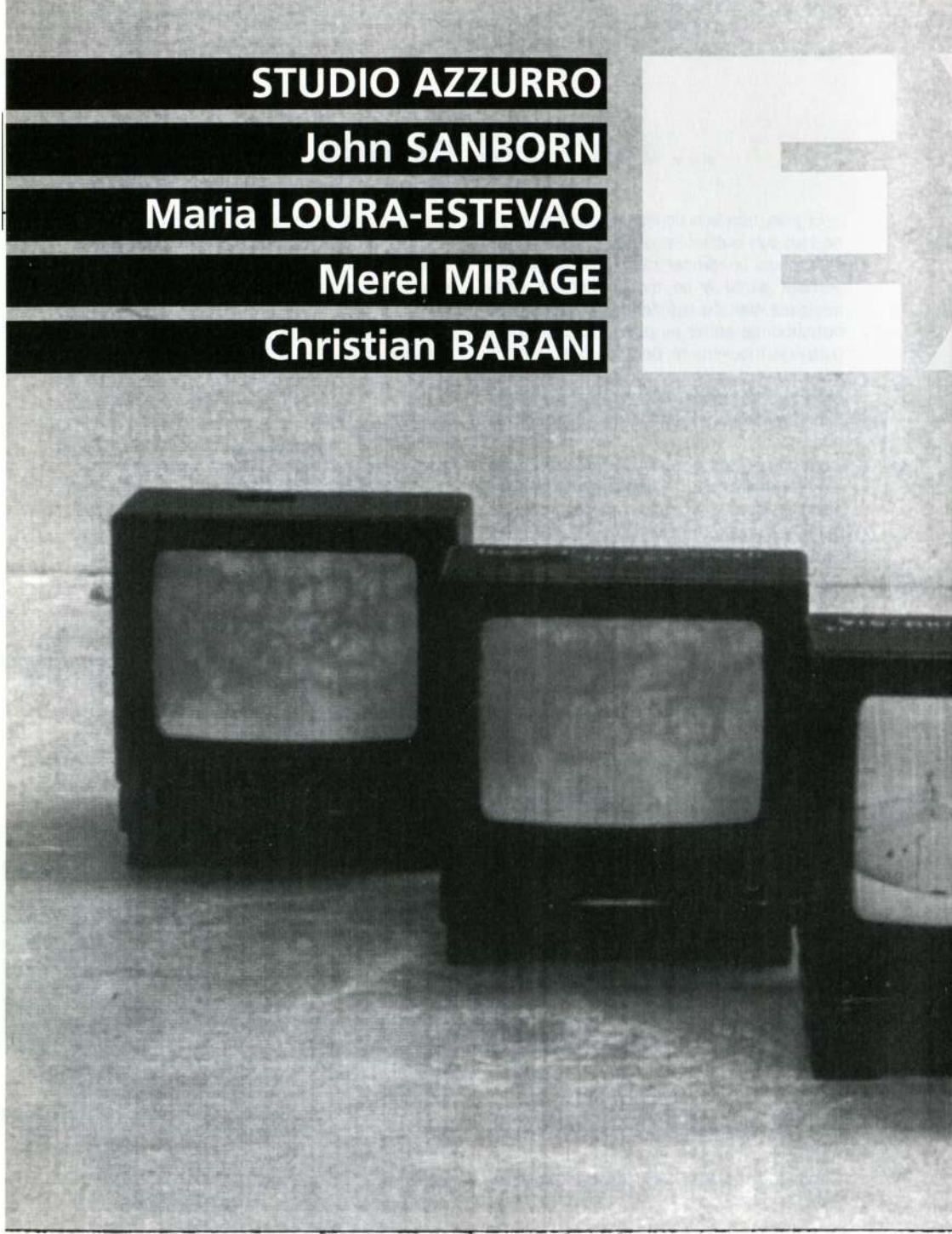
STUDIO AZZURRO

John SANBORN

Maria LOURA-ESTEVAO

Merel MIRAGE

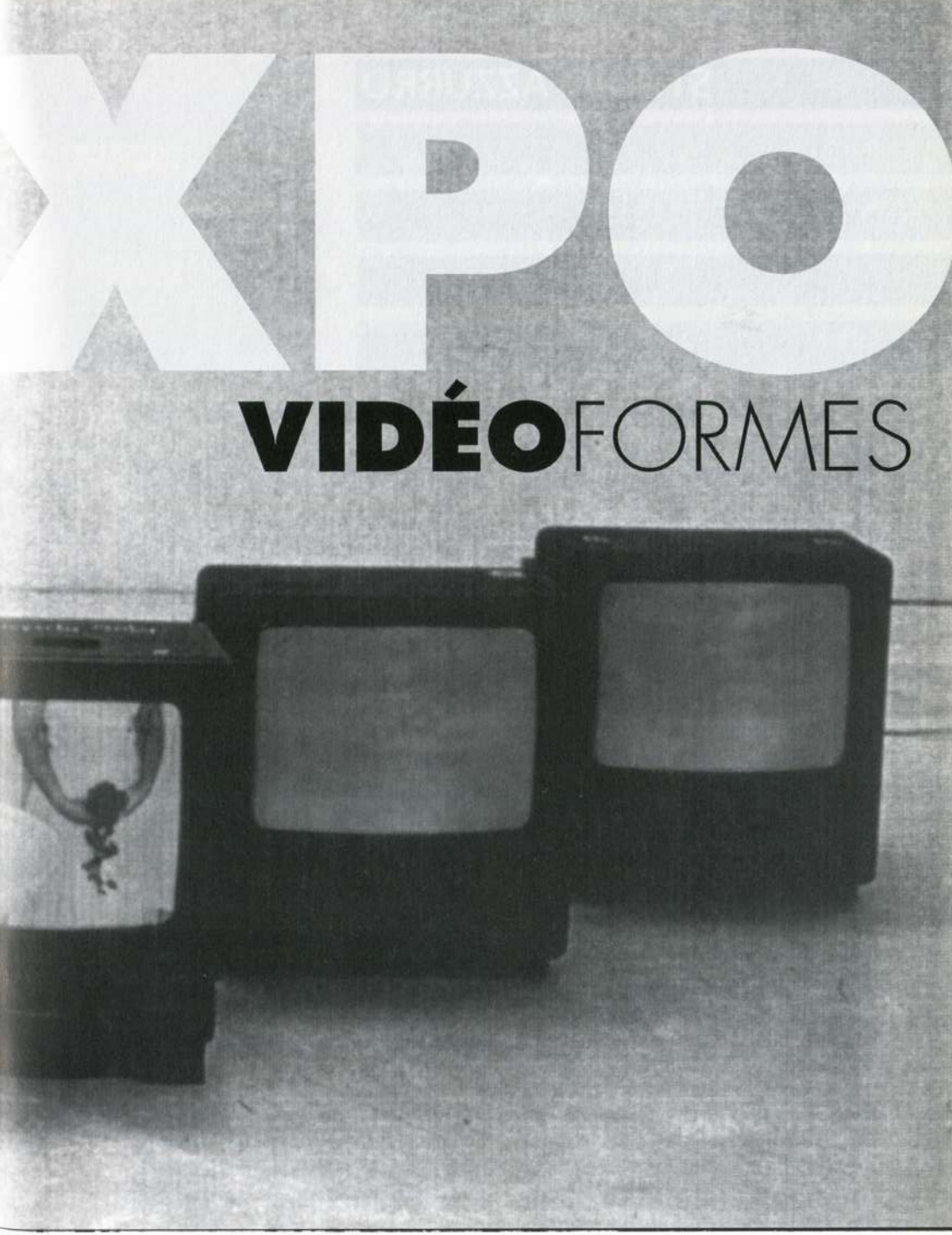
Christian BARANI



Video Installation " il

XPO

VIDÉOFORMES



'Jait une fois" 1995

STUDIO AZZURRO

John SANBORN

Maria LOURA-ESTEVAO

Merel MIRAGE

Christian BARANI

Studio Azzurro est une équipe spécialisée dans la production vidéo, l'expérimentation artistique et la haute technologie. Les différentes compétences techniques de trois personnes se sont assemblées pour créer Studio Azzurro : Fabio Cirifino (photographie), Paolo Rosa (arts visuels et cinéma) et Leonardo Sangiorgi (arts graphiques et animation).

La rencontre constructive avec une variété d'expériences personnelles et la conscience qu'une relation productive avec le marché était nécessaire en même temps qu'inévitable, au côté de contacts avec les canaux plus classiques de l'avant-garde artistique, étaient les ingrédients qui ont déterminé la forme de Studio Azzurro.

A partir des premières productions vidéo, le travail du Studio s'est distingué pour sa recherche spécifique dans le domaine des environnements vidéo, et obtenait la reconnaissance internationale avec l'oeuvre *Il Nuotatore*, conçue en 1983 et présentée au Palais Fortuny de Venise en 1984. Au cours des années 80 Studio Azzurro commence une collaboration avec Giorgio Barberio Corsetti, un metteur en scène de théâtre expérimental, avec lequel il crée et met en scène le premier vidéo opéra, *Prologo a un diario segreto contraffatto*, et ensuite *La camera astratta*, commandée pour l'ouverture de la Documenta 8 (à Kassel), et qui aura le premier Prix Ubu pour le théâtre expérimental. En même temps l'activité filmique continue avec la production du long-métrage *L'osservatorio nucleare del signor Nanof*, ainsi qu'avec d'autres actions pour la promotion du cinéma indépendant.

La recherche s'oriente ensuite vers le théâtre musical et une série de collaborations avec Piero Milesi, Giorgio Battistelli et Moni Ovadia, comme dans *Il combattimento di Ettore e Achille*, *Delfi* et *Kapler's Traum*, commandés par le festival Ars Electronica de Linz.

Avec *Delfi* et les environnements *Visit to Pompei* (Nagoya, biennale 1992), *Il giardino delle cose* (Milan, triennale 1992), Studio Azzurro commence à expérimenter des caméras infrarouges et à rayons X.

Entre la fin de 1992 et 1993, à la Fundation Mudima de Milan, une exposition appelée *Videoambienti 1982/1992*, à travers un nombre d'installations vidéo, travaux et projets, résume les

recherches de Studio Azzurro. L'exposition se déplace ensuite dans les musées de Tokyo, Kojura, Nijigati et une version pour la télévision est diffusée par la Rai 3 au cours de l'émission "Fuori Orario", qui dure une nuit entière.

Plus récemment, à l'occasion des Oresteiadi de Gibellina, Studio Azzurro a réalisé le spectacle *Ultima forma di libertà, il silenzio* (1993), en collaboration avec Moni Ovadia, l'installation vidéo *Il giardino dei colori*, (Paint-Show 1994 Tokyo), les installations interactives *Tavoli*, (1995, Milano, Triennale) et *Coro*, (Torino, 1995) et, pour l'Insituto Luce, le court-métrage *Dov'è Yankel*.

Studio Azzurro a aussi produit un nombre de bandes vidéo et de programmes pour la télévision en Italie et à l'étranger, a présenté des textes et des écrits théoriques, a organisé des ateliers pratiques et pédagogiques, ainsi que des séminaires.

STUDIO AZURRO

Avec Fabio Cirifino, Paolo Rosa et Leonardo Sangiorgi, d'autres personnes collaborent dans des activités promues par Studio Azzurro, certains avec des taches spécifiques, d'autres avec des rôles plus complexes comme l'exige une petite entreprise impliquée dans différents secteurs :

Carola Arico,
assistante tournage / montage
Reiner Bumke,
chargé des relations et des contacts internationaux, des activités de distribution et d'organisation
Mario Coccimiglio,
cameraman
Fanny Molteni,
post-production vidéo
Paolo Ranieri,
chargé de la recherche et des activités d'organisation
Cinzia Rizzo,
montage, spécialisée dans le montage synchronisé, responsable sur quelques projets de documentaire
Stefano Roveda,
nouvelles technologies (hardware, software et image digitale)
Luca Scarzella,
auteur de courts-métrages, codirecteur de quelques projets de théâtre et de vidéo.

Traduit de l'italien par Simonetta Cargioli,
© Studio Azzurro, Simonetta Cargioli, Vidéoformes et Turbulences Vidéo # 15, Avril 1997

Images sensibles (du village global à l'homme total ?)

Certes, cette volonté de l'homme de toucher, intervenir, interagir avec les choses du monde pour les modifier n'est pas nouvelle ; je pense, au contraire, qu'elle est vieille comme l'espèce. Mais quelques conditions ont changé et, aujourd'hui, face à la perspective d'être des spectateurs de plus en plus passifs de notre propre vie assistant au vertige informationnel produit par les média, cette exigence d'intervenir, d'avoir un rôle, est de plus en plus perceptible. Il y a pourtant quelque chose de différent. Toute relation, tout geste tactile a toujours produit, inévitablement une trace : soit des graffiti sur une pierre ou bien un souvenir indélébile dans la pensée, un chef-d'oeuvre ou un crime. Par cette trace, on a toujours essayé de laisser un signe du dialogue avec le monde. Mais il s'agit toujours de "laisser". Ce signe doit en effet être perçu, interprété, et peut-être ensuite assimilé. Un processus parfois rapide mais souvent assez long et filtré par le temps : aujourd'hui encore on creuse la terre pour chercher les traces de la civilisation. L'acte de "laisser" rend en effet l'idée de déposer dans le temps afin que quelqu'un puisse s'en apercevoir.

Tout au contraire, les récentes technologies interactives qui accentuent de façon inédite les possibilités de dialogue et d'intervention, sembleraient, plutôt que déterminer l'action de laisser/abandonner, favoriser celle de recueillir. Elles sembleraient solliciter continuellement la production de réponses, traces, désirs à recueillir, et à recueillir immédiatement. Tout signe, et ici on ne peut plus vraiment distinguer entre signes matériels (graffiti) et intérieurs (le souvenir, le désir), est sollicité pour pouvoir être soudainement élaboré, catalogué, transformé. Dans une société d'information et de données, du reste, toute donnée est vitale et toute information est nourriture essentielle pour reproduire et faire évoluer le cycle. Cela devient une condition nécessaire, que d'inventer des machines et des interfaces toujours plus sophistiquées pour produire des signes.

S'il s'avère, comme on l'affirme, que nous sommes en train de passer d'une civilisation des atomes à celle des bits (1), on pourra facilement comprendre comment tout cela représente la matière primaire, la marchandise essentielle, et quel pouvoir réside dans son contrôle.

Dans cette logique, la dynamique de l'interaction devient un noyau essentiel.

Cette pensée me vient pendant que j'observe les comportements des visiteurs d'un des nos récents environne-

Paolo Rosa

ments vidéo : *Tavoli - perché queste mani mi toccano (Tables - parce que ces mains me touchent*), basé sur un système interactif. L'oeuvre se compose de six tables, sur les plans d'appui sont projetées différentes images, de façon à paraître sans contours, c'est à dire, sans que l'on aperçoive le rectangle de projection. Les figures, choisies selon une logique narrative, sont presque immobiles : une femme allongée semble respirer à peine, une goutte tombe de façon obsédante dans un bol, une mouche bourdonne sur l'espace de la table etc... Tout paraît suspendu jusqu'à ce qu'un visiteur ne touche l'image. A ce moment-là elle s'active, réagit et développe une petite partie de son histoire. Par rapport au nombre de gens qui touchent les images dans cet espace, se développe une narration environnementale où est inévitablement enveloppé aussi le public comme acteur/spectateur.

Les présupposés sur lesquels se basait l'étude de ce travail étaient assez clairs. Nous nous donnions en particulier deux objectifs par rapport au problème interactif. Le premier était de créer un mécanisme qui sortait de cette dynamique individu-machine que si souvent impose la technologie interactive. Nous voulions un espace qui pouvait être animé par plusieurs personnes et qui devenait presque un lieu convivial (d'ailleurs l'image des tables le suggère). Le deuxième noyau était l'exclusion de toute autre présence technologique, d'interface technologique ; limiter l'apparence des machines et augmenter la sensibilité de l'ambiance, pour créer ainsi une condition de normalité et de familiarité. L'aspect tactile devait rencontrer des surfaces amies mais à l'inverse produire des effets étranges. Troisième et dernier aspect, dans l'esprit des environnements vidéo que nous explorons depuis des années, l'environnement devait être "narrant" et "mutant" : le dispositif devait ajouter la possibilité d'enchaîner différemment les figures, les suggestions à la suite de l'interaction des gens.

Un environnement sensible (2), socialisant et narrant : c'étaient les prémisses que nous nous étions données et que, je crois, nous avons respectées. Mais ce qu'il est intéressant d'écrire ici, est cette pensée imprévue, dont je parlais ci-dessus, qui est apparue à la suite de la réalisation, au moment où le travail s'est confronté dans son exposition au public.

Observant, comme je le disais, les personnes interagir avec les tables et les images qui était placées au dessus, et relevant le ton amusé avec lequel se déroulait tout cela (à propos de ça, il est automatique que dans la participation active il y ait une composante ludique

qui comprime la pression dramatique de ce qui est proposé), on avait envie de comprendre quelle était la figure la plus agréable, laquelle réveillait le plus le désir, la curiosité d'être touchée. On avait donc envie de rédiger un ordre de préférence des images sensibles. Il nous aurait suffit de peu pour le faire : il suffisait d'insérer dans l'ordinateur qui gérait toutes les données de l'oeuvre, une mémoire qui comptait toutes les fois que les images étaient touchées. Une modification très simple qui donnait pourtant la possibilité d'avoir en temps réel l'ordre des préférences. De plus, il aurait suffit d'ajouter un petit logiciel qui élaborerait la possibilité de répondre au désir de la majorité par des variations, par exemple par une plus forte fréquence de l'image le plus souvent indiquée. Bref, il nous aurait fallu deux fois rien pour amorcer dans le jeu interactif une exploitation basée sur la complaisance, sur le court-circuit du désir.

Cette idée, maligne, traversait mon esprit pendant que j'observais le jeu des mains qui effleuraient, touchaient, tapaient sur les images et les surfaces de Tavoli, et, subtilement, insinuait une réponse à ce sous-titre amusant, *parce que ces mains me touchent.*

Ces mains pourraient toucher pour produire des signes, parce que les signes servent à satisfaire les désirs et surtout à te priver de tes désirs en le satisfaisant.

Cette oeuvre, qui partait d'autres présupposés, aurait pu représenter un scénario semblable à celui auquel nous ferons face dans peu de temps, à une échelle décidément plus grande et significative socialement, c'est à dire quand on liera les éléments expressifs, exaltés par la diffusion des technologies interactives (cd-rom, réseaux de type internet, video à la carte, objets intelligents...) aux sciences de la statistique (qui s'expriment aujourd'hui avec les sondages, le marketing, les pourcentages d'écoute). En temps réel on pourra avoir les réactions, les températures, les atmosphères d'un peuple entier. Immédiatement, on pourra le satisfaire, lui plaire, le leurrer. Il sera par conséquent privé de ce composant (cet élément) de rêve qui réside dans les désirs, de ce facteur imaginatif qui réside à l'intérieur et qu'il est si difficile d'apprivoiser. On pourrait transformer l'interlocuteur social en un terminal sensible, un opérateur individuel (comme le disait Baudrillard), un producteur de réponses qui agit sans plus avoir la force intérieure de réagir, parce qu'il est privé du temps de maturation de la réaction. A celui-ci on donnera une satisfaction immédiate, pendant qu'émerge encore la surface de son désir, laissant immergée et inconsciente la masse la plus explosive.

Est-ce une vision forcée ? Peut-être, mais des signaux, différents et impor-

tants, nous donnent la mesure de sa consistance. Je ne cite qu'un seul exemple. Dans l'importance exaspérante et inédite de la campagne promotionnelle de "Windows 95", le système opérationnel destiné à monopoliser les ordinateurs du monde entier, et dans le bruit démesuré que la presse a fait autour, on n'a que légèrement évoqué une fonction très particulière de ce logiciel : la présence d'un programme qui tire des informations de l'intérieur de tout ordinateur équipé de ce système, un petit espion qui déchiffre les signes et recueille les informations sur les logiciels installés sur n'importe quel type d'ordinateur.

"Wizard", c'est son nom, entre en action quand nous sommes reliés en réseau avec le Network, de façon à pouvoir décharger ses informations dans son quartier général (3). Microsoft, après quelques protestations, a annoncé que le système peut être désamorcé. Pour le moment, j'ajoute.

A ce point, la tentation de craindre des visions Orwelliennes est forte, parce que des figures mythiques comme l'agent secret inséré dans le circuit informatique, ou "l'être de désir absolu", rempli par les signes de millions de personnes, nous pousseraient à le faire. Forte est aussi la tentation de passer de la vision du village global à celle du village sensible, une planète sur laquelle s'étend un réseau minutieux de senseurs

" On pourrait transformer l'interlocuteur social en un (...) producteur de réponses qui agit sans plus avoir la force intérieure de réagir, parce qu'il est privé du temps de maturation de la réaction. "

qui capturent les pulsations, les humeurs, les exigences même de ses habitants et les transfèrent dans un centre qui recueille les données, où prendrait forme une espèce de Golem informatique, un "homme total", synthèse extrême d'envie et de sentiments, référence, pour les décideurs, afin de pouvoir contrôler les comportements de millions de personnes.

Si nous n'avions pas aussi une vision positive des effets de la technologie, ces cauchemars nous envahiraient, et si c'est vrai que nous avons déjà à faire avec une forme de "surhomme" (le ventre mou de l'humanité qui nourrit les sondages), nous pouvons pourtant reconnaître qu'il existe d'amples secteurs où l'application de la culture technologique a bien un autre signe. Dans cette confrontation entre différentes valeurs, qui bientôt pourraient se transformer en choc, je suis sûr qu'un espace central peut être occupé par l'expérience artistique. Pour deux raisons principales, parce qu'après plusieurs années, grâce à ces nouveaux outils, elle peut instaurer un dialogue avec les personnes, et parce que, grâce à cela, elle peut alimenter la sensibilité au lieu de la recueillir, et provoquer une inversion dans le scénario décrit ci-dessus.

Au cours de ces années, nous avons vérifié qu'expérimenter "poétiquement" ces langages technologiques n'amène pas seulement à s'exprimer sur un côté esthétique, linguistique, comme dans la tradition de toutes les expériences artistiques, mais pousse à se confronter continuellement sur l'impact qu'ils ont dans la société. Comme le dit Omar Calabrese : "Les technologies sont des bêtes étranges. Elles ne sont pas seulement des outils qui rendent plus facile le travail, l'interactivité ou le divertissement, elles sont aussi des expérimentations sociales. Leur utilisation en fait détermine des mentalités et des structures collectives".

Véritablement, dans ce terrain de recherche on a la sentiment d'expérimenter même dans l'espace social, trébuchant souvent sur un nerf mis à nu du monde contemporain. Vraiment, on a le sentiment d'intervenir rapidement, presque en temps réel, sollicités par la vitesse de transformation et par les potentialités techniques de ces outils. Si ces sentiments n'étaient seulement que des illusions, ils pourraient suffire à démontrer comment il serait essentiel de donner un espace à ces recherches, c'est à dire comment il serait utile de faire entrer, dans cette mutation, où le développement technologique a une place centrale, une variable artistique, qui en explore les potentialités et les caractéristiques aussi d'un point de vue qui n'est pas seulement fonctionnel. Et si, à la récupération d'un espace social on pouvait superposer l'immédiateté du temps d'intervention, voilà que nous

aurions aussi les bases pour redessiner une condition de l'art nouvelle et plus pertinente.

Aux temps longs, contemplatifs, élitaires et liés à la représentation du monde, typiques de l'histoire de l'art, aux temps étranges du malaise intérieur, provocateur, abstrait et explosif de l'art moderne, se superposerait le temps réel des expressions contemporaines, mutantes, ouvertes, en quête du dialogue, et donc nécessairement liées à une dimension sociale.

(1) La référence est faite à Nicholas Negroponte qui, dans son livre *Être digitaux*, Sperlin & Kupfer, Milan, 1995, soutient la thèse du remplacement rapide des atomes, comme fondamental moyen de communication de la dimension matérielle, par les bits, l'unité la plus petite de l'ADN de l'information, et premier composant de la dimension immatérielle. Le même texte contient d'autres thèses suggestives, sur un fond global aux tons trop idylliques pour le goût de celui qui écrit.

(2) Je dois l'expression "environnement sensible", qui à mon avis prolonge de façon convaincante la définition d'"environnement vidéo" dans la dimension interactive, à Stefano Roveda, qui l'a utilisée lors d'une de nos conversations au sujet de *Tavoli*. De cette oeuvre, Stefano a conçu et réalisé le projet informatique.

(3) J'ai lu cette nouvelle dans un article de Massimo Miccoli sur le quotidien La Repubblica. J'ai une trace de ce texte, mais je n'en ai gardé ni une copie, ni d'autres données. Il suffit de le chercher.

" Les technologies sont des bêtes étranges. "

Traduit de l'italien par Simonetta Cargioli

© Studio Azzurro, Simonetta Cargioli, Vidéoformes et Turbulences Vidéo # 15, Avril 1997

Tables - parce que ces

environnement vidéo interactif

"Alors, ce n'es pas un rêve. Enfin! Une vision non plus, les visions sont muettes et je suis muet devant elles. (Il avance, s'arrête, regarde dans le bol. Sans émotion). Le pauvre. (pause). Maintenant je peux rentrer. Le mystère est dévoilé."

Six images allongées sur des tables font sentir toute leur pesanteur. Immobiles, où vibrant à peine, elles se secouent dès que "touchées". Elle reprennent alors leur légéreté, leur sens fluide. Elles participent ainsi à cette comédie. En glissant d'une table à l'autre. Entre un passant et l'autre. Six images essentielles qui habitent un espace simple et absurde. Six présences difficiles, surtout à "toucher". Parce qu'elles sont "pauvres". Probablement, parmi les autres, le toucher est le sens le plus pauvre. Il doit se tendre, il doit oser, il doit se salir. Il ne laisse pas seulement des traces, mais il en reçoit, il les subit, visiblement, comme aucun autre sens. Mais, peut-être, il est aussi le plus riche d'âme. A travers lui, passent filtrent les plus intenses informations, du premier jour de la naissance. Sur lui s'impriment les plus fortes suggestions : "Giotto, Masaccio... je ne les revois jamais sans la plus violente participation de ma conscience tactile. Je sens que je pourrai toucher chaque figure ; j'évalue la résistance qu'elle opposerait à mon contact, l'effort que je devrais accomplir pour la faire bouger ; je sens que je pourrais la parcourir tout autour " (Bernard Berenson). Sentir sur les paumes, sur les doigts, sur la peau sans toucher. Le toucher crée des relations même sans contact avec d'autres corps, d'autres matières. Seulement, en effleurant avec son propre imaginaire. Comme cela est important dans un monde où la matière devient de plus en plus impalpable et l'imaginaire de plus en plus visible, et les deux sont appauvris de leur intimité.

Comme des constructions sur pilotis, six tables soutiennent ces images épuisées.

Mais, au fond, elles sont encore douces, ironiques, et "peuvent" encore.

Touchons-les.

"Un monde sans monstres, vous l'imaginez ? (pause pour imaginer) ".

Les citations entre guillemets sont tirées de *Fragments de théâtre* et *Pochade radiophonique* de Samuel Beckett.

Traduit de l'italien par Simonetta Cargioli

© Studio Azzurro, Simonetta Cargioli, Vidéoformes et Turbulences Vidéo # 15, avril 1997

mains me touchent



Tavoli - perché queste mani mi toccano
(tables - parce que ces mains me touchent)
Envrionnement vidéo interactif
de Studio Azzurro

régie: Paolo Rosa
Images : Fabio Cirifino
avec la collaboration de : Paolo Ranieri
projet informatique : Stefano Roveda
interprétation : Angela Parmigiani
caméra : Mario Coccimiglio
montage : Fanny Molteni
musique : Roberto Benucci
régie son : Alessandro Rigratti
production : Studio Azzurro
remerciements : CD-Italy, Epson

STUDIO AZZURRO

John SANBORN

Maria LOURA-ESTEVAO

Merel MIRAGE

Christian BARANI

Les problèmes sont là pour être résolus, non ? En animal logique qui contrôle souvent ses pulsions naturelles les plus primitives, nous sommes à la recherche des solutions aux mystères de la vie. C'est évident. Je lis beaucoup sur ce thème merdique.

Alors pourquoi n'avons-nous pas réussi à résoudre ces problèmes qui séparent hommes et femmes depuis des siècles ? Doivent-ils à jamais demeurer des énigmes, tellement chargés d'émotions que nous débordons des frontières de la raison et nous trouvons confrontés à nos seuls sentiments, pas aux faits ? Et que sont les faits justement ? Et qu'est-ce que la raison ? Ne me laissez pas remettre sans cesse les questions en question.

Et si nous devions considérer "l'amour" — et tout ce que cela veut dire — comme une machinerie complexe fabriquée à partir de trop nombreuses pièces mobiles et inexplicables ? Serions-nous capables de reconnaître les points chauds du champ de bataille, en gérer les détails ? On pourrait essayer, mais des siècles de poésie, d'imagerie et de désirs intenses, nous ramèneraient au point de départ ... à nous poser les mêmes questions fondamentales. Encore et encore ... et on y prendrait goût.

Et s'il y avait dans cette lutte un mouvement permanent ? Une pure friction aux commandes de la machine ? Et si cette lutte allait au-delà du genre masculin/féminin ? Comment être confronté à tout cela et cependant prétendre que la civilisation est la réalité et que l'imaginaire nous échappe ?

Depuis des années, je suis fasciné par la frontière entre le monde réel et le monde imaginaire, et l'insistance quasi religieuse pour que ces deux royaumes demeurent distincts. En fait, c'est cette nature religieuse même, cet élan passionné qui est au coeur de *Tunnel of love*. Nous tombons amoureux tous les jours. Nous flirtons avec le danger, nous risquons tout pour un regard. Et nous sommes confrontés dans le regard de notre prochaine aventure amoureuse aux échecs de nos histoires passées. Notre passion est l'image de notre passion, mais notre partenaire au quotidien est la réalité de l'amour. Compromissions, rythme et digestion.

Nous sommes à la recherche de niveaux de relations plus élevés, nous nous efforçons de briser les limites de la jalousie et de l'ennui de se connaître trop bien ... mais nous échouons. Nous tombons en disgrâce, pécheurs que nous sommes, qui prions devant de nouveaux autels faits de cheveux, de seins, de lèvres et de jambes. Nous recherchons notre mère et notre père à chaque aventure sexuelle dans l'espoir que le réconfort enroule ses jambes autour de la tête du désir.

C'est la nature absolue et éternelle de ce cycle qui me fascine. Il y a de la joie à savoir que la réponse est inaccessible, qu'il est dérisoire d'essayer de découvrir la vérité. *Tunnel of love* présente quelques-unes de mes oeuvres favorites ... que l'on peut assembler dans le GRAND DESSEIN en toute liberté.

John Sanborn, 1997

Tunnel Of Love

installation vidéo interactive

© John Sanborn - Vidéoformes Avril 1997
Coproduction : John Sanborn, Vidéoformes, Mac d'Occasion, Manganelli Distribution. Avril 1997.



Traduit de l'anglais par Annie Blaizot, Gabriel Soucheyre. © John Sanborn, Annie Blaizot, Gabriel Soucheyre, Vidéoformes et Turbulences Vidéo # 15, avril 1997

John Sanborn
artiste vidéo / réalisateur

Travaux interactifs (Cédérom/Internet) :

LaFong (John Sanborn et Mike Kaplan) developent deux fictions Internet, en coopération avec MGM Interactive. *Blue Funk*, une sit-com destructurée pour le "Web", et *Paul is Dead* meurtre et mystère rock et *Paul is Dead* a été acheté par Microsoft Network : www.lafong.com

Strife 1996 jeu de rôle interactif.

Psychic Detective, 1995, avec Michael Kaplan. Film interactif original.

MediaBand, avec Marc Canter. Projet musical interactif.

Sixth Sense, commande Adobe pour cédérom.

Réalisateur pour la télévison:

Quruky, 1992 24'30", autoportrait vidéo.

Words on fire, 1990 24'30", avec Skip. Collage de poésie, prose et image.

Infinite Escher, 1989, 8'00".

Three sisters in ten minutes, 1989, 15'00".

Memories of New Orleans, 1989, 25'00", avec Mary Perillo and Bill Davis.

Untitled, 1989, 10'00", avec Mary Perillo.

PBS/"Alive from off center"

NHK/Media art museum, 1989, 30'00". Trois cassettes et trois cameras. Mixage en direct de John Zorn's Naked City band.

The adventires of Kitty Hoy : Episode one : Buzzword : Murder, 1989, 35'10", avec Michael Kaplan.

Endance, 1988, 7'30'. Chorégraphe : Timothy Buckley.

Duet, tiré de *Made in USA*, 1987, 13'00", avec Mary Perillo.

Metabolism et *Geography*, 1987, 24'00", avec Mary Perillo. Chorégraphie : Molissa Fenley, musique de David Van Tieghem and Mark Helias (with Anthony Davis and Tim Beirne).

2^3 Live, 1986, 60'00". Vidéodanse et performance, avec Mary Perillo.

Fractured variations et *Visual shuffle* , 1986, 14'10", avec Mary Perillo. Chorégraphie de Charles Moulton.

Perfect lives, 1983, 7 épisodes de 25'50". Un Opéra pour la télévision écrit par Robert Ashley.

Twyla Sharp scrapbook, 1982, 60'00", en collaboration avec Twyla Tharp. Documentaire.

Nombreuses collaborations pour la recherche avec Colossal Pictures, Silicon Graphics, Time/Warner, Hewlett-Packard, Paramount Interactive, etc.

Vidéo clips (extraits): Nile Rodgers, Grace Jones, Sammy Hagar and Van Halen, Rick James, Tangerine Dream, King Crimson, Philip Glass, The Hellecasters, Adrian Belew, Lou Reed et la bande son de *Dirty Dancing*.

John Sanborn travaille également avec Nintendo, Acclaim, Sega, Disney Channel.

STUDIO AZZURRO

John SANBORN

Maria LOURA-ESTEVAO

Merel MIRAGE

Christian BARANI









Un poulet est fixé aux hanches de Maria. La tête et le cou de l'animal mort battent sa cuisse droite. Mouvement mou et régulier.

Le rythme soutenu est marqué par chaque pas. Vue plongeante. Le visage est absent. La caméra ne fixe que ce mouvement et l'imperceptible empreinte laissée par la jambe martelée. La sensation s'installe chez le spectateur. D'abord une démangeaison. Sensation irritante. Puis le sentiment tenace et nauséeux de la mort accrochée à la ceinture.

Maria Loura-Estevao, artiste portugaise, développe une oeuvre sensitive basée sur le vécu et l'empirisme. Une oeuvre dans laquelle l'acte créatif reste fidèle à une recherche et à son processus - plus qu'à son résultat final. Un acte pur, uniforme, brut, expérimentaliste. Au travers de nombreuses installations aux formes minimales et souvent géométriques, Maria Loura-Estevao s'attache à considérer l'art comme un champ naturel d'expérimentations. Telle une alchimiste, elle considère la matière, les matériaux et les éléments. S'acharne à conditionner leurs évolutions. A les observer se métamorphoser. Attentive à

leur cristallisations, leurs mutations physiques, leurs oxydations, ou leurs variations colorées... Théâtralisation du vivant, de la mort, et de la régénération mutante des éléments. Une théâtralité insistant sur le temps et la visualisation d'une image en perpétuelle évolution. "Les matériaux seront utilisés selon leurs caractéristiques propres à se mouvoir en un autre corps (Maria Loura-Estevao)." Matériaux évolutifs donc, tels que l'eau, le cuivre, le pollen, la graisse, la cire, les tissus, la gomme arabique, le miel, de nombreux végétaux, etc.

Inévitablement, on pense à l'Arte Povera, à Joseph Beuys, au Minimal Art. Maria Loura-Estevao s'en éloigne, inexorablement.

Attachée à certaines valeurs terriennes, elle s'accorde avec la nature de manière respectueuse. Et rituelle aussi, quand elle plume une volaille au cours d'une performance à Londres. Ou lorsque, dans une vidéo, elle emplit de fraises le ventre d'un poulet, jusqu'à ce qu'un jus rouge en ressorte.

Le travail vidéo de Maria Loura-Estevao est atypique. Le support vidéo est utilisé, soit comme élément de l'installation, intégré à son architecture et dépendant de celle-ci, soit comme une oeuvre indépendante et montrée comme telle. Autrement dit, certaines vidéos multiplient leurs niveaux de lecture selon le mode de présentation choisie, Marie Loura-Estevao y élabore un domaine d'interventions inscrit dans l'ordre du poétique. Poétique du réel et poétique onirique qui accentuent l'impression diffuse de la quête d'un état de pureté absolue. Une pureté recherchée à travers une souffrance du type martyr et obtenue dans la mise en scène de cette souffrance. Le résultat est un état de grâce (mystique ou intime peu importe) perceptible dans plusieurs vidéos.

Maria est assise dans l'angle d'une pièce. Elle porte une robe blanche et des gants blancs. Dans les mains posées sur ses cuisses, elle tient une assiette contenant de la glace moulée et rouge. Plusieurs heures écoulées dans cette position inconfortable, la glace a fondu. La robe et les mains gantées sont maculées. Le corps gelé et engourdi.

Debout dans une pièce blanche, à côté d'un lavabo en émail blanc. Maria porte toujours une robe blanche et caresse une rose rouge. Son coeur et ses pétales.

Dans l'ensemble des vidéos réalisées, on distingue la marque d'une empreinte fantômatique, l'affirmation d'une gestuelle spécifique, la souffrance, une évidente sensualité et de là une extrême féminité souvent absente des installations, et un silence. Pesant. Embarrassant. Intime. L'intimité fortement ressentie, sollicite certaines émotions ou certains événements vécus propres à chacun. Elle oblige ainsi l'abandon progressif du seul regard analytique. C'est aussi l'intimité d'une relation très personnelle entre Maria et son travail.

Plan fixe sur un évier blanc avec de l'eau. L'évier se remplit successivement d'épingles à cheveux, des bigoudis, puis des mèches de cheveux.

© Guillaume Nez, Vidéoformes et Turbulences Vidéo # 15, avril 1997

Maria Loura-Estevao

Il était une fois

installation vidéo

© Maria Loura-Estevao, Vidéoformes, avril 1997

Le rouge de l'intime.

" Voici la nudité humaine, plus extérieure que le dehors du monde, la nudité qui crie son étrangeté au monde, sa solitude, la mort dissimulée dans son être."

Emmanuel Levinas

La survivante d'un monde qui n'avait pourtant pas encore commencé, celle qui ne jouera jamais qu'avec elle-même, se souvenant du temps, dans le blanc du nu de sa robe blanche.

L'intime n'est pas innocent. Une fleur, une flaque à la place du sexe tachent le blanc du blanc entre le lavabo et le mur. Laisser passer l'éternité du temps dans ce qui va bientôt s'effeuiller, dans ce qui fond et qui se décompose lentement. Laisser la décomposition faire son ouvrage. Compter le temps dans une chambre, une salle de bain entre mur et lavabo, laisser faire le temps avec le rouge de la rose et le rouge du plat de glace ou de gelée fondue et répandue en nappe de sang.

La maison de chez soi est la maison d'un crime. Quelqu'un est là. Faire et laisser faire occupent également ses deux mains. Caresser ou soutenir ce qui s'épand demande une égale tension. Aucune chance n'est laissée au hasard. Il s'agit de porter silencieusement la force du désir à bout de bras, de genoux et de jambes : le faire durer jusqu'à épuisement.

Ce qui est sans regard et ne regarde pas se donne à voir. L'intime s'extime. Le plus privé est projeté sur les murs ou tamponné comme une miniature sur un couvercle. L'impudique entièrement couvert est exposé, pieds et mains nus. L'obscène se maquille tranquillement sous nos yeux de voyeurs conviés à voir et à détourner le regard tout à la fois. Car le voyeur est toujours aussi un passant.

Le temps est sans façon et sans fiction. Il s'écoule. L'enfance continue à faire silence. L'enfance est vieille.

Sur le mur cependant des traces font pressentir un monde, ou le paysage d'un monde qui fait fond. D'autres sont donc passés. D'autres ont eu lieu, dans d'autres gestes. Le seul n'est jamais le premier à être seul. Le seul n'est jamais seul à être seul.

Tenir un temps, comme on tient une place forte, mais au-dedans de soi. L'impudique secret de l'image: son insistance.

© Françoise Collin, Vidéoformes et Turbulences Vidéo # 15, avril 1997



Maria Loura-Estevao
Née en 1960 à Torrao do Alentejo (Portugal)
Etudes
1984-1986 Escola Superior de Belas - Artes de Lisboa - Portugal
1986-1989Ecole des Beaux-Arts de Rouen - France
Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique
1989-1990 Université de Paris VIII Licence d'Arts Plastiques
1993-1994 Goldsmiths'College University of London Postgraduate Diploma in Fine Art
1994-1995 Master of Art
Expositions personnelles
1992 Salle des Etudes - CAC de Vassivière en Limousin - France
1990 Usine Fromage-Galerie Palomar - CAC de Rouen - France
1989 Galerie de l'Ecole des Beaux-Arts de Rouen - France
Expositions collectives
1996 The Institution of Rot - Londres - Angleterre
Galerie Cogito - Setubal - Portugal
1995 The McKinney Avenue Contemporary - Dallas - Etats-Unis Indepedent Art Space - Londres-Angleterre
1994 Chisenhale Gallery - Londres - Angleterre
1992 Musée des Beaux-Arts André Malraux - Le Havre - France Espace Cedric «Sélest'Art» - Sélestat en Alsace - France
1991 36ème Salon de Montrouge - France
Bourses/Prix
1991 Prix de sculpture - 36ème Salon de Montrouge
1991 Aide à la Création, Haute Normandie, Délégation aux Arts Plastiques Ministère de la Culture
1993 Aide à la Création, Haute Normandie, Délégation aux Arts Plastiques Ministère de la Culture
Publications
Catalogue d'exposition du Salon de Montrouge 1991
Art Press magazine - numéro 171 Juillet-Aoûtt 1992 p. 92
Catalogue d'exposition Sélest'Art 1992
Catalogue de l'École des Beaux-Arts de Rouen 1993
Cimaise numéro 228 Janvier-Février-Mars 1994
Catalogue Gang Warfare 1995
Catalogue Goldsmiths' College 1995

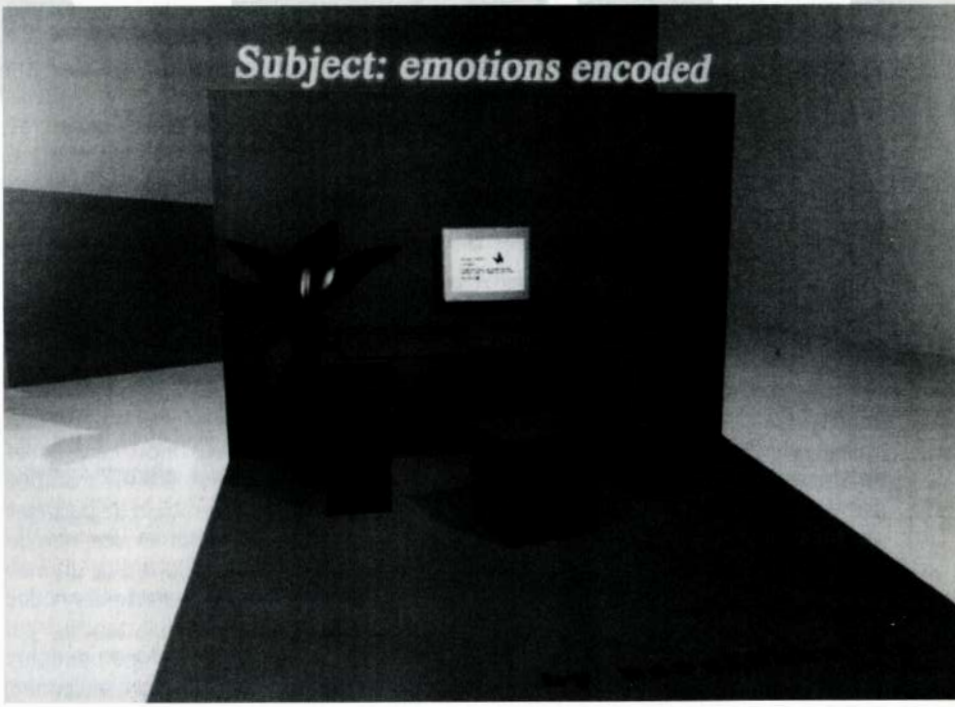
Sujet : émotions cryptées

installation interactive, une parodie de Merel Mirage

Le Sujet Virtuel :
un portrait impossible

Aujourd'hui le concept de " l'homme dans le cyber-espace" n'est toujours pas défini. Cependant quarante millions de personnes se connectent spontanément à des environnements virtuels sur Internet, la plupart sans même se poser la question sur la valeur de ce "Je" une fois qu'il est "converti" en données numériques et se fondent ainsi dans le flux continu d'informations numériques. Après avoir été moi-même "on line" ("en ligne") ces trois dernières années et après avoir expérimenté des conflits incertains entre virtualité et réalité, corps et esprit, je ressens maintenant un besoin urgent de réévaluer le concept du "je" — du sujet — dans des réalités simulées.

Avec ce projet, j'aimerais rechercher l'identité et la conscience des êtres humains connectés à une identité virtuelle, les prétendus "sujets virtuels". Ce sont des auto-représentations humaines qui vivent dans les réseaux de données informatiques. En suivant les pistes de données qu'ils laissent derrière eux dans les environnements sociaux qui se développent sans interruption sur internet, je serai capable d'explorer et d'analyser leur comportement. Ces pistes de données résultent des tentatives des sujets virtuels pour se connecter avec d'autres êtres humains dans le cyber-espace. Dans la réalité virtuelle, les humains sont représentés par des codes binaires traduits en mots, noms, émotions, descriptions de soi, mondes fictifs, symboles, réactions, décisions et même conséquences : des points de croisement innombrables entre des gens du monde entier connectés numériquement. Leurs esprits sont-ils connectés également ou communiquent-ils réellement ? Existe-t'il une possibilité d'émotion humaine dans ces réseaux? Ou bien est-ce seulement une illusion, et dans ce cas ne sont-ils pas au contraire provoqués par l'anonymat et trompés par un retour vers eux-mêmes? Les mots font-ils mal dans le Cyber-espace?



Le Cyber-espace est un monde dans lequel le contact humain se base sur la possibilité d'échanges d'identités et sur des vérités incertaines et variables. C'est un monde dans lequel personne ne semble porter la responsabilité de ses propres actions et réactions, un monde fictif et sans frontières, où l'esprit peut agir et réagir sans contraintes tandis que le corps possède toujours ses propriétés physiques et doit toujours subvenir à ses besoins. Pour "entrer" dans internet, il n'y a pas d'autre moyen que notre corps fait de chair et de sang. Les ordinateurs ne sont pas très sympathiques à cet égard. Se "brancher" et "vivre" virtuellement commence à être physiquement douloureux au bout de quelques heures; les yeux rougissent et fatiguent, les mains, le cou et le dos se raidissent. L'espace entre l'esprit et le corps semble s'agrandir. Le temps et l'énergie de la

vraie vie se consument dans la préservation du Sujet Virtuel. Mais quelle est la destinée de notre Moi Virtuel dans un mode sans modèle pour l'espace et sans référence ?

Un nouveau départ est nécessaire : "qui suis-je ici ?" et non pas "qui est ce que ça intéresse de toutes manières ?" La recherche de nouvelles formes d'identité dans des réalités simulées a créé nombre d'environnements sociaux sur Internet, comme Moo, Mud et IRC. Ce sont des mondes virtuels "en ligne" sur une base textuelle peuplés et créés par des représentations de l'esprit humain, dans lesquelles de nombreux utilisateurs peuvent communiquer simultanément en temps réel. Là, des groupes d'auto-représentations humaines sans corps se cherchent, explorent leur conception du "Moi" dans leurs contacts avec d'autres. Pendant mes voyages dans ces mondes de Moo et de Mud, j'ai rencontré un flux continu de confessions nues. Les étrangers qui sans pudeur communiquent dans leur langue la plus intime leurs pires craintes et leurs plus grands espoirs.

Il semble que dans un environnement qui apparemment est anonyme et "sûr", les émotions cachées des humains se débrident. Le Sujet curieux et incertain se découvre, trouve son chemin, n'a rien à perdre. Libéré des contraintes de la réalité il s'expose à quiconque veut en user et abuser, il découvre un terrain de jeux sans limite.

Les relations virtuelles qui se créent dans cet espace sans frontière et malgré tout indéfini, s'appuient sur la volonté de tous de croire en une vérité variable. Parce que tout pourrait être simulé ou même programmé, la paranoïa, dans un monde virtuel n'est plus une maladie mais une attitude réaliste.

Après avoir travaillé et surfé en ligne ces trois dernières années, je me suis trouvée confrontée au vide qui se crée entre l'esprit et le corps au moment où l'on pense à expérimenter des émotions "réelles" par le câble. Les émotions ou les "sentiments" générés par un moyen de communication "caché" par des êtres anonymes, des sources indéfinies ou même sans le savoir, par un programme informatique. Réelles ou pas, ces émotions (appelées "eMootions" dans le monde de Moo) avaient une influence certaine sur mon cerveau et pénétraient ma réalité. Étais-je trompée par ce Moi ? étais-je en train de partager une illusion dans le cyber-espace, rien de plus que la sensation du retour de mes propres pensées ? Ayant ressenti ces sentiments étranges et inattendus, j'ai compris que tôt ou tard on ne peut plus nier le fait que l'on est non seulement un chasseur d'informations anonymes, qui se sert d'internet comme d'un outil, et l'on ne peut nier, de fait, que l'on est — avant tout — une forme de "Moi" dans le cyber-espace.

Mais que vous arrive-t'il si vous acceptez ce monde illusoire de la simulation ? Le corps et l'esprit déchiré, le vide s'agrandit. La peur de perdre son "humanité" et son identité privée. Est-ce que cette décision d'agir et de réagir selon des faits non prouvés est le premier pas de notre Moi Virtuel sur son évolution vers sa vie dans un monde virtuel ?

Cette oeuvre nous prévient-elle contre un monde dont toute humanité a été

retirée ? Ou au contraire célèbre-t'il la naissance d'un monde où chacun connaîtra une liberté inconnue à ce jour pour se réinventer lui et son environnement ?

Subject : emotions encoded
Sujet : émotions cryptées

Grâce aux échanges privés sur Internet, on peut expérimenter les incertitudes, les craintes et les joies dans un nouveau contexte. Bien que cette sorte d'échanges combine des éléments de communication traditionnels tels que le téléphone et l'écriture, on ne peut le comparer à aucun. C'est cette combinaison d'inter-activités en temps réel (le téléphone), et les possibilités illimitées de l'imagination (l'écriture) qui font des échanges dans le cyber-espace une expérience si particulière. Avec ce médium on peut rêver et être éveillé en même temps.

Mon travail porte essentiellement sur l'évolution de l'engagement émotionnel dans la "toile" (net) : comment apprécier cet espace entre la réalité et la virtualité et comment s'y perdre également ; comment tout cela commence d'une manière ouverte et simple et comment finalement il est impossible de trouver le chemin qui répond à vos attentes ; comment les émotions se nourrissent de l'échange avec le réel ; comment la "toile" n'y parvient pas, car elle n'est que mots et en aucune manière l'histoire d'une expérience commune qui peut laisser quelque chose évoluer et se transformer.

Si en séparant le corps et l'esprit on oublie les attentes et les besoins du corps, le cyber-espace devient alors un terrain de jeux illimité dans lequel l'esprit ère librement comme un papillon. Mais aussi longtemps que le corps s'efforcera de s'unir à la vie de l'âme et cherchera des stimuli physiques, alors ce terrain de jeux illimité rétrécira rapidement jusqu'à devenir un espace très limité.

L'installation est une métaphore de la réalité. Tous les éléments sont fabriqués dans le même matériau dans des formes simplifiées. L'ensemble donne une impression de banalité, on pourrait être n'importe où.

Littéralement placé au sommet de l'oeuvre, il y a le sujet, suivi du corps (un mur, un moniteur d'ordinateur à haute résolution qui sort du mur, un plancher, une table, une chaise et une plante réelle) qui se termine par la signature.

Subject : emotions encoded , titre de l'oeuvre est placé en lettres de néon sur le faîte du mur. Il fonctionne comme le sujet au début d'un courrier électronique qui indique le sujet de la discussion.

Dans le coin droit du sol, il y a la signature : "by merel@khm.de". ça fonctionne comme l'adresse de l'expéditeur à la fin d'un courrier électronique.

Entre le sujet et la signature il y a le corps de l'oeuvre, comme le corps d'un courrier électronique se trouve entre le sujet et l'adresse de l'expéditeur. Le corps de l'oeuvre se compose de :

la table et la chaise, qui face au mur, suggèrent un espace privé de travail.

Le mur qui vous sépare de l'autre côté.

L'écran de l'ordinateur qui sort du mur, porte sur le virtuel, fenêtre transparente vers l'autre versant de la réalité.

Le dos de l'écran qui consiste en une visualisation de bits, la vraie matière des données numériques, encodage binaire du courant textuel.

Le texte, un dialogue entre deux étrangers dans le cyber-espace se déroule sur l'écran. C'est un courant numérique de l'échange, l'abstraction d'une expérience personnelle d'un an sur le net. Le texte suit une courbe dramatique qui montre le développement d'une première rencontre banale jusqu'à l'attirance de l'un pour l'autre, la crainte mutuelle de cyber-mensonges, la foi dans la parole de l'autre, l'attente réelle, et finalement le point de séparation entre réalité et virtualité.

Le papillon, une animation infographique 3D réaliste est au coeur du "corps". Il représente cette part de vous qui est née dans le cyber-espace et qui veut exister. Il se déplace entre le texte et le fond, et se comporte en accord avec la progression dramatique du texte. Au début il vole et s'amuse, mais plus l'échange devient émotionnel, plus sa conscience de la réalité augmente, plus le papillon découvre les limites du cyber-espace et se sent enfermé. Il se met à s'agiter et se heurte à l'écran dans ses efforts pour atteindre l'autre côté. Le verre de l'écran tout d'abord pratiquement indécelable devient une frontière étanche qui l'empêche d'atteindre le monde réel. Le son du papillon qui heurte l'écran souligne l'étanchéité de cette frontière.

La plante naturelle est sur la table près du moniteur, de l'autre côté de l'écran, ce côté que le papillon veut atteindre. Il représente son attente du monde réel.

Si seulement le papillon tournait son dos à l'écran et s'envolait, il serait libre (peut-on jamais être libre dans un espace sans fin ?) mais il devrait oublier son corps. Il serait forcé de séparer son existence matérielle et immatérielle.

Notes sur le papillon

Assise en face de l'écran et reliée à internet, j'ai commencé à ressentir que mon corps était un cocon, passif, abandonné sur une chaise par mon esprit transformé en un papillon qui vit des aventures impossibles au plus profond d'un espace intemporel et sans limite. Le monde au delà de l'écran est un monde où l'on peut rêver et être éveillé en même temps.

L'apparition colorée et surprenante du papillon puis sa disparition peut vous amener à vous poser cette question : "est il réel?" Sa liberté naturelle et son comportement apparemment habituel vous font oublier les contraintes de la réalité.

Tchuou-Hang-Tsé, un philosophe taoïste célèbre de la Chine ancienne a écrit : "autrefois j'ai rêvé que j'étais un papillon qui aimait voler. Je ne savais pas que j'étais Tchuou-Hang-Tsé. Tout à coup, je me suis réveillé et j'étais à nouveau Tchuou-Hang-Tsé. Je ne savais pas

si c'était Tchuou-Hang-Tsé qui rêvait qu'il était un papillon ou un papillon qui rêvait qu'il était Tchuou-Hang-Tsé". Il s'est demandé : "suis-je un homme qui rêve d'être un papillon ou suis-je un papillon qui rêve d'être un homme ?"

Traduit de l'anglais par Annie Blaizot, Gabriel Soucheyre
© Merel Mirage, Annie Blaizot, Gabriel Soucheyre, Vidéoformes , Turbulences Vidéo # 15, Avril. 1997

Merel Mirage
Merel Mirage vit et travaille depuis le milieu des années quatre-vingt au Nicaragua, Japon, Tibet, et sur Internet. Actuellement son travail est soutenu par la Dutch Cultural Broadcasting Promotion Fund (Fondation Hollandaise pour la Promotion et la Diffusion Culturelle)pour produire des projets de nouveaux média à l' Academy of Media Arts de Cologne, en Allemagne. Ses films, vidéos, installations, et projets sur internet ont été exposés et récompensés dans le monde entier, à la Biennale de Venise, au Stedelijk Museum d'Amsterdam, à la Biennale de Sydney, au Centro de Arte Reina Sofia de Madrid, au Rotterdam International Filmfestival, au New York Digital Salon, à la Videonale de Bonn, au Royal Museum of Fine Arts de Copenhague, à l'Institute of Contemporary Arts à Londres, au Kunst und Ausstellungshalle d'Allemagne, au Museum of Modern Art de Dallas, au World Wide Video Festival de La Haye, à Vidéoformes, Clermont-Ferrand, France ...

Videographie/ Installations / Web-sites, Selection
Subject: emotions encoded , parodie, 1997
*Poem*Navigator*, WWW-site/ installation, 1996
The Holiest I Saw, video (3:00), 1996
Blood in Blossom: a Perceptual Journey, film/ video/ installation (7:00), 1995
Steps of Tibet, public projection/ installation (loop), 1995
Who's Who?, video (1:00), 1994
Whose Tibet is it Anyway?, film/ video/ installation (7:00), 1993
Nature whispers in Japan, video (35:00), 1990
Mirage I : from Managua to Tokyo, video (55:00), 1998

Commissions/ Bourses
Commission, Stedelijk Museum Amsterdam, Under Capricorn»- exposition, the Netherlands, 1996
Commission, Beyond the Bridge — exposition, Netherlands Film Museum, Amsterdam,1995
Bourse d'étude : Dutch Cultural Broadcasting Promotion Fund. 1994/96
Bourse Dutch Arts Council , Amsterdam, 1991/92
Bourse d'Art : Amitiés Japon / Pays-Bas, Tokyo, Japan, 1990
Bourse de la Japan Foundation Production pour Nature whispers in Japan, 1989
Bourse Media de la Dutch Cultural Broadcasting Promotion Fund pour Mirage 1, 1988

Prix
Prix du Conseil Général du Puy-de-Dome, X° Vidéoformes, Clermont Ferrand, France. 1995
International Video Art Prize, nomination, ZKM, Karlsruhe, Allemagne, 1995
Festival Prize, IV Verdener Kurzfilm festival, Verden, Allemagne, 1995
Mention Spéciale du Jury, IX° Vidéoformes, Clermont-Ferrand, France. 1994
Mention Spéciale du Jury, 3e Mondial de la Vidéo, Brussels, Belgique. 1993

Le vent ailé

Installation vidéo

© Christian Barani, Vidéoformes, avril 1997

Une abeille butine et plonge dans le coeur d'une fleur jaune...
Penser l'image, non plus en terme d'action où un corps raconte une histoire dans un décor support de narration, mais avec une notion d'exégèse.
Où le corps et la nature s'unissent, où le corps est généré par le décor.
Un homme, au centre de la narration, au centre d'un espace industriel en destruction, s'est arrêté. Il contemple...
La contemplation est comme une mort minuscule, un éloignement de soi comme en amour.
Le temps devient autre, l'image devient profondeur. Elle s'ouvre pour que chacun puisse se l'approprier, y trouver son propre sens.
Dans une pièce fluide, un espace de mémoire, figuration et dissemblance s'unissent.Des images enregistrées par l'homme défilent dans un moniteur...
« La matière première d'une approche poétique n'est pas le langage mais la vie et notre propre mémoire.»
Une femme pénètre les éléments, s'approche de l'espace où l'homme se tient debout, le regard tendu vers un hors champ...
A cette souffrance intérieure de l'homme s'ajoute le thème de l'Annonciation.
La naissance qui vient se confronter à la mort pour mieux la pénétrer. un temps où la vie oscille entre néant et plénitude.
Dans un espace sombre, sans limite, une lueur approche...

Un espace de diffusion autonome et intime
A l'intérieur d'un cube noir sont installés six chaises, un moniteur et six casques. Lors de la projection, les spectateurs sont enveloppés par le noir et sont reliés à l'image par un cordon, par un son, grâce à un casque.

Christian Barani

Réalisateur - responsable du studio Vidéo à l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle de Paris.

Réalisations :

Naples, carnets d'images, vidéo, 1997 / 13'

Le vent ailé, vidéo,1996. / 17' (International Canary Islands Vidéo Festival, Espagne 1996, 1er prix de Création / F.I.V. 96 de Buenos Aires, Argentine 1996 / 9èmes Instants vidéo de Manosque, France 1996)

Les yeux ne sont plus ici, Film documentaire 16 mm, 1994 / 38 ' (Festival International de Gentilly, section documentaire de création 1995)

Lettre à une image, vidéo, 1994 / 17 '

AUSENCIA, Poème de J-L. Borges, vidéo 1992 / 2'11" (Festival Franco-Latino Sud Américain d'Art Vidéo 1993 / Festival Franco-Balte 1993 / Diffusion : « Video Espacios « de Buenos Aires 1993 / Festival Video-Art de Locarno 1993 / Festival Vidéoformes, Clermont-Ferrand, Mention spéciale du Jury 1993 / Festival International de Liège 1994 / Festival Franco-Brésilien 1994)

Prehistoland, Vidéogramme en relief, 1991 / 6'

Accord Tacite, (Maria Lago Peintre) vidéo, 1990 / 8' (Festival Vidéoformes de Clermont-Ferrand 1991 / Centre Audiovisuel Simone de Beauvoir 1992 / Festival Vidéo Art Plastique d'Hérouville Saint-Clair 1992)

Co-réalisations

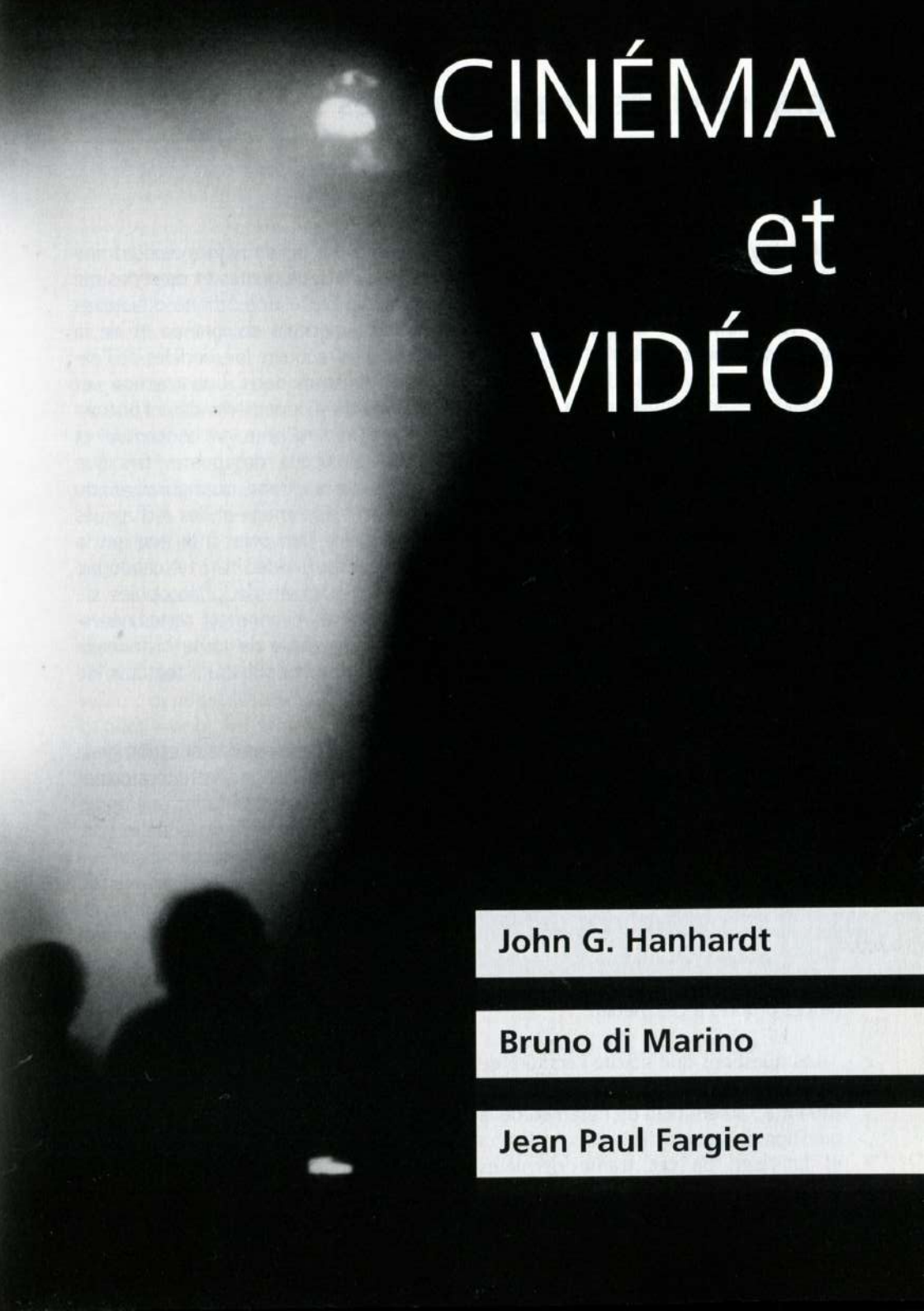
L'Ange du virtuel, vidéo, 1990

Projet pour une scénographie,parc de la Villette





Steam screens, 1979, Stan Van Der Beek et Sean Brigham



CINÉMA et VIDÉO

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

Images cinématographiques :

Les trois dernières décennies ont témoigné de remarquables changements dans notre façon de considérer le cinéma et la vidéo comme expression artistique.

Le cinéma d'avant garde a été célébré pendant les années soixante et soixante-dix, un des moments les plus forts de l'histoire du cinéma indépendant en Amérique. Dans les années quatre-vingt, les cinéastes, critiques et historiens, qui considéraient que les artistes des deux précédentes décennies avaient défini dans leurs oeuvres les critères du cinéma d'avant-garde, commencèrent à mettre en cause ses définitions. En même temps que le film d'avant-garde subissait cette auto-analyse et cette autocritique, le nouveau médium électronique et le discours esthétique de l'art vidéo, nés dans les années soixante, s'étaient bien implantés comme forme d'art. Aujourd'hui, le dialogue entre les artistes du cinéma et de la vidéo s'est développé en même temps que le médium électronique devenait plus présent et que les artistes se sont mis à travailler dans les deux domaines, tout en reconnaissant les propriétés et différences propres à ces média.

Les questions que suscite l'écriture de l'histoire de ces deux formes d'art se situent à l'arrière plan de l'examen de la question de l'abstraction dans le cinéma et la vidéo de ces trente dernières années. Dans les deux formes d'art, il y a une variété de genres et de styles qui donnerait lieu à une infinité d'histoires de l'art américain du cinéma et de la vidéo : elle recouvre les modèles de l'expressionnisme dans l'abstraction et d'autres développements dans l'histoire de l'art (minimalisme, art conceptuel et Fluxus) ainsi que des genres tels que l'animation abstraite ou figurative, du traitement de l'image et des techniques telles que le film peint à la main et la colorisation en vidéo. Un tel catalogue de techniques et de philosophies de fabrication de l'image est certes nécessaire comme base de toute histoire de cette période et pour toute tentative de codification de l'abstraction.

J'ai choisi d'examiner la question de la fabrication de l'image abstraite au cinéma et dans la vidéo pendant une période transitionnelle durant laquelle l'accession de la vidéo à la reconnaissance a suscité des efforts pour redéfinir à la fois ce nouveau médium et le cinéma en tant que forme d'art. Ma thèse est qu'une forme spécifique de films et d'oeuvres d'art vidéo a exploré la question de l'abstraction afin de définir leurs media respectifs. Ceci a été fait en choisissant la base temporelle de l'image animée et l'essence matérielle de l'image elle-même comme sites d'une enquête épistémologique dans l'expérience d'observation, explorant ainsi la

transaction perceptuelle entre spectateur et texte. Il existe un sous texte historique à cet argument : le cinéma américain d'avant garde était pour nombre de raisons devenu, comme le surréalisme et l'art Fluxus, un mouvement artistico-historique défini par une période et un corpus de travaux.

Donc, bien que l'on continue à voir de nouveaux films d'avant garde et oeuvres Fluxus des mêmes artistes ou d'artistes travaillant dans une veine similaire, ces genres ne fonctionnent plus comme "avant garde". On en voit un prolongement dans la remise en question de l'impulsion originelle du mouvement à l'intérieur du discours apparent de l'art vidéo ; pendant les années soixante-dix et quatre-vingt, les débats qui animaient le cinéma d'avant garde ont été développés et rénovés par les pratiques et les possibilités différentes du médium électronique. C'est dans le domaine de l'abstraction que cette question présente un intérêt spécifique et gratifiant. Grâce à un autre regard sur les projets cinématographiques et vidéo, y compris les installations, nous pouvons identifier des stratégies et des pratiques spécifiques qui révèlent une poésie de l'abstraction émergeant de l'effort de l'artiste pour redéfinir ces média comme discours esthétique.

J'entends commencer ce réexamen en remontant à 1958, avec une oeuvre de

Aujourd'hui, le dialogue entre les artistes du cinéma et de la vidéo s'est développé en même temps que le médium électronique devenait plus présent

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

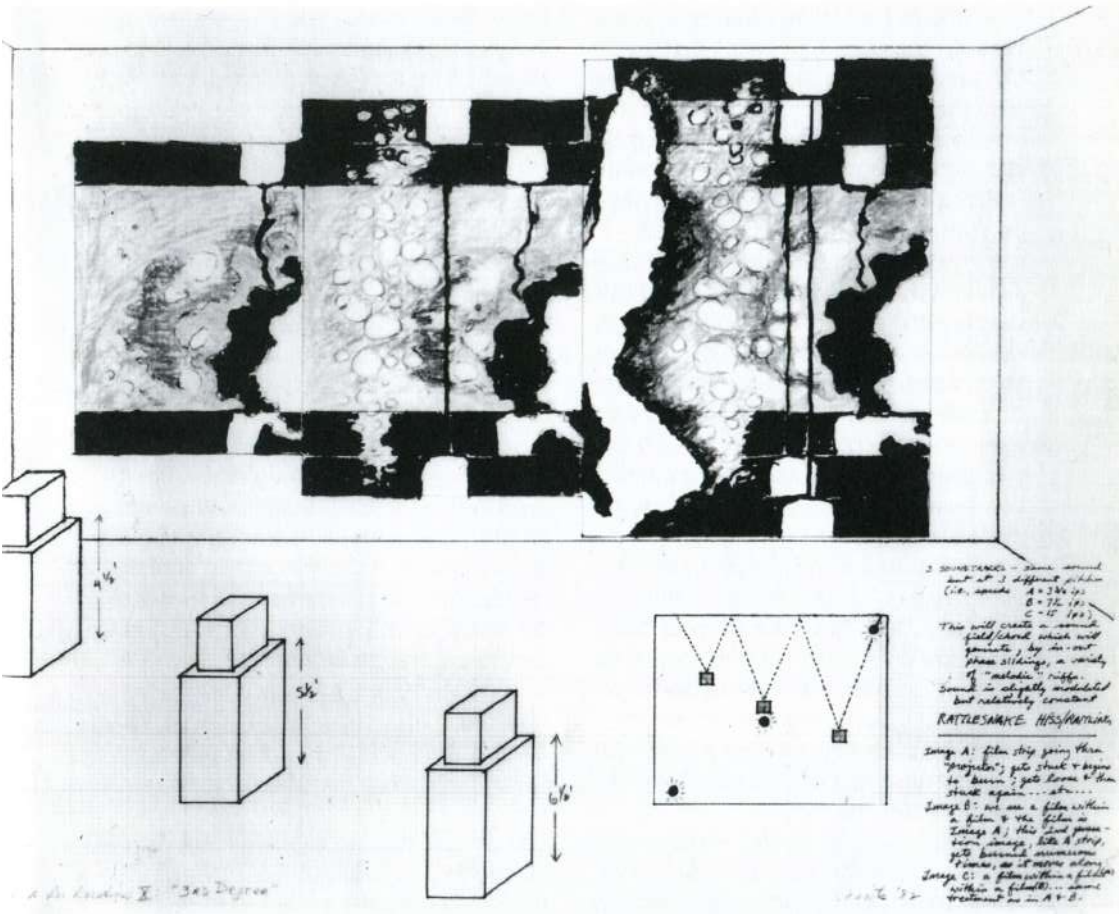
Jean Paul Fargier

Stan Brakhage intitulée *Anticipation of the night*. Par ce film et dans des écrits s'y relatant, Brakhage proclame une nouvelle forme d'écriture filmique guidée par une caméra libérée de la logique contraignante du cinéma bourgeois. *Anticipation of the Night* rejette la mise en scène et la notion de récit qui représentent un point de vue cohérent et stable. A la place, des images en cascade et fragmentaires de couleur et de lumière nous parviennent à travers des scènes de la vie de l'artiste ; le montage et le mouvement de la caméra, par une appropriation nouvelle et radicale de l'espace filmique, prennent la forme d'une quête constante de libération du film des contraintes narratives de la continuité du vue par vue et de la nécessité d'un seul point de vue dominant. Brakhage prône la libération de la caméra du langage linéaire du récit pour arriver à un espace personnel intense de formes en mouvement créées à partir de la lumière et de la couleur et médiatisées par des "metaphors on vision" titre du manifeste qu'il a publié en 1963 dans le journal Film culture. L'objectif de la caméra affine et transforme la réalité, précipite la perspective sur un plan abstrait bi-dimensionnel puis l'épanouit dans un espace chimérique. Le film devient un espace unique tandis le premier plan et l'arrière plan se rejoignent en un champ d'action en perpétuel mouvement. Des variations de la vitesse de la caméra, de huit à seize ou vingt-quatre images par seconde, et l'utilisation de stocks de films différents créent subtilement des changements et des modulations de l'image.

Le point de vue esthétique dans *Anticipation of the night* annonce de nombreux développements ultérieurs du cinéma indépendant. En mélangeant mouvements de caméra et montage, en allant même jusqu'à gratter la surface du film, Brakhage manipule les tensions entre l'image photographique reconnaissable et l'abstraction du cadre du film. Il s'efforce d'effacer la surface et les frontières de l'illusion pour créer un nouveau langage pour le cinéma.

Anticipation of the night propose un ensemble de stratégies esthétiques diverses qui tentent de casser la logique d'un cinéma construit comme un espace chimérique et comme un récit narratif. Brakhage exprime directement cette quête dans *Mothlight*, où les morceaux de mites, créatures attirées par le faisceau de lumière du projecteur dans une salle obscure, sont littéralement capturées sur la pellicule de celluloïde. Comme les films de Brakhage peints à la main — the *Dante quartet*(1987) et *The glaze of cathexis* (1990) — qui soulignent la matérialité de l'image par les coups de pinceau qui strient les images du film, *Mothlight* ignore les limites du cadre du film en assemblant au hasard les morceaux d'ailes de mites directement sur le film. Dans *Mothlight*, Brakhage rejette le film et la caméra comme base de l'image cinématographique puisque ce que nous percevons n'est que le collage aléatoire de matériaux sur la surface continue de la pellicule.

Brakhage, comme tous les réalisateurs, ne découvre ses films qu'après le



▲ *3rd Degree*, Paul SHARITS, 1982
Dessin pour une installation film et son sur trois écrans

John G. Hanhardt

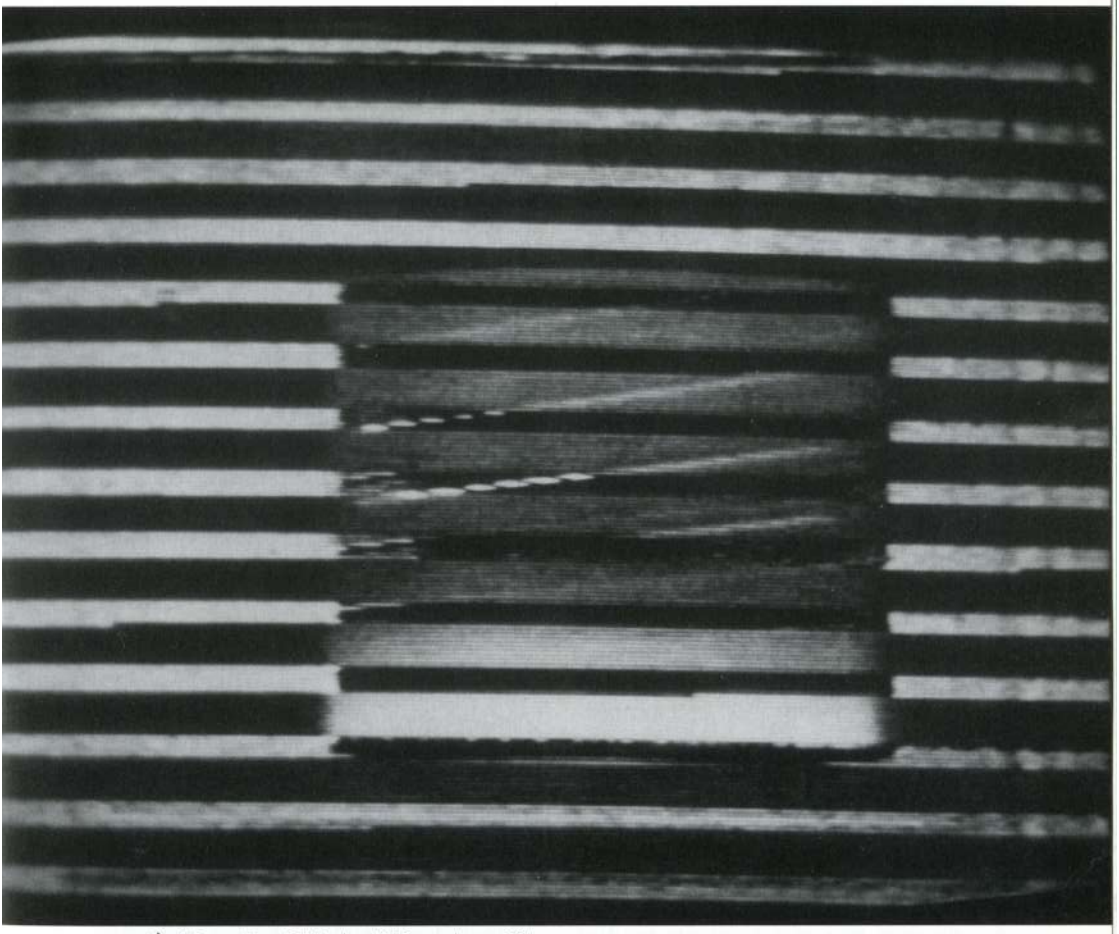
Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

développement en laboratoire et l'obtention d'un négatif ou, dans le cas d'un film qui est peint, gratté, ou objet de collage, que lorsque le film est projeté sur l'écran. Grâce à cette recherche radicale dans le champ de l'image abstraite, Brakhage se délecte dans l'imaginaire de l'artiste qui explore et expose le mécanisme du cinéma : pellicule et projecteur. Pour Brakhage, le cinéma n'est pas une image fixe mais mouvement et l'ingrédient final de ses films est le spectateur dont les yeux achèvent l'expérience cinématographique. *Anticipation of the night* est emblématique des stratégies de créations d'images abstraites à partir de l'image enregistrée, de la caméra en mouvement et par l'assemblage d'images uniques et de séquences; l'éclatement du cadre du film dans *Mothlight* témoigne de l'utilisation de la pellicule comme moyen de création de nouvelles formes d'images abstraites. Dans ces deux oeuvres, Brakhage manipule le temps et tire parti du passage de la pellicule dans la caméra et le projecteur.

L'articulation du l'image unique est un élément conceptuel qui entre dans la composition des oeuvres de Stan Brakhage, Robert Breer, Tony Conrad, Paul Sharits et beaucoup d'autres. C'est l'animation, l'enregistrement d'images uniques à partir de dessins qui, peut-être, témoigne le mieux de cette stratégie. L'oeuvre de Robert Breer est exemplaire dans sa proposition d'une esthétique de l'abstraction par la manipulation de la vitesse des images qui se succèdent. Dans 69, (1969) Breer crée une tension visuelle par un mouvement entre des formes géométriques anguleuses et des lignes qui évoluent librement. Ce que je veux souligner ici est l'exploration que fait Breer de l'illusion de la profondeur et la façon dont il expose les mécanismes de la création. Les objets semblent entrer et sortir de l'image, des images succèdent à des séquences d'images en couleur, des animations graphiques et d'objets alternent avec des prises de vue réelles, une variété de techniques qui toutes se fondent pour distendre l'espace filmique et briser l'illusion. Notre perception d'un espace hors écran en trois dimensions est brutalement détruite lorsque Breer reconnaît les limites de l'image. Le son apporte une autre dimension par le jeu d'associations visuelles et de signaux perceptibles sur la bande son. Comme le remarque Breer lui-même, 69 était une synthèse : «je veux dire une synthèse image par image. J'analysais la construction du film, cela faisait partie du concret et de la manière de présenter les matériaux du film lui-même." (1)

Dans ma recherche sur l'image abstraite dans le cinéma, ma sélection d'artistes et d'oeuvres retient ces oeuvres qui ne considèrent pas l'abstraction comme illusion d'autres choses (l'intérieur de l'esprit, le chemin mystique vers une nouvelle conscience) ou comme l'illustration d'un récit. Ma présentation s'attache plutôt aux oeuvres conceptuelles ou qui reposent sur un procédé, et qui anticipèrent, puis, en 1970, prirent le nom de «cinéma structurel». Pour définir ces films, je dirais que leur objectif premier est une écriture filmique qui s'oppose au cinéma chimérique. A la



▲ *Information,* Bill Viola, 1973, couleurs, 30'

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

différence de l'idéologie mythique, poétique du moi de l'artiste qu'a développé Brakhage à partir du paradigme de l'expressionnisme abstrait, ou de l'affiliation de Breer avec le néoplasticisme et son souci de peintre par rapport aux limites de la toile (cadre) de la surface de l'écran, d'autres artistes dans les années soixante-dix et quatre-vingt optent pour le matériau celluloïde qu'est la pellicule, se penchent sur son sens et son imagerie projetée sur l'écran. C'est un cinéma concret de l'abstraction, une abstraction qui nie les liens du langage dans un cinéma de l'indicible. Comme l'écrit Gehr, «La plupart des films imposent au cinéma d'être une image, une représentation. Mais le cinéma est une réalité et en tant que réalité, ce n'est pas une imitation...Le cinéma est une intensité variable de lumière, un équilibre interne du temps, un mouvement à l'intérieur d'un espace donné.» (2)

L'image totalement abstraite supplante l'image enregistrée et traite le faisceau lumineux pour exposer le grain comme base de l'image enregistrée, elle expose en même temps le matériel cinématographique, le projecteur et l'écran qui ne sont plus des éléments neutres mais une part active de l'herméneutique de la réception et de la composition du film. Les installations de Paul Sharits sont un prolongement de ses films "vue par vue", *T,O,U,C,H,I,N,G,* (1968) et *Color Sound Frames* (1974), dans l'espace d'exposition. Dans *Episodic Generation* (1979), quatre projecteurs en boucle et alignés présentent une séquence continue d'images animées sur le mur de la galerie. Les images des pellicules re-photographiées, chaque vue colorisée et re-photographiée, composent des panneaux de couleur et de mouvement qui se succèdent. Les images étaient projetées latéralement, les encoches des pignons visibles en haut et en bas de l'image. Sharits a gratté la surface de la pellicule de façon à ce que les couleurs solides aient l'air déchirées et distendues, tandis que les champs de couleur se poursuivent en rythme. Pour accompagner l'installation des projecteurs/films, on avait exposé un ensemble de bobines de film réelles, appelées «images gelées», qui montraient les matériaux entrant dans la composition des images projetées et comment l'artiste travaillait la pellicule.

Dans l'installation *Third Degree* (1982) Sharits va plus loin dans son exploration de la destruction de la pellicule de celluloïdee et de la dimension de l'image à l'intérieur de l'espace de la galerie. Ici les trois projecteurs sont placés à des distances différentes du mur, créant des images projetées d'échelles différentes en relation les unes avec les autres. Les projecteurs synchronisent les mouvements des trois films pour développer des relations visuelles entre les images projetées. Parce que les deux plus grandes images ne sont que les premières successivement refilmées, des tranches de temps se créent, qui brisent et étirent la dimension du tournage d'origine. Dans *Third Degree*, Sharits confronte la base matérielle du médium film en brûlant les images individuelles. Le film surchauffé explose et transforme la matière, l'image enregistrée est réduite en pièces pour mettre à jour des cou-

leurs et des textures crues dans les couches abstraites de la pellicule en fusion. Les propriétés chimiques du celluloïd et la lumière du projecteur déplacent le film de son cadre traditionnel et le transportent dans un champ plastique abstrait. A l'intérieur de l'espace de la galerie, le spectateur peut se déplacer devant les rayons lumineux des projecteurs, toucher la surface de l'écran et se laisser engloutir dans le jeu abstrait de la lumière et de la couleur.

Dans *Steam Screens* (1979) que Stan VanDerBeek a créé avec Joan Brighan, l'engagement du spectateur devient total. Dans ce projet il cherche à briser la surface bi-dimensionelle de l'écran filmique et à aller plus loin dans l'exploration de son imagerie animée produite par ordinateur. Présentée dans le jardin des sculptures du Whitney Museum of American Arts, dans l'obscurité d'un soir d'Automne, c'était une installation qui suscitait la participation active du spectateur. Une grille de tuyauteries était disposée sur le sol du jardin ; de la vapeur sous pression était pompée d'un camion à l'intérieur des tuyaux et s'échappait par de minuscules trous pour former des nappes de vapeur qui remplissaient l'espace. Les films de VanDerBeek étaient alors projetés sur la vapeur par une demi-douzaine de projecteurs. Des images abstraites tridimensionnelles se mettaient soudain à flotter à l'intérieur de «l'écran de fumée» immatériel, fluide et constamment renouvelé. Les images s'inscrivaient sur les différentes parties du corps des spectateurs tandis qu'ils se déplaçaient dans l'espace filmique et les champs tridimensionnels des motifs abstraits et de l'imagerie en perpétuel mouvement de VanDerBeek.

J'ai choisi de présenter ces artistes et des approches cinématographiques qui créent leur imagerie abstraite directement des propriétés du médium soit par l'exploration du mouvement de la caméra (*Anticipation of the night* de Stan Brakhage), en appliquant des matériaux directement sur la pellicule (*Mothlight* de Brakhage), l'animation faite à la main (*69* de Robert Breer), des installations cinématographiques qui utilisent la pellicule de celluloïd comme matériel compositionnel (Episodic Generation et Third Degree de Paul Sharits), soit par l'exposition de la surface de l'écran à une abstraction encore plus poussée de l'image en tant qu'expérience intelligible (*Steam Screens* de VanDerBeek). Ce ne sont pas des récits qui peuvent être racontés ou des images qui peuvent être facilement reproduites. Ce sont des oeuvres qui doivent être vécues, qui entraînent le spectateur dans la fragilité et la temporalité de l'image projetée et de ses ins-



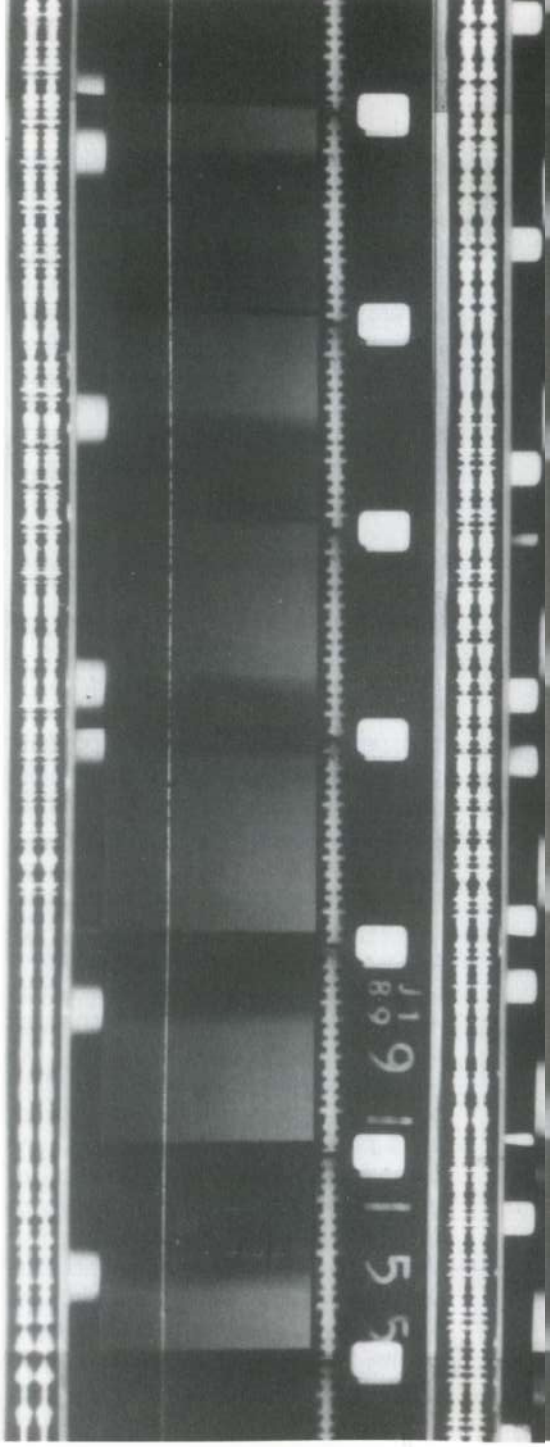
John G. Hanhardt

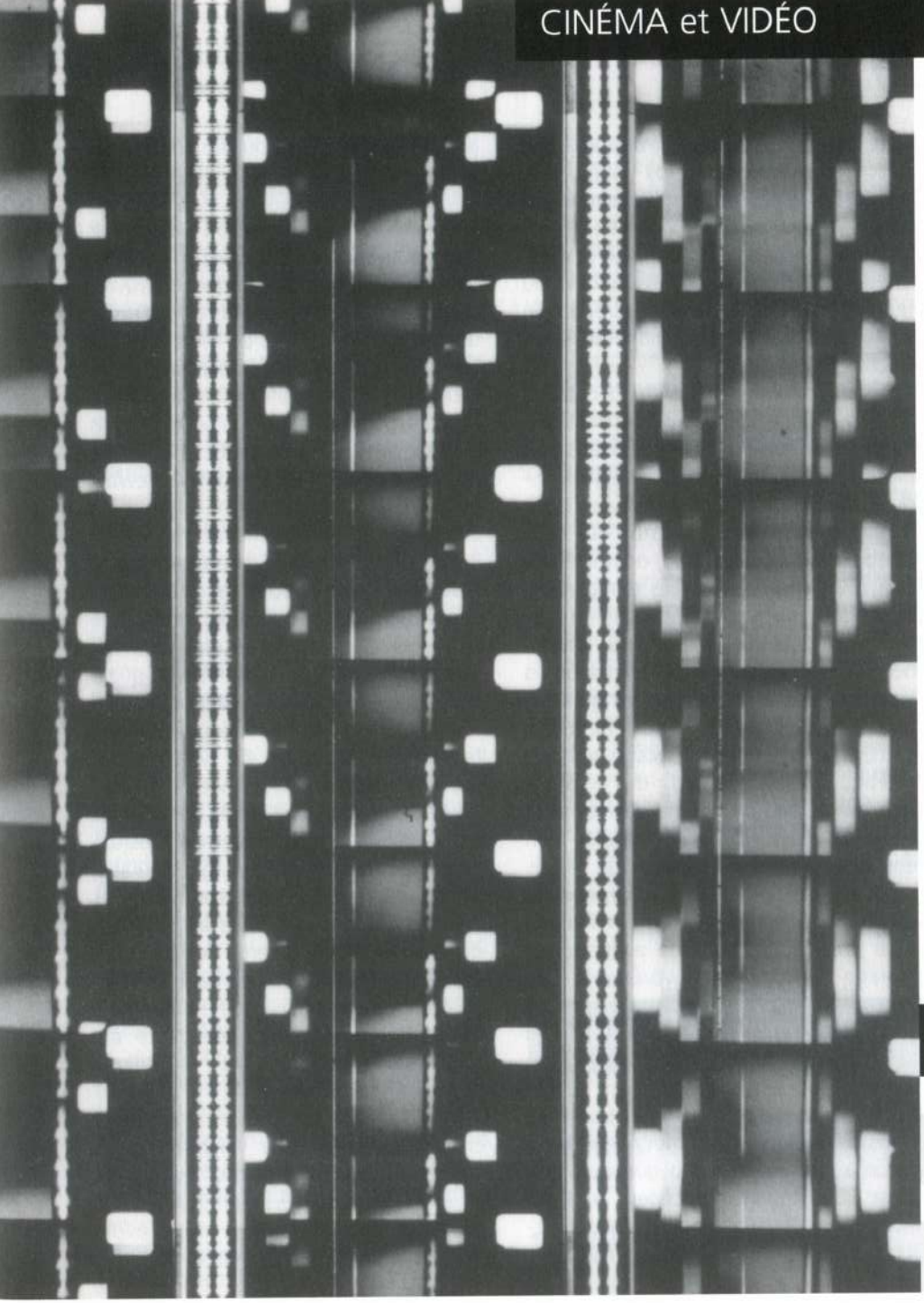
Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

truments : caméra, pellicule, projecteur, écran. Dans les mains de ces artistes, l'image abstraite n'est pas une représentation d'une autre école d'imagerie mais est créée à partir des ressources de l'artiste et des sources du médium. En m'intéressant à cette forme particulière d'oeuvre j'ai laissé de côté beaucoup d'artistes (Mary Menken, Tony Conrad, Jordan Belson, Ken Jacobs, John Whitney, Len Lye, Sandy Moore, Nathaniel Dorsky et beaucoup d'autres). Cependant, en attirant l'attention sur ce type d'oeuvres, j'espère démontrer à quel point le cinéma est différent de la vidéo et comment pourtant parce qu'ils participent de l'abstraction, ils partagent certains principes. Le cinéma est une forme d'art fait à la main, c'est une bout de pellicule que l'on peut mettre à la lumière et qui doit être monté à la main. Dans les oeuvres dont je viens de parler, les artistes ont consciemment cherché à explorer ces paramètres physiques et à engager directement le spectateur dans la réception et l'achèvement de l'oeuvre lors de sa projection. Dans leurs jeux abstraits de lumière, de couleur, de blanc et de noir, de son et d'image, ces oeuvres testent à la fois notre langage descriptif et le langage filmique. Cet engagement dans la temporalité du processus de projection et la reconnaissance directe du spectateur intervient aussi dans le travail des artistes vidéo des années soixante à nos jours.

Dans une publication qui accompagnait son exposition individuelle à la Galerie Smolin à New York et sa performance simultanée au Yam Festival dans le New Jersey en 1963, Wolf Vostell a





▲ *Episodic generation*, Paul Sharits, installation film, Whitney Museum of American Art

écrit cette note pour la performance *Décollage* : «Jeter un gros gâteau à la crème fouettée sur le téléviseur et en barbouiller la surface pendant le programme...»(3). Ici, Vostell incite le spectateur à participer à l'interruption du flux télévisuel en couvrant l'écran et en le transformant en une image abstraite fracturée.

Les happenings Fluxus du début des années soixante où les artistes ont commencé à intégrer le téléviseur dans leur pratique artistique, sont même allés jusqu'à intervenir sur les composants électroniques du tube cathodique. Le célèbre *Magnet T.V.* (1965) de Nam June Paik n'utilise pas d'images enregistrées ou émises, mais montre un schéma abstrait et mobile que crée un gros aimant déplacé sur la surface du téléviseur. Ici Paik, forte personnalité en tant qu'artiste et activiste de l'histoire de cette forme d'art, a pu façonner une image nouvelle cinétique abstraite à partir des possibilités du téléviseur. Dans les années soixante Nam June Paik crée un ensemble de vidéos basées sur l'interruption électronique de la réception du signal émis. Il change le son et l'image pour créer une altération abstraite de l'image enregistrée. *Variations on Johnny Carson vs. Charlotte Moorman* (1996) en est un exemple dans lequel Moorman réalise une performance impromptue en superposition sur le spectacle de Johnny Carson que Paik transforme en événement aléatoire grâce à une image vidéo qui mue sans cesse. Ces travaux précèdent le Paik-Abe vidéo Synthesizer, le procédé développé par Paik pour traiter et coloriser l'image et les autres outils créés dans les années soixante-dix pour transformer et synthétiser les images.

De même que pour mon propos sur l'abstraction au cinéma, j'ai choisi d'étudier un ensemble spécifique d'oeuvres qui traitent des événements aléatoires et des propriétés uniques du médium électronique, qui ne font pas appel à des technologies de traitement de l'image ou de post-production ; ainsi, je n'ai pas inclus le synthétiseur Rutt-Etra, Paik-Abe ou les oeuvres de Shalom Gorewitz, Stephen Beck, Eric Siegel, Ed Elmshwiller, Barbara Bruckner, Peer Bode ou Mathew Schlanger, parmi d'autres. Comme pour le cinéma, j'ai choisi d'étudier une sélection spécifique d'artistes et d'oeuvres d'art vidéo qui explorent le médium lui-même, la qualité même de l'image électronique et n'emploie pas des technologies de traitement de l'image et de post-production, des dessins par ordinateur ou l'arsenal des outils de l'artiste, ressources commerciales et quasi commerciales utilisées pour créer un langage de l'abstraction plus élaboré et développé. Ces oeuvres se basent sur le hasard et l'imagerie abstraite qui émerge des procédés éphémères pour découvrir dans les opérations aléatoires du système d'imagerie vidéo une abstraction provocante qui résiste à toute codification.

Il existe une distinction importante entre le cinéma et la vidéo : l'image vidéo peut être vue au moment même où elle est enregistrée, l'image est créée sur le tube cathodique, sur l'écran même et doit être traitée et projetée avant de pouvoir être vue. Ceci crée une

dialectique active entre l'artiste, le procédé et le spectateur, une relation cognitive profonde qui donne au médium une abstraction singulière. Les artistes dont il est question ici Nam June Paik, Bill Viola, Woody Vasulka et Al Robbins ont tous créé des oeuvres qui explorent des questions liées à celles que j'ai traitées dans le cinéma d'avant-garde. En s'appuyant sur les propriétés uniques du médium et en impliquant le spectateur dans la réception de l'oeuvre, ces artistes déstructurent la technologie de leur art en jouant avec et en créant un ensemble de possibilités à partir de leur médium respectif.

En 1973 alors qu'il travaillait en studio, Bill Viola put réaliser une vidéo intitulée Information. Comme *Variations on Johnny Carson vs Charlotte Moorman* c'est une oeuvre basée sur le hasard, les événements imprévus qui créent une oeuvre d'art unique. Information est le résultat d'une panne d'un système vidéo. «C'est le résultat d'une erreur technique en studio tard le soir, quand la fiche sortie du magnétoscope a par erreur été branchée en boucle en passant par le "switcher" du studio. Quand on a appuyé sur le bouton enregistrement, la machine a tenté de s'enregistrer elle-même»(4). Ce procédé a généré des schémas de bruits et d'interférences. A la différence des vidéos réalisées pour la diffusion, traitées par un correcteur pour que l'image cadre dans la fenêtre du signal émis, Information a un signal non conforme et diffère d'un moniteur à un autre. On ne peut le voir deux fois identique. En d'autres termes, la vidéo se refait à chaque passage et l'image est toujours décodée de manière différente.

Les opérations aléatoires qui composent les premiers projets de fabrication de l'image abstraite de Viola et de Paik donnèrent aussi des informations aux vidéastes pionniers Woody et Steina Vasulka pour leur travail d'exploration. Au lieu de déterminer quels inputs créeraient quel effet, ils cherchèrent à créer non des synthétiseurs mais des «boites à deux extrémités ouvertes»(5) dans lesquelles l'imagerie abstraite pouvait se développer librement grâce à une technologie qui s'auto-explore. Dans des oeuvres comme *Noisefields* (1974), ce que nous voyons est la représentation visuelle d'un signal audio ; l'utilisation d'un synthétiseur de sons a permis aux Vasulka de manipuler l'onde électronique formée par les signaux audio et vidéo. L'imagerie est ainsi entièrement électronique. «Elles ont toutes été réalisées artificiellement à partir de fréquences diverses, de sons, de tons inaudibles et de leurs rythmes"(6). Ces

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

représentations visuelles naissaient aussi de la dimension temporelle du son. Comme le remarquait Woody Vasulka, «A ce moment j'étais totalement obsédé par l'idée qu'il n'y avait plus de cadre unique. Je viens du cinéma, où le cadre était extrêmement rigide et je compris que le matériau électronique n'a pas de limites dans sa propre existence. Il n'est limité que lorsqu'il atteint l'écran parce que l'écran lui-même est une structure temporelle rigide"(7). Ainsi, comme les cinéastes l'avaient auparavant affirmé, les Vasulka ont cherché à briser les paramètres du médium et à découvrir les combinaisons aléatoires qui émergeraient de son matériau de base.

Al Robbins fut peut-être l'artiste le plus déterminé à libérer la technologie vidéo des systèmes imposés par le fabricant. C'est l'expérience de Bill Viola dans Information qui motiva Al Robbins dans tous ses travaux. Sa réalisation de Information n'a pas utilisé de synthétiseurs et de correcteur de code-temps pour la rendre compatible avec un procédé d'émission ; c'était une oeuvre brute qui n'avait d'existence que pendant sa confrontation à un spectateur. Les installations et vidéos de Robbins ne se conservaient pas sous une forme définitive et inviolable; au lieu de cela, leurs abstractions aléatoires, leurs énergies et éclats de couleur s'auto-créaient et s'auto-détruisaient alors même qu'elles apparaissaient. Le combat de Robbins pour purifier le signal et l'image, pour lui permettre d'exprimer la poésie de sa propre imagerie brute, occupa toute sa vie. Poète et artiste, il travailla et écrivit inlassablement sur sa quête pour se libérer des contraintes afin de réaliser de nouvelles productions.

Dans des installations telles que *Anticata/Strophe* (1980) Robbins a placé des caméras et des moniteurs dans tout l'espace de la galerie afin que les images circulent selon des séquences déclenchées par le bruit de la caméra qui se met en marche. Comme l'écrivait Robbins, ces installations prolongeaient "le tournage pour évoquer un fluide dynamique et aussi complexe que le tournage/mise-en-marche de l'espace entre les images, l'espace entre les images et le spectateur, comme s'ils dialoguaient, impliquant le spectateur dans ces conversations"(8). Alors que la caméra les oppose et que le spectateur active l'installation en traversant «l'espace de l'installation qui a des qualités identiques à celles d'une bande vidéo". La prédétermination de l'image enregistrée est ainsi rompue par le spectateur. Sa position quand l'espace de l'installation s'intensifie, est active, physique et kinesthétique, et auto-réfléchie. L'espace de l'installation est découpé selon un schéma correspondant aux lieux de tournage, et la position du spectateur se rapproche de celle du caméraman» (9).Les images abstraites de Robbins véhiculent l'idée d'une vision réelle et non le «réalisme» du dessin ou de la photographie ni les limites sûres dont nous entourons notre monde.

L'utilisation des lentilles et les moyens d'enregistrement électroniques dans le processus de la découverte ont conduit Bill Viola à rassembler des images abstraites d'un paysage désertique dans *Chott el-Djerid (A portrait in light and*

heat), (1979). Dans une séquence d'images remarquables enregistrées grâce à un téléobjectif spécial pour la vidéo, Viola a filmé les mirages qui se forment sous le soleil zénithal dans le Sahara Tunisien. Les couleurs de la lumière et de la chaleur et les effets troublants du mirage créent des images abstraites de scènes réelles et imaginées. Ici le paysage offre des images d'une abstraction mystérieuse et lyrique issues de phénomènes naturels. La caméra de Viola et sa capacité de créer un univers abstrait par l'enregistrement d'images en temps réel véhicule une sensation immédiate de découverte à l'opposé de la distance que génère le développement du film. La lumière du moniteur confère une impression tactile de lumière et de couleur ; l'image électronique du monde qui nous entoure a un aspect doux et pointilliste. Cette oeuvre offre un contraste intéressant avec *Anticipation of the night* de Brakhage et son abstraction inquisitrice et piquante ; le flux de la vidéo et le montage cinématographique forment deux compositions de l'image abstraite très différentes. Robbins, Vasulka, Viola et Paik ont cherché dans l'image abstraite la découverte des possibilités expressives constamment présentes mais éphémères de la vidéo en tant que médium de l'artiste.

En nous retournant sur les trente années ternes du film d'avant-garde et la production de vidéo d'art, il apparaît clairement que les artistes dont j'ai parlé ont cherché à transformer leur média grâce aux occurrences du hasard et au rapport entre leur regard et le monde. Cet élan avait son origine dans le cinéma d'avant-garde et s'est poursuivi dans l'art-vidéo. Mon idée est que l'abstraction telle qu'elle résulte de l'un ou l'autre médium — film ou vidéo — est devenue un acte purificatoire qui a crû en un idéalisme de l'image libérée de la logique capitaliste de la production de spectacles. Trop souvent nos histoires de l'art-vidéo et du cinéma décrivent ces média en des termes adaptés aux récits conventionnels du monde du spectacle ou les considèrent comme des images-miroirs des autres arts visuels. L'oeuvre de ces artistes qui se sont confrontés à l'image abstraite a tenté de ramener la technologie à la techne du renouveau et de la simplicité radicale. Ces artistes ont cherché à réinventer une poétique de l'image en faisant pénétrer le cinéma et la vidéo dans la dimension de l'image abstraite.

John G. Hanhardt

■

Traduit de l'anglais par Annie Blaizot, Gabriel Soucheyre

© John G. Hanhardt, Annie Blaizot, Gabriel Soucheyre, Vidéoformes, Turbulences Vidéo # 15 Avril. 1997

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

Notes

1 . American Federation of Arts. 1966. *A History of the American Avant-Garde Cinema.* Catalogue. New York : The American Federation of The Arts. 144.
2 . Whitney Museum of American Art. 1983. Ernie Gehr. *Programme Note N° 9. New American Filmmakers Series.* New York : Whitney Museum of American Art, n.p.
3 . Vostell,Wolf. 1963. *Television Décollage* & *Morning Glory* / 2 Pieces by Wolf Vostell. New York : 3rd Raid Gallery, n.p.
4 . London, Barbara, editor. 1978. *Bill Viola.* Catalogue. New york : The Museum of Modern Art, 24.
5 . Furlong, Lucinda. 1983. *Notes Toward a History of Image-Processed Video : Steina and Woody Vasulka.* Afterimage, 2:1 December, 14.
6 . Furlong, *Notes Toward a History...*, 15.
7 . Furlong, *Notes Toward a History...*, 14.
8 . Robbins, Al. 1980. Al Robbins *Anticata/Strophe.* Programme Note. The American Filmmakers Series. New York : Whitney Museum of American Art, n.p.
9 . Stedelijk Museum. 1984. The Luminous Image. Catalogue. Amsterdam : Stedelijk Museum, 153, 155.

John G. Hanhardt a depuis peu pris les fonctions de conservateur principal du département cinéma et média du Solomon R. Guggenheim Museum, où il a développé la collection artistique et le programme d'expositions dans le domaine de l'art cinématographique et des média à l'échelon mondial. Auparavant, il fut pendant vingt ans conservateur et chef du département film et vidéo au Whitney Museum of American Art. Au nombre des expositions qu'il y organise : *Re-Visions, Projects and Proposals in Film and Video,* la rétrospective Nam June Paik (1982), et les premières rétrospectives présentées dans un musée : *The Films of Andy Warhol* (1988) et *Andy Warhol's Video and Television* (1991). Il réalise de plus les sélections de films et vidéos pour toutes les biennales du Whitney de 1975 à 1995. Avant de commencer sa carrière au Whitney, M. Hanhardt est responsable de la section cinéma au Centre d'Art Walker de Minneapolis et y crée le département film et la collection de l'étude de film (1972-74). Les deux années précédentes, après l'obtention de son mastère du département des études cinématographiques de l'université de New York, il travaille à la section de cinéma du Musée d'Art Moderne. En plus de son travail au musée, M Hanhardt a aussi un rôle important dans divers autres projets. En 1976, il accueille *A History of the American Avant Garde Cinema* pour la fédération américaine des arts, et ses expositions internationales incluent Frances Torres : *A Retrospective* (Centro d'Arte Reina Sofia, Madrid, 1991), *Bucky Schwartz* (Museum of Israeli Art, Ramat Ga, Israël, 1990), et l'exposition et conférence *The ends of the museum*, à la fondation Tapies, Barcelone, en 1995. Il enseigne dans nombre d'institutions, y compris l'université de Colombia, le College Middlebury, l'Institut des Arts de Chicago, Rhode Island School of Design, le collège Williams, et est administrateur de la colonie MacDowell. Il est actuellement administrateur de la Fédération Américaine des Arts et également de Electronic Arts Intermix. En 1986 il publie *Video Culture : A Critical Investigation*, anthologie éditée et préfacée par M Hanhardt. En 1993, son remarquable travail de conservateur est récompensé par l'obtention d'une bourse de la Fondation de la famille Norton.

13 janvier 1997



▲ *Early abstraction,* Harry Smith, vidéo, film 16 mm . Courtesy of Whitney Museum of American Art

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

Le corps du cinéma et le corps de la vidéo

"Sur les deux bords de l'océan, l'intérêt des artistes semble aller vers le mouvement et la lumière. Mais, tandis que ceux de la West Coast (Sears, Barlett, Conner, De Witt, etc...) s'intéressent surtout à l'image électronique, à la vidéo, qui, à mes yeux, tend (dans le bien comme dans le mal) à enlever de la consistance à toute la réalité ; sur la East Coast (...) la réalité semble être transformée en un autre type de réalité, en un champ d'énergie, énergie esthétique. Elle n'est pas décorative, ne pas seulement l'expérience d'un message. Voir *Waiting* d'Ernie Gehr ou *Back and Forth* de Snow, est une expérience (ou une activité) cinésthésique, physique et mentale beaucoup plus intense que voir n'importe quel film de Scott Barlett ou Lauren Sears. Je n'arrive pas encore à en définir la différence exacte ou les raisons — et tout ce texte pourrait être une hérésie inutile — mais, en gros, cela devrait reposer sur la différence entre les deux médias". (1)

C'est ce qu'écrivait il y a 25 ans Jonas Mekas, leader du New American Cinema. Il accueillait avec méfiance l'arrivée progressive du médium électronique dans le terrain de l'expérimentation cinématographique. Aujourd'hui, alors que même Mekas utilise sans à-priori la vidéo Hi-8 pour son journal cinéma, une telle polémique paraît dépassée, mis à part certains historiens et chercheurs de cinéma de la vieille école. La distinction entre image cinématographique et image électronique, le mélange et l'interaction entre les deux supports est devenu de plus en plus étroit ces derniers temps ; il suffit de penser à l'utilisation assez répandue de l'insert video" dans le cinéma indépendant comme dans le films "commercial" américain.

Mais c'est surtout dans le terrain de l'expérimentation qu'a eu lieu le plus grand nombre d'échanges et d'interférences entre le cinéma et les arts électroniques. Si, d'un côté, la caméra vidéo a remplacé l'utilisation de la caméra, entre artistes et réalisateurs au début des années 70, par ailleurs, avec la naissance de la "vidéo de création" (nous prenons cette définition du français, et remplaçons le terme un peu dépassé de "art vidéo") et avec les expériences artistiques fondées sur l'utilisation des nouvelles technologies, nous sommes arrivés à des résultats linguistiques peu éloignés des objectifs des avant-gardes historiques d'abord et ensuite de l'underground.

Regarder en avant signifie, souvent, "repenser" l'origine d'un moyen expressif. Voila pourquoi aujourd'hui, de nombreux chercheurs de cinéma et de vidéo, considèrent comme acquis qu'il n'y a plus de différences esthétiques liées au support, mais qu'elle sont déterminées par la structure narrative (image de fic-

(Cinéma expérimental et art électronique)

tion et image non fictionnelle).

Essayons de résumer, de façon synthétique, les quelques points de contact entre expérimentation cinématographique et création vidéo, par une analyse de ce terrain de frontière qui peut être représenté comme un "non-lieu de la vision" (2).

Structure et dispositif

Le terrain de l'abstraction et du structuralisme est sans doute le lieu privilégié pour la rencontre entre les deux media. La capacité métamorphique de l'image vidéo, sa fluidité, son travail sur la texture, le "grain" électronique, exploitant au maximum l'état fragmentaire du pixel, son aptitude à la manipulation d'une même image à travers une gamme infinie d'effets, doit en réalité beaucoup à l'expérimentation cinématographique. Nous pensons par exemple à un film comme *Artificial Lights* (1969) de Hollis Frampton, fait d'une séquence de quelques secondes (cinq personnes qui dialoguent) répétée avec rapidité, utilisant chaque fois une technique différente : tirage en négatif-couleur-noir et blanc, renversement ou dédoublement de l'image, effacement des visages, reyures, points, surimpressions, virage, stroboscope, retouches au pinceau...

Dans l'histoire du cinéma il y a toujours eu la tentative de "casser" le dispositif, de sortir des limites contraignantes de l'écran — comme les avant-gardes artistiques étaient sorties du cadre — recherchant un "autre" impossible : les brevets d'Abel Gance, la multiplication des écrans pour le Napoléon en sont l'exemple peut-être le plus éclatant. Le rêve devient réalité avec l'"expanded cinema" — amplement théorisé par Youngblood dans son essai homonyme en 1970 — qui inaugure l'ère du multimédia. Le film n'est plus simplement un "objet" à projeter dans une salle, mais un événement plus complexe et articulé (la multiplication des points de projection et de vision, les interférences entre média différents). Parmi les premiers à envisager les possibilités esthétiques du cinéma (et de la vidéo) liées à la technologie, il y eut Stan van der Beek, inventeur du "Movie Drom", environnement où des milliers d'images étaient projetées sur un écran de 360° qui enveloppait complètement le spectateur. Aujourd'hui, à l'ère du

▼

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

numérique avancé, l'expérience de l'"expanded cinema" se poursuit dans celle de l'"exploding cinema", qui de plus en plus préfigure le cinéma non pas comme simple acte de voir, mais comme processus qui entraîne le corps et l'esprit.

La paradoxe réside véritablement dans les deux différents stimuli créés par le dispositif de la virtualité et de l'interactivité : d'un côté un plus fort impact sensoriel et un enveloppement du corps du spectateur ; de l'autre, un glissement vers la noosphère. Pour pouvoir se confronter au cinéma hypertextuel, le cine-oeil ou super-oeil de mémoire vertovienne n'est plus suffisant, la structure complexe des images devra s'adresser directement à notre cerveau, comme nous le montrent deux films qu'il est juste de définir—au delà du jugement de valeur — "films qui marquent une époque" : *Until the End of the World* de Wenders, et *Stange Days* de Bigelow.

Ce n'est pas par hasard si un réalisateur comme Stanley Kubrick, dont le cinéma a plusieurs fois été interprété comme "mise en scène du cerveau", a représenté dans *2001 Odyssée dans l'Espace*, une expérience visuelle, sensorielle et mentale radicalement extrême, celle du voyage dans le temps de Bowman. La dernière partie de ce film, encore aujourd'hui sans égal (aussi du point de vue technique), est expérimentale, mais c'est surtout l'exemple de comment, dans un film "commercial", l'image cinématographique peut avoir une qualité proche de celle de l'image électronique ou infographique.

Temps et espace

La recherche d'un temps et d'un espace nouveaux de l'image, obtenus par le ralenti, la répétition ou la simultanéité des points de vue, est un autre élément essentiel que nous retrouvons dans une zone de frontière entre le cinéma expérimental et l'art électronique. Prenons un exemple de dilatation temporelle, comparant les oeuvres de deux grands auteurs : le réalisateur Michael Snow et l'artiste vidéo Bill Viola. Dans son film *See You Later* (*Au Revoir*) de 1990 Snow, grâce à une caméra vidéo Super Slo-Mo, utilisée pour les chroniques sportives, dilate un banal événement quotidien de 30 secondes — un monsieur qui prend son manteau et chapeau, dit au revoir à la secrétaire et sort de son bureau— jusqu'à plus de 15 minutes. L'image vidéo est ensuite transférée sur pellicule.

Au contraire, Bill Viola dans l'installation *The Greetings*, partie de l'oeuvre *Buried Secrets*, réalisée pour la Biennale de Venise en 1995, accomplit une opération techniquement opposée mais avec le même résultat : il filme avec une caméra 35 mm à grande vitesse un autre événement banal, trois femmes qui se rencontrent et se saluent. La scène est ensuite ralentie et dilatée de 15 fois sa durée originale, et transférée de la pellicule à la vidéo. L'élément acoustique est fondamental dans les deux oeuvres : obsédante et réitérée chez Snow, emphatique et en expansion chez Viola.

Le ralenti dans les deux cas réussit à modifier la perception visuelle temporelle (mais aussi spatiale) de l'action, nous permettant de saisir les moindres

nuances des gestes, de sectionner l'événement, de le pénétrer à fond. Dans le premier cas est mis en scène un événement quotidien qui devient paradoxalement "narration", mais sans se charger d'autres significations. Dans le deuxième cas, avant tout, la séquence n'est pas isolée, mais c'est la cinquième et dernière phase d'un parcours acoustique et visuel au travers duquel Viola - comme l'écrit Marylin Zeitlin - "explore la nature de l'esprit comme phénomène physiologique, psychologique et spirituel", passant d'une représentation de ce que l'on ne peut pas connaître à la mise en scène de la révélation. La scène représentée dans *The Greetings* n'est en effet qu'une citation d'un tableau de Pontormo, donc la transposition et la relecture dans un autre contexte d'un épisode biblique, codifié (aussi du point de vue narratif) et qui a donc une autre valeur que la séquence ralentie du film de Snow.

L'image expérimentale - et encore plus l'image électronique, numérique et de synthèse — étant dès ses origines libre de l'obligation de la narration — nous propose un nouveau type de représentation de l'espace et du temps. Parfois, c'est véritablement l'adoption d'une structure non-linéaire ou simultanée qui détermine le passage d'un terrain d'expérimentation à l'autre. Rybczynski dans son *Nowa Ksiazka* (1975), par exemple, pense déjà avec l'image électronique, vers laquelle il s'orientera très vite. Le démontage de l'image en neuf cadres qui correspondent à neuf environnements reliés sur le plan spatial, où bougent les personnages, outre qu'il offre au spectateur une nouvelle manière de "lire" la représentation, il le force à penser simultanément le lieu et le temps de la narration et découpe encore une fois l'un des terrains de rencontre entre cinéma et vidéo. Dans le film de Rybczynski, comme tant d'autres films expérimentaux — pensons à *L'Ange* de Bokanovski ou à *Der Ort der Zeit* de Scheugl — l'auteur explore les infinies possibilités de l'espace et de la perspective que la plus grande partie du cinéma dit "narratif" ne prend pas en considération.

Peter Greenaway est un auteur qui conçoit le texte filmique ou vidéographique comme un immense hypertexte est Peter Greenaway. De *l'Enfer* télévisuel à *Prospero's Books*, de *Stairs 1* à son dernier film, The *Pillow Book*, son attitude encyclopédique l'a toujours poussé à ouvrir des "fenêtres" dans l'image, comme des nota bene, suggérant des intégrations, des parcours alternatifs, des digressions, des renforcements du texte. Par ce type de mise en page, marque de son style, le réalisateur ne se soustrait pas simplement aux lois spatiales et temporelles de la narration,

▼

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

mais assimile, comme le fait Rybczynsky, la mise en scène cinématographique à celle de l'électronique. On n'a plus besoin de l'image à haute définition, la possibilité de manipuler le photogramme cinématographique est la même que celle de l'image vidéo.Ce n'est qu'un problème de langage. L'architecture visuelle de *The Pillow Book* est à la rigueur trop parfaitement symétrique, mais l'on ne peut pas nier que la multiplication des cadres, leur superposition (proche seulement de façon apparente de la régie télévisuelle) fonctionne comme représentation de l'écriture dans le film, une écriture "iconique" comme la calligraphie japonaise. Comme la protagoniste du film a besoin d'un corps masculin pour pouvoir y écrire/vivre dessus, donnant un sens à son existence, de même Greenaway a besoin d'un type d'image/corps/surface — cinématographique ou électronique — qui puisse être sillonnée par les signes et les sons.

Signe et son

Un des composants fondamentaux de la recherche commencée à partir des années vingt par le cinéma d'avant garde concerne la relations signe/son. Les symphonies horizontales-verticales-diagonales d'Eggeling, les ryhtmus de Richter, les opus de Ruttmann, les studien de Fischinger ont essayé de créer des règles musicales dans l'articulation et dans la métamorphose des formes abstraites et géométriques. Le paradoxe résidait dans le fait que leurs films étaient muets (indépendamment des partitions qui furent composées pour l'occasion), l'élément acoustique était donc seulement réfléchi dans l'élément visuel. Plus tard, les recherches de McLaren sur le son synthétique ont enrichi le champ des interférences entre son et image, au travers d'une authentique équation entre les deux éléments. C'est un pas vers une relation directe de signe et son. Nous n'avons plus donc une image rythmique et musicale créée par la technique de l'animation, un signe qui simule le temps musical, mais une image qui se transforme directement en son.

La région centrale de Snow est peut-être l'unique film de l'histoire du cinéma "dés-antrhopomorphisé" (l'expression est de Bruce Elder), c'est à dire filmé directement par une caméra qui, montée sur un bras mécanique, est capable de tourner de sur 360°. Le résultat est une vision sans limites d'un paysage désertique, filmé dans toutes les directions, de tous les points de vue (3). La rotation est en réalité programmée sur une bande sonore magnétique, et pendant environ trois heures de panoramiques nous "écoutons" le son électrique qui détermine ces mouvements. Nous pourrions dire, en poussant à l'extrême les termes de notre discours, que Snow fait le contraire de son collègue canadien MacLaren, parce qu'il transforme le son en image, mieux en mouvement. Mais c'est dans le passage de la technique du cinéma expérimental à celle de la vidéo que l'on comprend le mieux comment augmentent les possibilités de faire agir entre eux le composant acoustique et le visuel en temps réel. Steina Vasulka in *Violin Power* (1970-78) relie son violon à un synthétiseur d'image : les son de son instrument déforment électriquement l'image de

l'artiste pendant qu'elle joue en public. Le résultat est une espèce de miroir électronique déformé, un court-circuit audiovisuel, où le signe est produit en temps réel par le vibrations sonores qu'il s'apprête à accueillir. Avec *Voice Windows* de 1986 — réalisé pour la partie sonore avec Joan La Barbara — Steina répète l'expérience, en jouant cette fois avec les fréquences vocales. Suivant l'étendue de sa voix, l'image d'un paysage californien — filmé le plus souvent avec un travelling latéral — est sillonné par des interférences électroniques. Le champs visuel est ainsi traversé par cinq longues bandes qui ressemblent à des cordes de guitare ou des lignes d'une portée, sur laquelle les vocalises de Steina dessinent des vagues électroniques, de manière à suggérer une partition visuelle-musicale. La portée et les graphismes dérivés des vocalises sont constitués par une deuxième image de paysage. Par cette sorte d'électrocardiogramme audiovisuel, Steina fait interférer deux images différentes, les harmonisant dans une symphonie électronique.

Le corps de la vidéo dans la forme du cinéma

Si dans les premiers films de Wenders, le petit écran télévisuel est la présence constante — un foyer qui, même s'il n'est pas très rassurant, est accepté comme un élément du paysage humain —, dans ses oeuvres plus récentes, il finit par devenir un virus inévitable, qui se diffuse lentement dans le corps-cinéma. Au cours de ces derniers vingt ans, la télévision a fait de façon que la relation cinéma-vidéo devienne exclusivement conflictuelle. Aujourd'hui nous acceptons que le film soir réduit à un corps poliomyélitique dans le dispositif télévisuel. C'est la diminution même de la limite entre les deux media qui nous fait difficilement comprendre si l'habitude de l'insert video serait le déferlement du virus électronique jusque dans la salle cinématographique ou s'il ne s'agirait d'une vengeance du cinéma, qui phagocyte la vidéo dans son univers.

Dans un film l'image vidéo peut devenir dans nombre de contextes une vision subjective, pas seulement un point de vue à attribuer à un personnage, mais un oeil "autre", produit par une modalité de la vision différente, qui s'oppose à la vision objective du cinéma. Ce trait visuel confirme donc la nature directe et intime de la vidéo mais, de manière paradoxale, l'insert représente aussi un facteur de plus grand réalisme, grâce à sa dimension temporelle différente, d'image "directe" ou "télévisuelle" (il faut pourtant tenir en compte que l'image vidéo une fois comprise dans la structure du film acquiert une nouvelle identité spatio-temporelle qui modifie son

▼

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

statut sémiologique). La juxtaposition cinéma-vidéo déclenche une dialectique entre vision objective et vision subjective, intérieure et extérieure, mais aussi entre fiction (en tant que narration) et réalisme.

Les frères Whitney furent parmi les premiers à réduire l'image électronique à la forme cinématographique. En utilisant déjà l'ordinateur vers la fin des années quarante, ils créèrent de formidables compositions harmoniques, où des points, des lignes et des arabesques se multipliaient à l'infini créant des jeux de lumière et de couleur. En Italie, Paolo Gioli — un des artistes les plus originaux et rigoureux — réalisait au début des années soixante-dix son *Immagini disturbate da un intenso parassita* — où, inutile de le dire, le parasite était la vidéo qui graduellement occupait la surface de l'écran, le décomposant en un tissu d'images complexes, en un collage, en un processus métamorphique où l'icône télévisuelle, après une première phase d'"absence synchrone", prend de nouvelles formes (par exemple, le sigle des transmissions"), marquant en bien la ligne de balayage, sa pulsation caractéristique. Le discours de Gioli, néanmoins, ne veut pas être superficiellement polémique, en dénonçant l'attitude "vampirique" de l'outil électronique, tant didactique que dialectique : l'artiste isole et analyse l'image vidéo de même que, dans d'autres films, il a analysé l'image photographique, chronophotographie ou cinématographique en relation avec le texte filmique. Plus récemment Rybczynski a "joué" de la même façon sur l'interférence cinéma/vidéo. En regardant *Steps* (1987) nous devrons parler non pas de corps de la vidéo dans la forme du cinéma, mais des corps de la vidéo dans l'histoire du cinéma, même si cette invasion n'est pas racontée comme chez Gioli "en forme cinématographique" mais en "forme vidéo", et la mise en scène a lieu sur un plateau de télévision et que la célèbre séquence d'Eisenstein sur l'escalier d'Odessa, devient encore plus virtuel le une fois parcourue grâce à l'effet du chroma-key.

La rencontre entre les corps électroniques et colorés des touristes américains et les corps chimique-analogiques en noir et blanc des habitants d'Odessa, égorgés par les soldats du tsar, est en réalité une rencontre entre fantasmes : ils s'effleurent, se croisent, ils passent les uns dans les autres, restant chacun dans sa dimension temporelle et structurelle. Dans cette rencontre manquée — où le sang des victimes est seulement de l'encre noir qui tâche les touristes qui, poussés par une curiosité morbide, filment avec leurs caméras la scène de l'intérieur, créant un fatal court-circuit de la représentation —, se matérialise, au niveau diégétique, la limite entre cinéma et vidéo.

Le corps du cinéma dans la forme de la vidéo

Par un jeu de mots godardien, essayons d'inverser les termes de la relation ; du passage du corps de la vidéo dans la forme du cinéma au corps du cinéma dans la forme de la vidéo. "L'image, grâce à la vidéo — a écrit le réalisateur suisse — devient moins tyrannique. Entre le cinéma et la vidéo il y a la même différence qu'entre Kodak

et Polaroïd. Si un jour je faisais un film sur l'histoire du cinéma, je raconterais leurs aventures. Polaroïd arrive à un moment où les gens veulent voir tout de suite ce qu'ils ont photographié, ensuite ils le jettent ; Kodak au contraire exprime le désir de montrer dans un temps différé et surtout de ne pas voir tout de suite (4)".

Ce projet s'est concrétisé presque aussitôt dans *Histoire(s) du cinéma*, divisé jusqu'à aujourd'hui en six parties et réalisé en vidéo, outil que Godard a commencé à utiliser fréquemment depuis 1976, en alternance avec le cinéma.

Histoire(s) du cinéma veut être en même temps histoire de l'image cinématographique (le cinéma en tant que corpus), et histoire de l'image électronique (la vidéo en tant que corps), mais aussi histoire de l'image picturale ou littéraire, analyse de la métaphore et de l'icône. La vidéo, par sa fluidité infinie, lui permet de mieux pouvoir se promener dans l'océan des "cadres" de la mémoire cinématographique collective, déconstruisant, décontextualisant, et recomposant de manière obsessionnelle chaque image selon la formule du collage et de l'essai.

Plus que le besoin de "voir tout de suite", ce processus par lequel le corps-cinéma renaît dans la forme-vidéo, vient de l'exigence de "mieux voir". Le procédé que Godard utilise souvent dans *Histoire(s)*, comme dans d'autres vidéos à lui, est le clignotement, la juxtaposition rapide de deux images, jusqu'à leur surimpression : souvenir du montage des attractions de mémoire eseinsteinienne, mais aussi simulation du mécanisme rythmique de la pellicule, émergence graduelle de l'image, allégorie de la naissance de la vision.

Le corps de l'auteur.

Mais il y a un autre type de corps qui entre en jeu dans la mise en scène : celui de l'auteur même. Plusieurs vidéo de Bill Viola sont des modèles extraordinaires-parfaitement en ligne avec la tradition du cinéma expérimental et underground (par exemple, Maya Deren ou Kenneth Anger) — d'expérience auto-analytique et de mise en scène du rapport complexe moi/monde, provoquée par l'exigence de l'auteur de raconter à la première personne sa vision intime, qu'elle soit mystique ou onirique.

Dans *The Passing,* Viola vit sur son corps une série d'événements comme la mort de la mère et la naissance du fils, en les fusionnant et les confondant dans une dimension liquide et intérieure, à la limite du délire. Le travail sur le corps dans cette vidéo pourrait en partie nous rappeler le "body art". Encore une fois la vidéo est le document d'une performance, mais non pas en temps réel comme dans les documents-vidéo



John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

d'Acconci ou d'Abramovic, mais dilatée jusqu'à l'excès, déroulée non pas dans la réalité mais dans la dimension intérieure complexe (semblable à celle de la frontière médiologique entre cinéma/vidéo) du demi-sommeil. Une performance qui devient finalement narration.

La différence entre une vidéo de Viola et un film de Stan Brakhage, auteur auquel Viola est idéalement très proche, au moins en ce qui concerne le rapport corps/nature/paysage, est que le deuxième fait du cinéma impudemment "direct" et "familial" dans tous les sens, par exemple en filmant vraiment la naissance et la croissance de ses enfants, vivant à la première personne la dimension intime de la salle d'accouchement ; Viola au contraire "reconstruit" l'événement, créant en même temps un hiatus visuel et conceptuel entre lui et ce qui est représenté. Par rapport au cinéma expérimental, la vidéo devient paradoxalement "spectaculaire" et ce n'est pas par hasard que le réalisateur le plus prisé de Viola soit Kubrick, dont la scène finale de *2001* avec Bowman qui déjeune dans la" pièce du temps", faisant éclater le verre, est citée par Viola dans *Do Not Know What It Is I Am Like* et ensuite dans sa plus récente vidéo, *Deserts*.

Dans ces deux vidéo l'artiste nous montre comment son corps est hypersensible à toute sollicitation de l'extérieur (c'est un corps qui tend à ressembler aux choses animées et inanimées qui l'entourent). Mais revenons à la confrontation Viola/Brakhage ; la confrontation soufferte et ancestrale que les deux auteurs entretiennent avec l'oeil de la caméra ou du caméscope reste néanmoins inaltérée. La vidéo a su amplifier la tension du cinéma expérimental, dilater sa vision, en la rendant moins matérielle et plus mentale et fluide ; de même le rapport entre l'oeuvre et le spectateur paraît plus immédiat. A juste titre, le chercheur en esthétique Mario Perniola a arrêté son attention sur le caractère d'"intimité" de la vidéo dans un de ses essais : "En contraste avec la télévision comme moyen d'information et de spectacle — écrit Perniola — on souligne souvent l'indépendance par rapport au monde extérieur et l'intimité de la vidéo. Son image aurait sur les choses, sur les lieux et sur les messages télévisuels mêmes, un processus de déréalité : ce qui importe ne seraient pas les contenus, mais le travail réalisé par l'artiste vidéo sur les images. En ce qui concerne l'intimité, nombre d'artistes voient dans la vidéo l'occasion d'une confrontation directe avec le spectateur, ou le considèrent comme une sorte de miroir psychologique, ou même de confessionnal (5)".

Traduit de l'italien par Simonetta Cargioli.
© Bruno di Marino, Simonetta Cargioli, Vidéoformes et Turbulences Vidéo #. 15, Avril 1997

Bruno di Marino dirige la vidéohtèque du Musée Laboratoire d'Art Contemporain de l'Université de Rome. Critique, il s'occupe en particulier de cinéma expérimental, d'art électronique et d'animation.

Notes

(1) L'essai de Jonas Mekas est tiré de *Movie Journal. The Rise of a New American Cinema, 1959-71*, Collier Books, New-York, traduit dans *New Amercian Cinema*, sous la direction de Adriano Aprà, Milan, Ubulibrui, 1986, page 53
Les mots qui concluaient l'essai de Mekas sont encore plus polémiques : "Le cinéma est une réalité secondaire, la vidéo une réalité primaire (nécessité de survie). Le cinéma est une muse, la télévision une divinité. Le cinéma est un art et peut transformer la réalité dans une réalité esthétique (énergie esthétique) ; la vidéo est un serveur de son dieu, l'électricité."

(2) J'ai déjà traité cet argument dans *Ventiquattro fotogrammi al secondo + uno. Dal cinema sperimentale all'arte elettronica* dans *Videoarte & arte. Tracce per una storia*, sous la direction de Silvia Bordini, Roma, Lithos, 1995

(3) Michael Klier a réalisé quelque chose de semblable avec *Die Reise*, une vidéo de 82 minutes réalisée en 1983, basée sur les images filmées par des caméras de surveillance dans des banques, des bureaux, des magasins...un peu partout dans la ville. L'effet est celui de la sublimation totale de l'"oeil machinique", donné par la non-présence de l'homme derrière la caméra.

(4) Jean-Luc Godard, *Verso la luce* dans *Il cinema elettronico, filosofia e tecnologia dei nuovi mezzzi video*, sous la direction de T. Verità, Firenze, Liberoscambio, 1982, pages 97-98.

(5) Mario Perniola, *Solenni attrattive* dans *Videoculture di fine secolo*, sous la direction de Alberto Abruzzese, Napoli, Liguori, 1989, page 115

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

Lydie l'a dit, Jean-Dit l'a vu, Pannel fecit

Elle est tombé toute petite dans la marmite électronique. La potion magique du Cac de Montbé, Lydie l'a bue au biberon. Plus tard, sur le chemin de l'école, elle voyait les grandes affiches du Festival d'art vidéo de Montbéliard. A mesure qu'elle grandissait, passant de la sixième à la cinquième, de la quatrième à la troisième, etc., ces affiches lui semblaient de plus en plus attirantes. Elle se disait : un jour moi aussi j'aurais de belles affiches.

Et c'était vrai. Ce que Lydie a dit, Jean-Dit l'a fait, Pannel l'a eu. Sauf qu'il n'y a plus d'affiche à Montbéliard. Il y a un Céhicévé (décentralisé, vingt kilomètres plus loin). C'est vé ou c'est pas vé ? Au CICV Lydie a trouvé ce qu'elle cherchait : la reconnaissance de son talent, et des machines intelligentes qui tous les matins lui répétent : Lydie, étonne nous. C'est mieux que des affiches.

J'ai écrit, au fil des ans, trois textes sur LJDP. N'ayant pas le temps en ce moment d'écrire beaucoup, j'ai eu envie de les regrouper.

Dès le premier texte, tout est dit.

Première approche, 1992.

Oh la la...

Deux ou trois vidéos en circulation c'est peu pour se faire une réputation. Et pourtant c'est un fait : Lydie Jean-Dit-Pannel en a une. A peine sortie des Beaux-Arts de Dijon, où elle étudie entre 1986 et 1991, sa première vraie bande *Mille être* (1990) est défendue avec enthousiasme par Heure Exquise ! et donc distribuée aussitôt un peu partout en France. La deuxième, *J'ai rêvé que j'étais toi* (1991) est primée au Festival d'Hérouville Saint-Clair puis diffusée, entr'autres, au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. Réalisée en 92, *Le cinquième jour* , est aussitôt sélectionnée pour les Festivals de Riga (Lettonie) et Santiago (Chili).

Avant de décrire ces trois oeuvres, il faut mentionner un geste qui les éclaire fondamentalement. Admirative de l'allemand Wolf Vostell, l'un des fondateurs de l'Art Vidéo, Lydie Jean-Dit-Pannel lui envoie en 1989 un premier «Mot d'amour» (suivi par beaucoup d'autres, à raison de deux par semaine, pendant trois ans et plus). L'année suivante, elle le rencontre et participe au concert Fluxus *Le Cri* qu'il organise pendant son exposition à la galerie Lavigne. On l'y voit répéter une action inlassablement, une action significative (et de l'art de Vostell et de l'art de notre jeune artiste). Vostell est un des maîtres de la boucle, de la mise en boucle des sons et des

(trois approches d'un phénomène)

images. Or l'art de Lydie Jean-Dit-Pannel consiste essentiellement à se mettre elle-même en boucle.

La mise en boucle est un vieux truc, que Vostell pour sa part n'a pas inventé mais qu'il a formidablement bien exploité. Un vieux truc qui fait sa première apparition notable dans *le Ballet Mécanique* (1924), le film de Léger, suivi bientôt par les tourniquets de *l'anemic cinéma* de Marcel Duchamp et Man Ray (1925).

Après la guerre, le compositeur Pierre Schaeffer reboucle la boucle sous le nom de «sillon fermé». Viennent enfint Vostell et les fluxistes, qui renouent avec Dada et les actions répétitives, réponses de l'art moderne à la répétitivité de la civilisation industrielle.

Savoir cela évite, en présence de l'oeuvre de Lydie Jean-Dit-Pannel, oeuvre pour l'instant centrée sur l'effet de répétition, de penser qu'elle travaille sous la simple et trop évidente influence du répétitif Klaus Vom Bruch (même goût pour l'auto-portrait, semblable style de montage hyper-court). Ce qu'elle fait vient de plus loin. Et va peut-être plus loin. L'interrogation lancinante qui structure tous les gestes de Lady L est celle de la différence des êtres. Des êtres sexués bien sûr.

Dans une série de mille et trois femmes (en référence aux *mille être* de Don Juan), faut-il être hors de la série, être la mille et quatrième, pour enfin se distinguer radicalement ? Celle qui compte c'est celle qui conte : première certitude artistique affichée par Dona Jean-Dit-Pannel. Elle fait défiler plus de mille visages de femmes différentes, une seconde et dix images chacune, mais c'est du sien qu'on se souvient. Celle qui conte c'est celle qui compte.

On retrouve son visage (et ses épaules) au centre du dispositif de *J'ai rêvé que j'étais toi*. Les yeux plantés droits dans la caméra elle tourne, tourne, tourne de plus en plus vite, jusqu'à s'abolir dans le mouvement en un yin et yang abstrait, qui devient quand le mouvement ralentit, s'arrête, un visage d'homme. Du même coup où elle dit son désir pour un autre, Lydie Jean-Dit-Pannel raye le disque de Duchamp, le disque du cinéma anémique. J'ai rêvé que j'étais toi est un déclaration d'amour au Cinéma faite par la Vidéo. Champ et Contre-Champ cinématogra-

▼

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

phique convolent dans une noce électronique.

Avec son clip suivant, Le cinquième jour, Lydie Jean-Dit-Pannel déçoit un peu. Pourtant l'enjeu est ici encore plus grand que dans le précédent. Le principe d'identification à l'autre met en jeu comme modèles Adam et Eve version MichelAnge et Brigitte Bardot version Sam Levin. Ces stars de la Peinture et de la Mythologie, de l'Usine à Rêve et du Septième Art viennent clignoter sporadiquement entre des visages de l'artiste (qui souvent baisse la tête). Mais cette fois la mécanique grince. La répétition accuse une certaine fatigue. La confrontation vire à la confusion. Mais peu importe. On attend sans crainte la suite de telles explorations. Lydie-Jean-Dit-Pannel a une sacrée trempe. On est sûr qu'elle va continuer à nous étonner.

Et plus tard, quand elle sera devenue très célèbre, on se penchera, pour étudier le développement de son style, sur ses premiers travaux comme on scrute aujourd'hui les dessins d'enfant de Picasso (*14/15* , une installation vidéo-performance faite en 1988 à l'Ecole des Beaux Arts de Dijon ; *De femme à femme ; Niaiseries de femme ; Un ange des chuchotements*). Et on interprètera comme un signe du destin que sa naissance ait eu lieu en 1968 à Montbéliard. Montbéliard, la capitale de la vidéo française. 1968, l'année où Jean-Luc Godard découvrit la vidéo portable.



▲ *1968, titre provisoire, chapitre premier (1968 / 1978)*, Lydie Jean-Dit-Pannel, vidéo 5'23"/ 1994

2ème approche

...cette fille-là !(rock à trois temps)

Sur 1968, premier chapitre

Lydie Jean-Dit-Pannel émeut par son propos, malgré ses difficultés à maîtriser un espace complexe. Née en 1968, elle a décidé d'enterrer tous les morts célèbres depuis cette date (Gabin, Mao, Presley, etc. se succèdent dans un médaillon rond). Simultanément elle ressuscite ses souvenirs d'enfance (puisés dans le stock super 8 familial, ils s'affichent dans une petite fenêtre). Le visage de l'auteur, sur un fond rose vichy, murmure des secrets, tandis qu'une pluie d'informations anonymes (titres de films, guerres, présidents, navettes spatiales, redevance télé, etc.) déboulent entre les souvenirs à la vitesse d'un télex.

Sur 1968, chapitre deuxième

Face à une caméra Hi 8, une jeune femme se souvient, à la façon de Pérec, de son premier soutien-gorge, de son premier flirt, de la mort de Dalida, de celle de sa grand-mère, de l'élection de Mitterand, de son accouchement, d'une émission de télé, de la mort de Coluche, du prix obtenu (à Hérouville) pour sa première vidéo (*Mille être*), etc... En dix-sept minutes seize années défilent. Avec *1968, titre provisoire Chapitre deuxième (1979-1994)* , la prometteuse Lydie Jean-Dit-Pannel (née en 1968, à Montbéliard) continue à surprendre. Après le très (trop) maniéré premier chapitre de ces souvenirs d'égotisme, voici un pari sur la simplicité qui ne manque pas de culot. Le regard frontal, les coupes sèches entre deux énoncés, l'alternance de souvenirs brefs et de souvenirs plus étoffés, les variations brutales de niveau sonore, le rythme soutenu du phrasé, nous ramène à la tension parfaite de son premier chef d'oeuvre, *J'ai rêvé que j'étais toi* — fusion de deux visages. Il n'y a plus qu'un visage, ici. Le rêve a réussi. Celui de la vidéo d'être du cinéma.

John G. Hanhardt

Bruno di Marino

Jean Paul Fargier

Sur 1968, chapitre trois

Lydie Jean-Dit-Pannel (née en 1968) a conçu le Troisième chapitre de son oeuvre autobiographique 1968 chapitre un, deux, etc. comme un CD DRAM. Le film — au programme d'Hérouville simule une navigation pendant 26 minutes dans un cédérom qui n'existe pas. C'est pourquoi, sans doute, il fonctionne encore mieux que tous les cédéroms réels qui ont réussi à s'aventurer dans la fiction éclatée (style Laurie Anderson, John Sanborn, Arnaud Gautier). Le menu affiche des visages : amis, parents et l'auteur en personne. Et une suite de dates, de 1994 à 2 000. On clique 1998. Quatre évènements s'offrent, imaginaires : Je filme l'assassinat de Chirac - Le pape meurt du sida, etc... La flèche élit Chirac. Nous voici sur les Champs Elysées, le Président salue une foule en liesse, soudain un coup de feu, et la caméra peine à passer au dessus du mur des badauds...

Voilà. C'est trois fois rien et c'est frais, tout est dans l'idée, la vitesse d'exposition. Les bulles de vies rêvées crèvent aussi rapidement qu'elles se sont formées, on rit et on passe à une autre. 1995 : Lydie adhère à l'association de défense des nains de jardin. 1997 : Lydie se suicide, Lydie «se fait larguer» par son compagnon, Lydie accouche de son deuxième enfant. 1999 : Lydie va dans la Lune. Au total, une vingtaine d'évènements. Au plaisir des gags et des anecdotes s'ajoute celui de leurs modes d'affichage, de sélection. Tous ces bruibruits, clico-clinquants. Toutes ces couleurs, ces icônes qui explosent en mini big bangs.

Lydie Jean-Dit-Pannel, plasticienne du type Moi-Je (Boltanski, Messager, Cyndie Sherman) a réussi là une opération parfaite de vraie fausse virtualité subjective. Réalisé avec les moyens du CICV de Montbéliard, son triptyque alterne trois formes totalement différentes de récits imagés. Et pointe par là même les trois modes de la mémoire : celui de l'enfance (qui mélange tout), celui de l'adolescence (impitoyablement précis), celui de l'âge adulte (qui commence à regarder vers la fin du parcours et confond un peu tous les temps).

Voilà. Trois textes de circonstances. Circonstances ?

Le premier est né à la demande du Ministère de la Culture, en 1992. Lang, non sans arrière pensée politique (la «deuxième cohabitation» se profilait à l'horizon), avait décidé de promouvoir dix jeunes créateurs par discipline en éditant des brochures luxueuses (danse, théâtre, peinture, architecture, etc.). Dring... Tu pourrais nous faire dix portraits, vite faits et bien payés ? OK. Je ne connaissais pas Lydie Jean-Dit Pannel. Non plus que d'autres de la liste (Jean-Paul Labro, Laurent Mignonneau, César Vayssié, Christophe Aragona) qui sont devenus, depuis, tout autant célèbres que Lydie. On m'avait envoyé des cassettes. Je les ai regardées. Premier éblouissement.

Les trois textes précédents ont été écrits pour Le Monde. Au fil des festivals (Dijon, Hérouville). Faire vite et court, rappeler certains éléments (date et lieu de naissance), décrire, apprécier, comparer. Rester sobre, distant. Ne pas avoir peur d'être docte.

Le dernier texte est une «recommandation» pour joindre à un dossier, écrite à la demande de l'artiste. Lydie visait une bourse Villa Médicis hors les murs (au Japon). Grandes orgues nécessaires, si l'on veut être entendu (sinon écouté). Mais pas un mot à retirer, pas une note. *JPF*

3ème approche

...elle est terrible !

L'imagination de Lydie Jean-Dit-Pannel s'applique à la mise en forme d'un matériel qui dérive de plus en plus de la mémoire, s'éloigne de l'évènementiel, pour entrer dans des zones de sensibilités toujours plus secrètes, rares.

C'est une artiste de l'auto-portrait total, permanent, infini, toujours recommencé, s'étendant sans cesse à de nouveaux genres. Elle arrive à faire auto-portrait de tout.

Cela l'a amené à découvrir des formes neuves d'auto-interpellation. On dirait de l'exhibitionnisme, il s'agit en réalité d'un dialogue intérieur, où le moi se divise pour mieux s'approfondir. D'où cette impression de miroitements superficiels agités de tremblements qu'on devine d'origine abyssale.

L'oeuvre de Lydie Jean-Dit-Pannel est une des plus remarquables parmi celles qui ont surgi en France ces dernières années. Chaque nouvelle pièce contredit la précédente tout en renforçant la ligne générale d'une vision aigüe de soi et du temps présent, des formes constituées par l'Histoire et des métamorphoses signées par elle, et elle seule. Elle n'a sans doute pas fini de nous surprendre. ■

(Paris, le 1-11-96) © J.P. Fargier, Vidéoformes, Turb. Vidéo, 1997



▲ *Chapitre troisième*, L.J.D.P., 26', 1996

Lydie Jean-Dit-Pannel
née le 9 juillet 1968 à Montbéliard
1986-91 École Nationale des Beaux Arts de DIJON
1989 Envoi du premier «*Mot d'Amour*» à Wolf VOSTELL (correspondance suivie depuis 6 ans)
Vidéos : 1990 «*Mille e tre*», 21'53» / 1991«*J'ai rêvé que j'étais toi*» , 3'06 / 1992 «*Le cinquième jour*», 5'21» / 1993 «*B.B. BATS*», 3' / 1994 «*1968, titre provisoire chapitre premier (1968/1978)*», 5'23», «*Il a plu en automne 44*», 5', «*Mariot Chanet en questions*», 3' / 1995 «*1968, titre provisoire chapitre deuxième (1979/1994), je me souviens de*», 17'09 / 1996 «*Chapitre troisième*», vidéo, 26', «*Fox Murder est un homme seul*» (*BABEL Z*), en cours, «*7 chants pour la vallée des terres blanches*», en cours.

Expositions / diffusions

1991 «*Mille e tre*», ELAC Lyon, Vidéoformes Clermont-Ferrand / «*J'ai rêvé que j'étais toi*», Prix du Conseil Général, Vidéo Art Plastique Hérouville-Saint-Clair
1992 «*J'ai rêvé que j'étais toi*», ELAC Lyon / World Wide Vidéo, La Haye / Festival International Vidéo, Liège / Ateliers1992, Musée d'Art Moderne de la ville de Paris / «*Le cinquième jour*», sél. Fr. Festival Sud-Américain d'Art Vidéo / Sél. Fr. Festival Franco-Balte de Riga / 6èmes rencontres Vidéo Art Plastique Hérouville-Saint-Clair /«*Mille e tre*» , Prix «Coup de coeur» Xème Festival de Vidéos et de Films, Centre Audio-visuel S. de Beauvoir, Paris
1993 Participation à «Nouveaux Créateurs, Regards d'Écoles» / «*B.B. BATS*», Sél. Fr. Festival Sud-Américain d'Art Vidéo / Sél. Fr. du Film Franco-Balte de Riga / 7èmes rencontres Vidéo Arts Plastiques Hérouville Saint-Clair
1994 «*B.B. BATS*» World Wide Vidéo Festival, La Haye / Achat et diffusion de «*J'ai rêvé que j'étais toi*», (La Sept-Arte) et «*B.B. BATS*» (1ère chaîne Finlandaise) / Résidence de création au CICV Montbéliard-Belfort / Allocation de recherche (vidéo/nouvelles technologies de l'image) (FIACRE) pour le projet «*1968, titre provisoire chapitre premier (1968/1978)*» / «Rétrospectives», 8èmes rencontres Vidéo Art Plastique, Hérouville-Saint-Clair / Réal. de «*Mariot Chanet en questions*» pour la série «Portraits» du cercle de minuit, France 2
1995 Diffusions : Festival International du Nouveau Cinéma et Vidéo Montréal, Festival International de vidéo cidade de Vigo,World Wide Vidéo Festival La Haye, Musée National de la reine Sofia Madrid, Festival franco latino-americano de vidéo art Bogota...
1996 Résidence au CICV Centre Pierre Schaeffer / Université d'été Heure Exquise! Lille / diffusion de « *Chapitre troisième*» dans divers festivals et à la vidéothèque de Paris.

Jean Paul Fargier

VIDÉO

Le Village Électronique

FORMES

Le Village Électronique est un espace de consultation de cédéroms d'auteur et d'une sélection de sites artistiques sur internet. Les nouvelles technologies informatiques ont fait leur entrée à Vidéoformes l'année dernière, et désormais un espace important est consacré à la découverte des démarches des créateurs sur les cédéroms et le réseau internet. Un débat sur les nouvelles formes de langages induits par ces nouvelles technologies se poursuit pour la deuxième année consécutive sous la houlette de Jean-Paul Fargier

«Longtemps j'ai cliqué de bonne heure»

Jean-Paul Fargier

Je ne suis pas un «lecteur» de cédérom. J'en vois un de temps en temps dans un festival, une expo, chez des amis. Pas chez moi, donc, chez les autres. Que dire, aujourd'hui, sur ces machins ronds ?

Moi, rien. Même si certains ont perçu mon Origine du monde comme un cédérom, la plupart de ses effets étant obtenus à partir de fenêtres ouvertes dans une photo noir et blanc» (Libération du 2-1-97) Alors, à d'autres

J'appelle ma fille Noémie.10 ans.

"- Dans ton école, dans ta classe, vous utilisez des cédéroms. Comment ça se passe?

- Ah c'est chouette ! Le maître s'en sert pour faire des contrôles. Il tire sur l'imprimante des cartes de géographie et nous devons mettre le nom des villes, des fleuves, des pays. Des fois, on peut s'en servir nous-mêmes, on clique et on met des couleurs sur la Terre.

- Et à la maison, chez ta mère, il y a aussi un lecteur. Tu l'utilises souvent ?

- Oh oui. Pour jouer aux Guignols de l'Info. Il y a plein de décors. Chaque détail compte. Tu cliques sur un petit détail et tu te retrouves ailleurs, tu avances, ça bouge tout le temps. Je suis PPD et je dois trouver des informations. PPD a des concurrents. C'est drôle, c'est vivant. "

La mère de Noémie assiste à l'interview. Je me tourne vers elle.

"- Danielle, tu avais commencé à travailler sur un cédérom, reprenant les informations contenues dans ton film *A l'écoute de la Terre*. Tu as arrêté, laissant à d'autres le soin de le développer (Trividic aussi a fait de même pour son *Jules Verne*). Pourquoi ?

- Il y a trop de personnes qui s'en mêlaient, donnaient leur avis à tous propos. Dans le cédérom dit de vulgarisation scientifique c'est finalement l'éditeur qui commande. La responsabilité de l'auteur est faible. D'ailleurs, sur les jaquettes de cédérom il y a rarement le nom du « chef de projet », de l'auteur. Il faudrait pouvoir faire des cédéroms avec une petite équipe. Frédéric Sorbier a procédé ainsi pour son *Seurat - Le Cirque,* produit et édité par la Réunion des Musées Nationaux. Très réussi. Je crois que c'est parce qu'ils ont été peu nombreux à travailler dessus, et tous d'accord avec l'auteur.

- Il y a aussi les cédéroms d'artistes. Qu'en penses-tu ?

- Là oui, ca peut devenir intéressant. Comme le cédérom de Laurie Anderson. Ou celui de Legrady. C'est une extension du récit moderne, à choix multiples, comme on en trouve dans les livres de Kundera, de Cortazar. "

Dans la famille Jaffrennou, je demande la cousine.

"- Anne Jaffrennou, tu viens de terminer un cédérom sur les dessins de Dürer. Tu es contente ?

- Très. Même si ce fut un peu long. Je l'ai réalisé avec Marie Cuisset. C'est une production du Louvre (Pierre Coural). Sous la surveillace attentive d'Arlette Sérulaz, conservatrice en chef du Cabinet des Estampes du Musée du Louvre. Il s'inscrit à la suite des Carnets de voyage de Delacroix. Il rend compte d'un voyage que Dürer fit aux Pays Bas en 1520-1521. En pleine Réforme. En même temps qu'il exécutait de nombreux dessins, Dürer a tenu pendant ce voyage un journal (dépenses, anecdotes, rencontres, visites). Dans ses déplacements il ne manquait pas une occasion de rendre visite à des artistes ou d'aller voir leurs oeuvres chez des particuliers. En outre, pour avoir de l'argent pendant son séjour, Dürer avait emporté avec lui un gros paquet de gravures de ses propres oeuvres, qu'il vendait.

Le cédérom met en relation ces quatre sources : dessins du voyage, récit du voyage, gravures de Dürer, oeuvres d'autres artistes vues par lui. Nous avons cherché à créer un objet spécifique, pas un livre. A partir duquel chacun peut non seulement suivre Dürer en voyage mais aussi se fabriquer son propre voyage. Chaque oeuvre évidemment a son «post-it», sa note informative. Mais on peut aussi regarder défiler les images en contemplant les diaporamas mis bout à bout, sans commentaire, sur une musique (de Denis Lefdup, auteur de toute la partition création originale). Outre huit entrées thématiques : curiosités, études, influences, etc., qu'il faut chercher dans une mise en page assez ludique, comme un jeu, on trouve une autre entrée, nouvelle dans l'univers des cédéroms, celle d'une voix off qui réfléchit, comme on peut réfléchir à haute voix, devant des photocopies d'oeuvres, cherchant du sens à tel ou tel rapprochement, formant des séries, les interrogeant. C'est la voix du sens, mais légère, non docte, hypothétique.

Ce qui m'a plu c'est d'établir l'ergonomie du projet et de trouver à partir de là des solutions graphiques, et non le contraire comme le croient les faiseurs de cédéroms faciles et plats. Le graphisme ne peut pas être un palliatif aux erreurs de conception.

Il faut penser dès le début à la fois en termes d'interactivité et de linéarité. Il faut créer des axes, des chemins tout droits, en même temps qu'un foisonnement de recoupements.

- Et maintenant, que fais-tu , Anne ?

- Je travaille pour Jean-Marie Duhard sur un numéro de Cyberflash, à Canal.

- Ah l'ami Jean-Marie ! Salue le bien de ma part. Pas vu depuis si longtemps..."

Conclusion(s) ? Pas de conclusion(s) ! Tous au débat ! (1)

(1) : Vidéo, numérique,multimédia, interactivité : nouveaux langages, un débat dirigé par Jean-Paul Fargier avec Jean-Louis Boissier, John Hanhardt, Merel Mirage, Bruno Mrozinski, Paolo Rosa, John Sanborn, Maison des Congrès de Clermont-Ferrand, Rencontres Internationales, XIIème Vidéoformes, 5 avril 1997, 10 h.)

© Jean-Paul Fargier, Vidéoformes et Turbulences Vidéo , avril 1997

Sélection de cédéroms d'auteur

Le mystère Magritte, Pierre Sterckx 1996 Belgique
Une approche encyclopédique pour saisir le mystère par les fenêtres.

CD-Rom@Paraschiv 1996
Christian Paraschiv
40'00", 1996, France

Depuis quatre ans, je développe un travail sur une photographie de Wagner, image prise dans les dernières années de sa vie. L'ordinateur me permet une approche linéaire : chaque image bouclée sur elle-même est un cycle dans une série où chaque représentation est une possibilité en soi. Au début la couleur sépia (couleur de la mémoire) est prédominante. Ce développement demande une approche en mouvement, d'où la nécessité de pousser la recherche vers l'image par le rythme. Le rythme qui donne une dimension temps à l'image peut être révélé et reconstruit.

Les nouvelles technologies me permettent d'une manière ouverte ce type d'approche, où la dimension "espace-temps" peut être brisée. On voyage dans le temps présent, passé, futur. L'action au niveau de la forme peut avoir des correspondances "additives" et "substractives", plein et vide, silence et son, traits et surfaces, mouvement et immobilité, ordre et chaos...m'amènent à une ouverture de type interactif.

Recherche équivalences Forme-Couleurs-Couleurs et Rythme, donc mouvement de type interactif cédérom.

L'image en création contient le processus de création lui-même au moment où il se produit. Elle n'est pas illustration d'une représentation. Elle est oeuvre, se confrontant à une autre oeuvre. Elle devient rythme voulant épouser un autre rythme.

© Christian Paraschiv

Le Village Électronique

Au de là des Apparences
Nzorim Bronski
1997, France

Au delà des Apparences est un parcours philosophique entre politesse, petite vertu qui en prépare de grandes et amour qui n'est plus une vertu puisque l'amour les remplace toutes.

Artintact 1,
Artintact 2,
Artintact
3 Trois éditions du magazine interactif d'artistes publié par le ZKM.

Psychic Detective,
John Sanborn,
Michael Kaplan,
1995
Film interactif original.

Sélection de cédéroms d'auteur

Au delà des Apparences,

Seconde époque. le démariage et la démesure des petits vertueux

Le multimédia n'est pas seulement ludique, il peut aussi être le siège de l'esprit, de la réflexion, du discours, des idées et de l'émotion.

Aujourd'hui certainement le plus moderne vecteur d'informations qui véhicule aussi tout ce que les autres vecteurs véhiculent.

Mais il ressemble un peu plus à la vie que les autres. Pas simplement la lecture de la préface au sommaire, pas simplement de déroulement du début à la fin. Mais une infinité de choix du parcours, de choix des parcours.

Des choix, comme dans la vie. Je suis dans un parc, il fait beau, les oiseaux chantent, je lis, assis sur le banc rouge, là, tu passes, je peux te sourire, te parler ou te laisser passer ton chemin. Je choisis, tu choisis, et il y a aussi le hasard...je n'ai pas levé les yeux mais mon livre tombe à tes pieds quand tu passes.

Bien sûr, ici, je médiatise mon choix par le pointeur de mon ordinateur, j'agis par procuration. Mon action est symbolique, l'interactivité peut me laisser croire que je suis libre. Libre d'agir, de penser, d'explorer, mais il faut alors qu'il y ait du contenu.

Au delà des Apparences est un parcours philosophique entre politesse, petite vertu qui en prépare de grandes et amour qui n'est plus une vertu puisque l'amour les remplace toutes.

Entre ces extrémités, on y traite de la fidélité qui n'est pas le contraire de l'oubli, mais le contraire de la versatilité frivole ou intéressée, du reniement, de la perfidie, de l'inconstance, on y traite de la tolérance, de la bonne foi vertu qui régit notre rapport à la vérité, opposé de l'hypocrisie, de la duplicité ; c'est plus qu'être sincère, ne mentir ni à autrui ni à soi même.

Et aussi de la justice, pas de la loi. La loi est la loi qu'elle soit juste ou pas, elle n'est donc pas justice, pas justice au sens de légalité, mais comme égalité, équité. On interdit encore des livres, on interdit déjà des cédéroms. L'année dernière ici même un cédérom — certainement le premier — était interdit à la diffusion publique.

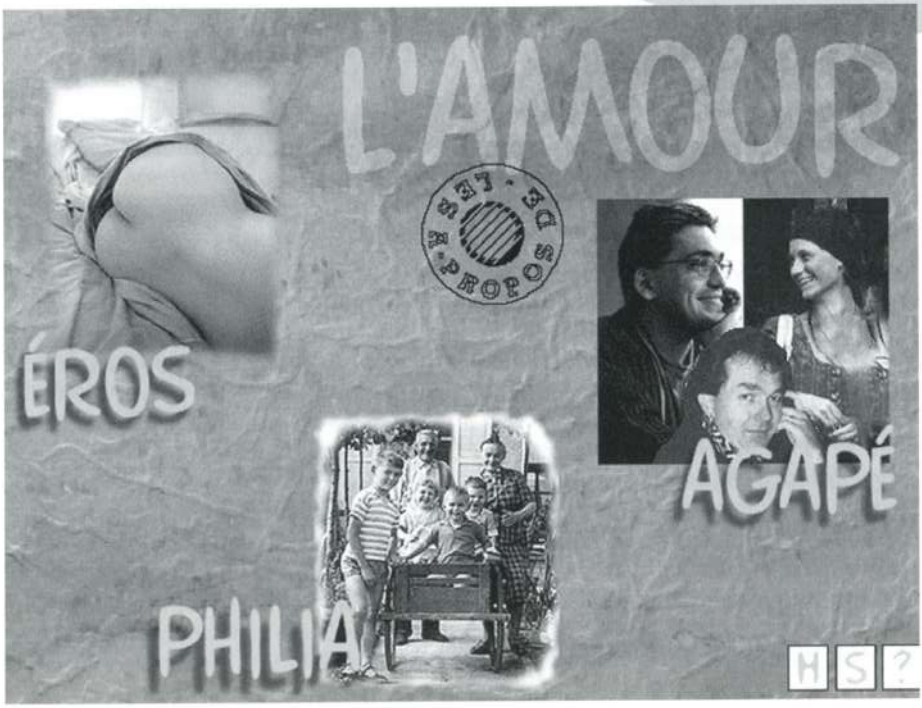
Comme enfant pour embrasser la vie, on soulève les pierres pour comprendre ce qui ce met alors à grouiller dessous, dans nos parcours de ce cédérom on traverse une petite histoire de famille, une histoire de petite famille — Les Ténardier —, une histoire de divorce, tout en vidéogrammes, en sons, textes, musiques et images. On se fait une idée précise. On touche au mensonge, à l'absurde, aux désirs et aux desseins. On comprend mieux, on se comprend mieux.

Le Village Électronique

Dans *Au delà des Apparences* au travers des éléments fictifs que l'on nous propose, l'ordinateur nous renvoie simplement à notre propre histoire, à l'histoire que l'on a connu, que l'on connaîtra, que l'on ne veut pas connaître, à notre histoire de famille. Celle du démariage et de la démesure des petits vertueux.

" une infinité de choix du parcours, de choix des parcours. Des choix, comme dans la vie."

© Nzorim Bronski, Vidéoformes et Turbulences Vidéo # 15, avril 1997



ZKM - Le centre pour l'art et les média de Karlsruhe présente

artintact

Revue d'artistes sur cédérom interactif

Au début de 1994, le ZKM crée un laboratoire multimédia qui , entre autres, produit des cédéroms. Un des premiers projets à voir le jour est la revue interactive artintact, produite en collaboration avec la compagnie Cantz. Les artistes résidents au ZKM/Institut pour les Arts Visuels ont été invités à créer des oeuvres pour cette revue d'art interactif. Le livret qui accompagne le cédérom est un recueil d'essais de critiques et chercheurs renommés. De cette façon, un large public a accès à l'art multimédia et au discours conceptuel. L'art interactif s'est développé assez rapidement ces dernières années. Le problème de sa présentation se pose toujours de manière significative aux organisateurs et aux musées. Ce type d'art permet généralement à une personne ou, dans le meilleur des cas, à un tout petit groupe d'en devenir des "utilisateurs" grâce à l'interactivité — l'intimité nécessaire n'est presque jamais possible dans les espaces publics. Avec artintact, ZKM présente des travaux interactifs dans un cadre complètement nouveau. Avec ce cédérom réalisé avec le potentiel d'un produit de mass-media et diffusé dans les circuits du livre, chaque acquéreur peut communiquer à loisir au moyen de son ordinateur personnel.

artintact
publié par :
ZKM Karlsruhe
conception :
Jeffrey Shaw
responsable de l'édition :
Astrid Sommer
adaptation cédérom :
Volker Kuchelmeister,
en collaboration avec les artistes
assistante :
Sylvia Molina Muro (artintact 2)
programmation :
Volker Kuchelmeister
interface :
Holger Jost,
Volker Kuchelmeister,
Sylvia Molina Muro
graphisme :
Holger Joste
production :
les artistes et ZKM Karlsruhe
© les artistes et ZKM Karlsruhe
production :
Cantz Verlag

Le Village Électronique

exposer l'art des media interactifs

Ce qui est intéressant à propos des expositions de cédérom est leur "durabilité" (en théorie du moins, à condition que le matériel nécessaire pour faire tourner le disque reste disponible et que les données ne disparaissent mystérieusement ou ne deviennent tout à coup illisibles). Et parce que l'exposition est présentée sur un moyen de communication de masse puissant, elle peut être vue par le public le plus vaste et aussi par ceux qui n'aiment pas visiter les musées ou ceux qui décident aller voir une exposition le lendemain du jour de clôture. Libéré des contraintes des heures d'ouverture et de clôture, le caractère événementiel de ces expositions a glissé de l'espace public à l'espace privé. Le cédérom peut somnoler longtemps sur une étagère, pas complètement hors de vue ou de la pensée, jusqu'à ce qu'il soit ramené à la vie sur un ordinateur à la maison à un certain moment. Souvent cette existence privée représente seulement une face d'une double vie, l'autre côté en étant les présentations lors d'expositions et de festivals dans le monde entier. L'exposition "en miniature" peut devenir un spectacle à part entière, part d'un événement public et de l'expérience sociale.

Le cédérom peut également mener une double vie d'une autre manière : comme support pour l'exposition et en même temps moyen d'expression artistique. On retrouve de tels développements dans *artintact,* dont les deux premiers numéros présentaient surtout des adaptations d'installations interactives (sculptures), des oeuvres qui étaient reprises, modifiées, "condensées" pour s'adapter à l'environnement plus compact du cédérom. En opposition, les travaux présentés dans la nouvelle édition ont été réalisés en prenant en compte l'outil de présentation et, — d'une manière plus significative qu'auparavant —, ils exploitent et explorent, presque en les réduisant à l'absurde, le potentiel de l'évolution des données du multimédia. Les concepts qui sous-tendent ces travaux ne reposent plus sur l'espace tridimensionnel et la projection en grand format, mais engagent plutôt un dispositif composé du moniteur, de la souris, et une contrepartie, ou, idéalement, un co-auteur.

Astrid Sommer

artintact : L'idée d'une revue sur cédérom

Créé en 1989 avec un statut de fondation publique, le ZKM, Centre pour l'Art et les Média de Karlsruhe, est une importante initiative institutionnelle pour promouvoir la production et la présentation des arts des media. A l'intérieur du ZKM, L'Institut pour les Média Visuels se concentre sur la recherche et le développement dans les domaines de l'infographie, du multimédia, des télécommunications, de l'interactivité, de la simulation et de la réalité virtuelle. Des artistes professionnels du monde entier travaillant avec les média sont invités pour tirer avantage des ressources techniques et intellectuelles offertes par cette structure.

Plusieurs artistes qui travaillent au ZKM réalisent des installations interactives. Ces installations touchent un public relativement restreint à travers les expositions dans des musées et des festivals. L'arrivée de la technologie du cédérom offre pour la première fois un moyen de communication de masse pour la publication de travaux d'art interactif. Le ZKM a ouvert un laboratoire Multimédia avec de grandes facilités pour la production de cédéroms, et grâce à l'étroite collaboration avec l'éditeur Cantz, *artintact*, la revue sur cédérom qui sort tous les deux ans, a été lancée comme une plate-forme offerte aux artistes pour créer et publier leurs travaux d'art interactif.

Tandis que l'environnement du cédérom est soumis aux contraintes de l'écran et de l'interface standardisé de la souris, la possibilité d'une distribution de masse a attiré beaucoup artistes qui ont crée des versions spéciales de leurs installations originales sur cet outil beaucoup plus compact. Et l'obligation de reformater dans le format du cédérom a eu pour résultat des travaux qui sont réellement et à juste titre de nouvelles créations. Grâce au succès de ces premiers efforts, nous espérons que les

artistes verront dans le cédérom un espace propre à l'expression artistique.

Sans nier les puissantes possibilités hypertextuelles qu'offre aussi le cédérom, nous avons décidé de produire une forme hybride d'*artintact* en l'associant avec le format traditionnel du livre, où des textes érudits et des illustrations accompagnent et prolongent les travaux artistiques interactifs présentés sur le disque. Ainsi le disque devient la "galerie" et le livret le "catalogue". Le cédérom est l'une des premières formes nouvelles d'"autoroute de l'information" qui devra étendre radicalement les modalités de présentation, publication et consommation de "media art" dans un futur proche. Cette distribution médiatique extensive et finalement télématique de l'art crée un "musée virtuel" d'accès et de participation universelle dans le discours culturel courant.

© Jeffrey Shaw

ZKM - Le centre pour l'art et les média de Karlsruhe présente

artintact

artintact 1 : 1994

Cédérom : Jean-Louis Boissier, Eric Lanz, Bill Seaman.
Livret : Jean-Louis Boissier, Dieter Daniels, Anne-Marie Duguet

Flora Petrinsularis,

Jean Louis Boissier (France), 1993/94

"Jean Louis Boissier nous permet de naviguer à travers deux livres de Jean-Jacques Rousseau qui ont été écrits pendant l'exile de Rousseau sur l'île Saint-Pierre sur le lac de Bienne : l'expérience érotique de ses Confessions est en contraste avec les plantes organisées dans son herbarium, le langage intime rencontre la végétation silencieuse. Boissier rassemble, combine les deux livres de Rousseau dans un texte virtuel interactif. "

(Dieter Daniels, *Ars ex Machina*, in *Artintact* 1)

Manuskript

Eric Lanz (Suisse/Allemagne), 1994

"Eric Lanz développe une notation énigmatique avec des outils, où les éléments singuliers peuvent être réorganisés seulement quand ils sont utilisés. Avec une certaine ironie, nous pouvons nous rappeler de la phrase de Wittengstein qui affirme que la signification du langage est dans son utilisation."

(Dieter Daniels, *Ars ex Machina*, in *Artintact* 1)

The Exquisite Mechanism of Shivers,

Bill Seaman (USA/Autriche), 1991/94

"Bill Seamen réalise un ordre complexe, réciproque de mots et d'images qui transforme celui qui observe en un compositeur de nouvelles séquences d'image/parole/son, et aboutit à l'idée d'une "oeuvre d'art ouverte" jusqu'à une fusion de poésie, musique et vidéo."

(Dieter Daniels, *Ars ex Machina*, in *Artintact* 1)

artintact 2 , 1995

Cédérom : Luc Courchesne, Miroslaw Rogala, Tamàs Waliczky.
Livret : Cristoph Blase, Timothy Dreuckery, Jean Gagnon et Anna Szepesi.

Portrait One,

Luc Courchesne (Canada), 1990/95

Portrait One présente une discussion intime - sur l'écran - entre celui qui observe (réel) et une "amie rusée". Le dialogue interactif de Courchesne est fictionnel, et les possibilités (questions, réponses, sujets, points de vue) ont été spécifiées par l'artiste.

Lovers Leap,

Miroslav Rogala (Pologne/USA), 1994/95

En collaboration avec Ludger Hovestadt (12-D Design Environnement) et Ford Oxaal (Mind's-eye-view perspective and software).

L'emplacement - *Lovers Leap* - sur la route de Chicago à Jamaica, avec une station radar militaire sur les lieux d'un amour tragique, ont stimulé la conception du projet. Des photographies d'un carrefour fréquenté de Chicago ont été traitées avec un logiciel développé pour l'occasion pour créer une perspective complètement nouvelle.

The Forest,

Tamàs Waliczky (Hongrie/ Allemagne), 1993/95

L'oeuvre emmène l'observateur dans un voyage à travers une forêt en noir et blanc brumeuse qui s'étend sans fin au long des axes x, y et z. Flâner dans la forêt est laissé à la discrétion du public qui ne trouvera jamais la sortie. Il n'y a aucun point de départ, ni destination.

Artintact 3 , 1996

Cédérom : Ken Feingold, Perry Hoberman, George Legrady.
Livret : Anita Blunck, Erkki Huhtamo, George Legrady, Peter Lunnenffeld, Miklos Leternak, Peter Weibel et Andrea Zapp.

JCJ-Junkman,
Ken Feingold (USA), 1995

"La problématique du langage comme principe d'organisation pour notre connaissance est un des plus importants sous-textes de l'oeuvre entière de Feingold. A partir de ses premières bandes vidéo, Feingold s'est efforcé de déconstruire les syntaxes connues pour de nouvelles configurations et taxonomies. Cela est vrai dans ces tout derniers projets. La logique de la pensée humaine a fourni le modèle central."

(Erkki Huhtamo, Artintact 3)

The Sub-Division of the Electric Light,
Perry Hoberman (USA), 1996

"L'histoire de la production des images avec la lumière, au début avec l'électricité et ensuite avec l'électronique, procède par des aller/retour entre le public et le privé. Avant la lampe incandescente d'Edison, le partage de la lumière était impossible. De même, le début de l'histoire des ordinateurs est défini par des machines massives et centralisées.(...) L'utilisateur de ce cédérom manipule des projecteurs d'images et des images projetées, les réoriente et les altère".

Slippery Traces, The Postcard Trail,
George Legrady
(Canada, Allemagne), 1996

Une narration non linéaire où l'utilisateur navigue à travers un ensemble d'environ 200 cartes postales interconnectées, qui couvrent plusieurs sujets, comme la nature, la géographie, le colonialisme, le futur, le travail, l'environnement urbain, la technologie, la race, le surnaturel, le kitsch...Chaque carte postale contient cinq liens qui, sélectionnés par l'utilisateur, emmènent à une image différente. Ces liens se basent sur des connexions littérales, sémiotiques, psychanalytiques, métaphoriques ...

Traduit de l'anglais par Simonetta Cargioli, Gabriel Soucheyre © ZKM, Astrid Sommer, Jeffrey Shaw, Dieter Daniels, Erkki Huhtamo, Simonetta Cargioli, Gabriel Soucheyre, Vidéoformes, Turbulences Vidéo # 15, avril 1997





VIDÉOFORMES
la vidéothèque éphémère

danske piger viser ALT Danish girls show Everything vidéo *Danting*, David Blair, 1996



▲ ***Heavenly grey***, Alexander Petrov, 18'37" / 1996 Bulgarie

L'individu normal se réveille dans sa pièce normale, dans sa ville normale... pour découvrir que ce matin quelque chose ne marche pas comme d'habitude, que ce jour de travail ne va pas ressembler aux autres....pour ressentir le regard vitreux de sa grise figure le poursuivant... pour comprendre qu'il n'y a pas d'autre issue que la sortie...

Désirs calcinés, Herman Weeb, 28'32"/ 1996 Canada

Composé d'une série de sept tableaux inspirés des trébuchements amoureux, cette vidéo est un poème visuel où des personnages, bousculés par leur désordre émotif sont en perte d'équilibre.

Riverberi, Elisabetta Filocamo, 4'/ 1996 Italie

Riverberi est une exploration dans la représentation de la perception de la "non image" en relation à l'acoustique, comme une conception sonore qui complète l'image entrecoupée comme un troisième regard donné par la mémoire.

Promenade rouge, Johan Helwig, 15' / 1995 France

Promenade Rouge est issue d'une performance de la Compagnie X.SUD ("Carré d'éphémère") à Carré d'art / Musée d'Art Contemporain de Nîmes en décembre 1994. La construction du film s'appuie sur l'interprétation d'oeuvres et de textes du sculpteur anglais Richard LONG.

Choosing a name for your baby, Darryl Corner, 3'/ 1995

Images séductrices de femmes, tirées de films emissions de télévision, réclames et pornographie, qui ont été rendues éléctoniquement / rendues égales.Les couches d'implication érotique sont toutes dans votre esprit. Une fois qu'elles sont entrées dans le domaine publique, toutes images deviennent bonne proie pour l'obsession, la possession et la manipulation.

A breath hush, Bea De Visser 7'52" / 1996 Pays-Bas

Un plongeur nage sous l'eau. Il tourne sur lui-même, sans être affecté par la gravité. De petites bulles, telles des perles, s'accrochent à son corps et de plus grosses s'échappent de sa bouche et remontent à la verticale, constituant le seul son entendu. Tout autour de lui, le silence règne. Sous l'eau, bien qu'il soit impossible de respirer, l'air devient pourtant visible. Au dernier moment, alors qu'il semble vouloir se mettre à aspirer l'eau, le plongeur remonte à la surface.

Childsplay, Richard Kendrick , 3'40" / 1996 France

J'ai filmé cette vidéo à l'age de onze ans avec un groupe d'amis du même âge. La vidéo originale est présentée à côté des westerns hollywoodiens, dans l'intention de montrer sans conclusion ou cause comment les jeux (play) des enfants peuvent être proche de spectacles (play) pour adultes.

La maison du miroir, Sophie Marty Edward, 2' / 1994 France

L'instant du passage - (Alice / "Derrière le miroir")

Prix de la Création Vidéo programme 1



▲ ***Total narziss,*** Franticek,
3'24"/ 1996 Italie

J'espère intimement que mes images reflétées sont capables de m'avaler..."Laissons - nous plonger / immerger en pixels !"

Dutemperdu, Cédric Doutriaux,
4'44"/ 1996 France

Trajectoire esotérique ou plan séquence surréaliste.

Instrument, Jurgen Moritz,
4'30"/ 1996 Autriche

6 secondes de rythme de l'innocence — une jeune fille qui court — montées en boucle.

L'espace de 4mn, Laurence Douadi,
4'/ 1996 France

Vidéodanse à petit pas.

Théâtre d'action fév - mars 1996,
Auguste-Dormeuil Renaud,
14'/ 1996 France

Cannonade, tirs de mortiers, tirs de mitraillette semi-automatique, toutes ces situations simulées dans les rues de Paris.

▼ Désirs calcinés





▲ Danish Girls Show Everything , *Le Temps*, Jakob Schokking

Prix de la Création Vidéo programme 2

Faille, Gaelle Vu,
53' / 1996 France

Faille est l'espace de silence entre deux civilisations, entre deux générations, deux êtres...Faille est le chemin par le langage vers la parole. Faille est la mémoire préservée, la filiation douloureuse dans l'exil. Entre France et Vietnam.



▲ ***La vie en 6 étapes,*** Vogel Vibeke,
5' / 1996 Danemark

Individuellement, ils montrent quelque chose. Ensemble, ils montrent tout.

Centre, Steen Moller Rasmussen,
5' / 1996 Danemark

Centre - Périphérie - Surface - Profondeur. Les filles jouent. Ballon jaune. Soleil noir.

17 aérogrammes, ➜
Jean-Claude Schliwinski,
23'20" / 1996 France

Un dispositif de lecture et d'écoute qui redessinerait à travers lui la réalité ou l'éventualité d'une rencontre ou d'une séparation.

C'est là un endroit dangereux pour la pudeur,
Panier Journal,
3' / 1996 France

Panier journal n°1. Chronique cinématographique du quartier du Panier à Marseille. Le n°1 est consacré à Max (et à Ovide).info : le n°2 est en montage. Le n° 3 en préparation de tournage Latine's mind about theatr

Gravitations, Marie-Laure Cazin,
7' / 1996 France

Plan fixe, vue incomplète sur une baignoire où un corps de femme gît immobile. Des habits humides tombent dans la baignoire jusqu'à la recouvrir presque entièrement. Le dernier habit tombé, son du corps sortant de la baignoire tandis que rien ne bouge dans l'image.

Le Temps,
Jakob Schokking / Ane Mette Ruge,
5' / 1996 Danemark

Un jour de la vie de deux déesses.

Air (air, douideria, rupture, sepia, fantôme, haine), Virginie Villemin,
6' / 1996 France

Air est une série de 6 films sur la sensualité et l'approche des sensations du corps d'une femme à la lumière du feu, le mélange de matières.



" Passons car c'est la loi ; nul ne peut s'y soustraire ; *tout penche.* "

Prélude, René Beckman,
8'02" / 1996 Pays-Bas

Le guide des philosophes, appelé le guide des airs, contient la colombe brillante qui est connue comme "le sel des metals"

Johannes Grasseus *Arca arcani*

Electrophase, Mark Bain,
4'38" / 1995 Pays-Bas

True story, Sandie Tourle,
3' / 1996 France

Ces deux pièces courtes explorant les processus de représentation médiatiques qui nourissent notre fascination pour la vie sexuelle de personnages publics.

C'est le veau qui bêle,
Pierre-Yves Clouin,
1'15" / 1995 France

Cette vidéo est mon autoportrait en veau, mais en veau qui bêle. Filmée en contre plongée, ma tête a la forme de celle d'un veau. De dessous, mon oreille représente l'oreille de l'animal de profil. Mon cou , ma gorge et le dessous de mon menton avec ses ombres font sa tête. Je tire régulièrement la langue en bêlant. Derrière, on entend les jeux des enfants.

My house wife, Renata Poljak,
5'44" / 1996 Croatie

Cette oeuvre est la réponse à mes contradictions. Mon espace. La grand-mère. Le repassage. Le balai. Elle est tournée sous la mer. La fureur. L'absurde. La réponse. Accepté.

Godware, Dejan-Nikt Vlaisavljevic,
7' / 1996 Pays-Bas

Passons car c'est la loi; nul ne peut s'y soustraire; tout penche. Et ce grand siècle avec tous ses rayons, entre en cette ombre immense ou, pâles, nous fuyons.

Neige, Lee Lois Tsui-Ping,
27' / 1996 France

C'est l'histoire (intemporelle) d'une vie, celle de Neige. Jamais droite mais pleine de tangentes, de raccourcis, de bifurcations, de regrets et de joies... Un ou plusieurs personnages qui ont le même prénom, véhiculent differentes sources de récits (carnet de notes, romans, mythes orientaux, philosophie antique, poésie surréaliste, bulletins météorologiques, etc...), prétextes à nous montrer par leurs anecdotes, leur regards, leurs rêves, leurs mots hétéroclites, etc..., un regard sur le monde.

La tristeza complice, un document ,
Augustlinen Sven, (➜)
35' / 1996 Belgique

Ce travail est un document à propos d'une certaine période ; produit des personnes ayant joué un rôle dans la création de *La Tristeza Complice*, un spectacle des ballets C. de la B. et Het muziek Lod, il est également consacré à ces personnes.

Prix de la Création Vidéo programme 3

Extraits, Mathias Delfau,
26' / 1996 France

Ces 16 séquences vidéos retracent dans leur diversité l'évolution d'une année de recherche avec tout ce que cela comporte d'espoir et de désillusion. Ça c'est pour la petite histoire. Dans ce travail l'histoire n'a que peu d'importance. Comme les fugues de Bach, ce n'est pas la phrase énoncée qui importe mais l'agencement de sa répétition.

Zap-War, Laura Baigorri,
10' / 1997 Espagne

Nous sommes habitués à voir beaucoup d'images de guerre à la télévision et au cinéma et il arrive un moment où nous ne distinguons plus la réalité et la fiction. Des fois la guerre devient un spectacle eurphorisant, et d'autres un rêve.

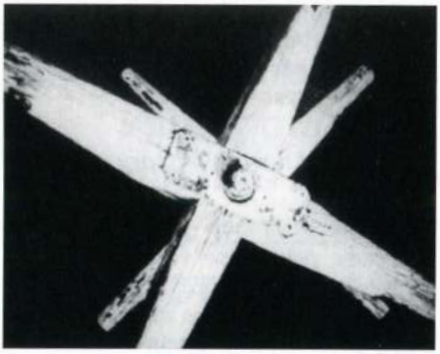


La vidéothèque éphémère



▲ *The Big Heart*, A. Ogatat (sélec. internationale, progr. 2)

" A la fin de la nuit, alors que tout s'efface. "



L'isola dei morti, (the island of the dead), Adriano Kestenholz,
10'24" / 1996 Suisse

Lecture et mise en scène multimédiale d'un tableau d'Arnold Böcklin, Die Toteninsel — 1880 (Kunstmuseum Bâle) — À partir d'une musique de Andreas Pflüger, avec Katharina Schamböck, violon.

A boxer and a nurse, Melik Ohanian,
18'35" / 1995 France

John Dooley, 35 ans résidant à Chicago. Metteur en scène. Ce film est un portrait d'un américain rencontré au hasard du voyage. C'est un portrait intimiste, avec comme décor une Amérique atemporelle. Ce film a été le pretexte à une réflexion et une expérimentation sur le montage.

Danting, David Blair,
5' / 1996 Danemark

Elle a appris à parler avec sa pensée à travers les distances, en utilisant les choses qu'elle trouvait flottantes dans l'air...et dans son sang....

Patagonia,
Dan Boord / Luis Valdovino,
28'30" / 1996 U.S.A

Patagonia prend la forme d'un journal écrit par un Argentin face à une crisi d'identité culturelle. Le journal raconte l'histoire de deux voyages — un en Patagonia e l'autre dans le sud ouest des États Unis. Patagonia est une chronique d'un déplacement culturel qui combine des fragments de faits, d'histoire et de mémoire.

▲ ***Arenales,*** Arturo Marinho,
5'15"/ 1996, Argentine

A la fin de la nuit alors que tout s'efface.

About to depart, Frederick Abrams,
5' / 1996 Espagne

Un voyage documentaire et cosmique à travers l'underground du monde occidental.

Chasse,
Dominique Banoun /Véronique Sapin,
10'31" / 1997 Canada

Chasse est une vidéo d'art sous forme de "fiction chorégraphique" où l'on suit les pérégrinations de chasseurs symboliques à travers un univers métallurgique hanté par l'empreinte humaine.

Brugge, Christian Boustani,
11'30" / 1995 France

Au XIIème siècle, la mer joue un mauvais tour en se retirant. Dès lors, privée de sa principale ressource, la ville voit les riches marchands l'abondonner au profit d'Anvers. Bruges se réinvente au présent et accueille dès le XVème siècle la corporation des "ymagiers" tels que Jan Van Eyck, Llans Memling ou Rogier Van der Weyden.

▼ ***Riante contrée,*** François Vogel,
3'50" / 1996 France

Dans la riante contrée les tomates et les champignons vous inquiètent, dans la riante contrée des êtres se touchent et poussent des cris de joie, dans la riante contrée je m'approche d'une grâcieuse créature.

Human and natural history,
Steve Harley,
5'50" / 1996 Grande - Bretagne.

Ceci est précisemment l'un des aspects naturels du golfe, mais cette bouche menaçante est beaucoup moins agressive qu'il n'y parait. En fait elle respire, tout simplement.

Entre deux couleurs,
Jean-Louis Accettone,
5' / 1996 France

Entre deux couleurs, il n'y a rien. Les gestes laissent des traces, qui constituent peu à peu des surfaces colorées. Les surfaces se recouvrent comme des peaux. Elles désignent des matières : de la peau, du sable, du ciel... Les couleurs s'étalent dans le temps, jusqu'à la dernière vague.

Solo per i tuoi occhi,
Alessandro Amaducci,
10' / 1996 Italie

Les yeux qui regardent pour nous tuent le temps et désirent la mort.

Spiriti liberi, Alessandro Amaducci,
13' / 1996 Italie

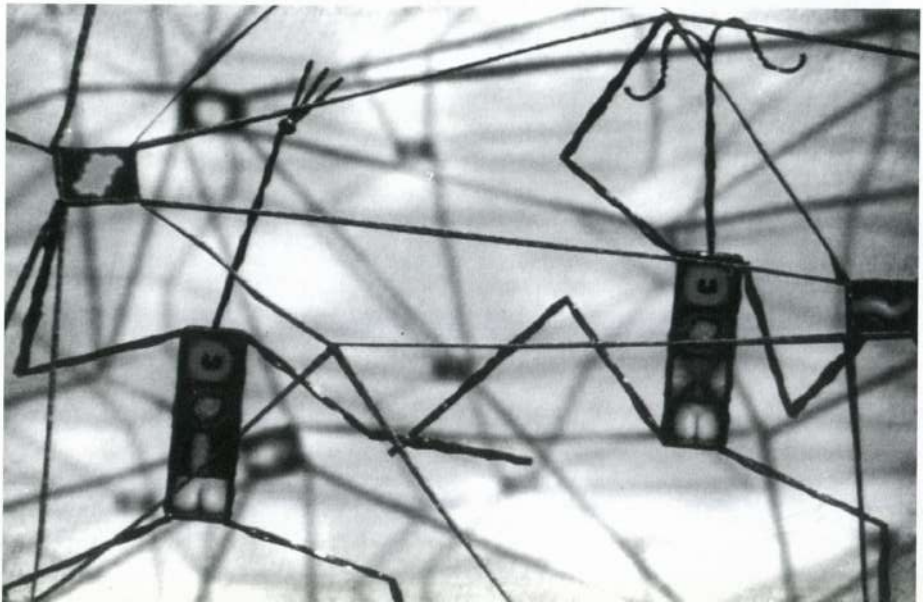
La danse des esprits.

Acherontia atropos,
Alessandro Amaducci,
5' / 1995 Italie

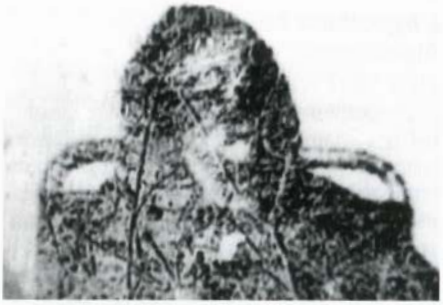
Deux corps et un poème.

Ça coule de source, Olivier Lannaud,
4'18" / 1996 France

Cette vidéo sur le destin est le deuxième volet d'un triptyque qui commençait avec *Nos jours sont comptés*, et qui finira en l'an 2000. Elle est composée par une série de "performances" où la peinture est associée à une action qui prédéfinit son état final. Envahi par une persistante sensation d'emprisonnement face à la destinée, ce travail prend parti pour le fatalisme.



" Dans la riante contrée les tomates et les champignons vous inquiètent, dans la riante contrée des êtres se touchent et poussent des cris de joie, dans la riante contrée je m'approche d'une gracieuse créature. "



Les zapotres, Olivier Lannaud, 3'10" / 1996 France

La messe en RGB commence sous nos yeux. Toutes les interconnexions via le multimédia et les satellites n'ont pas de frontières. Aux quatre coins du monde, elles véhiculent aux icônovores que nous sommes une nouvelle vérité audiovisuelle dans laquelle nous nous lançons à corps perdu.

Berlin retour, Gustav Hamos, 7'30" / 1996 Allemagne

Une fille danois recherche l'amant de Walter Ruttmann ; Berlin, un vortex temporel l'engloutit à travers soixante-dix ans d'histoire allemande.

▲ ***Urbino memoriale,*** Cristiano Carloni/Franceschetti Stefano, 12' / 1996 Italie

The Big Heart, Ogata Atsushi, 5' / 1996, Japon.

Une réflexion poétique sur la maladie de coeur du père de l'auteur. Les sons et les images d'électrocardiographie, la nature, les objets inanimés dans la chambre du père sont combinés de manière impressioniste pour exprimer l'anxiété pour l'opération et la voie de la guérison.

Le cinéma fait par les enfants,

Cinq courts films réalisés par des enfants sous la direction de Marcello Piccardo en Italie à la fin des années soixante :
La chitarra ; *Il Pagliaccio* ; *Il vecchietto* ; *La scatola chiusa* ; *Il vigile*.

... programme 3

Lydie Jean-Dit-Pannel

J'ai rêvé que j'étais toi,
3'06» / 1991
En rêve, et grâce à une pirouette, enfin je deviens toi.

B.B.BATS,
3' / 1993
Obsessions post-natales

1968, titre provisoire chapitre premier (1968/1978),
7' / 1994
Ils sont tous morts depuis que je suis née...Depuis le 9 juillet 1968, année après année, une chronique du cinéma. (Le cinéma est un oeil ouvert sur le monde, le monde réel et le monde imaginaire.)

Il a plu en automne 44,
6'24, 1994
En automne 44, Madame Suzanne Léger écrit son journal. L'impression d'un film...

Chapitre troisième,
26', 1996
Le séisme de Los Angeles, les bienfaits du bain d'algue de mer, l'association internationale pour la défense des nains de jardin, l'assassinat de Yasser Arafat, les radis volants, la mort de Chirac, le 13 septembre 1999, le cul, l'amour le vrai,...Bienvenue dans le monde merveilleux du multimédia.

... programme 4

L'Origine du monde,
Jean-Paul Fargier,
28' / 1996 France
L'histoire du tableau le plus secret. Des révélations sur ses trois propriétaires. "Un vrai roman policier" (Télérama).

L'hypothèse hermaphrodite,
Alain Burosse,
26' / 1997 France
L'hypothèse hermaphrodite couvre l'essentiel des champs de l'androgynie : religieux, historique, artistique, anatomique, juridique, mais aussi vie quotidienne et perspectives, qui complètent le mythe antique des divinités primordiales bisexuées.

Les antropomorphies d'Yves Klein,
Alain Jaubert, 26'
1997 France
Nouveau chapitre de la série Palettes.

Velvet 99,
Olivier Kuntzel et Florence Deygas,
9' / 1997 France
vidéoclip

Psyche Rock,
Florence Deygas et Olivier Kuntzel,
3' / 1997 France
vidéoclip

... programme 5

Philactère Cola "Macte Animo",
Patrick Boivin,
60' / 1996 Québec

Les increvables, le fantastique casqueur, le surprenant Zobo, des fragments délirants avec des clins d'oeil au cinéma et à la télévision. Un humour grinçant et le plaisir de les voir en action, ces jeunes !

Y faudrait que je mett'un peu d'ordre là-d'dans,
Jean-Christophe Averty, 26'
1996 France

Dans un pavillon de la banlieue parisienne, Jean-Cristophe Averty vit avec ses collections. On pourrait dire aussi que ses collections vivent avec lui ou qu'elles le font vivre. (...) En racontant sa passion de collectionneur, c'est sa vie, ses créations qu'il nous raconte.

" Le séisme de Los Angeles, les bienfaits du bain d'algue de mer, l'association internationale pour la défense des nains de jardin, l'assassinat de Yasser Arafat, les radis volants, la mort de Chirac, le 13 septembre 1999, le cul, l'amour le vrai,... Bienvenue dans le monde merveilleux du multimédia. "

Prologo, 25'00" / 1985

Documentation audiovisuelle de l'oeuvre vidéo/théâtre de Studio Azzurro et Giorgio Barberio Corsetti, avec 7 acteurs, 15 moniteurs, 13 caméras ; musiques de Daniele Bacalo. Première représentation : Théâtre La Piramide, Rome. Autres représentations : Lantaren, Rotterdam ; Inter.Teatre, Oslo. Prologo marque le début de Studio Azzurro dans le monde du théâtre. Oeuvre novatrice dont le concept de base est le rapport entre les espaces : espaces caractéristiques du lieu théâtral, et espaces ouverts par l'utilisation des moniteurs ; relations, oppositions, concepts de séparation, transparence, rupture des limites des conventions perceptives, de codifications télévisuelles, instauration d'un temps direct permettant la confrontation entre deux dispositifs apparemment éloignés l'un de l'autre : la vidéo et le théâtre.

La camera astratta, 25'06" / 1987

Vidéo tirée de l'oeuvre (pièce de vidéo théâtre) de Studio Azzurro et Giorgio Barberio Corsetti.

Gabbiano d'argento - Anteprima Bellaria. La camera astratta est un espace mental, l'intérieur d'un sujet qui, dans un moment de suspension, se laisse envelopper par les sensations, les obsessions, les souvenirs, les images...Dans cette chambre sans temps, les comédiens représentent le reflet de la conscience des rapports vécus ou imaginés qui s'exaspèrent et se déforment. Les coordonnées de référence, comme le temps, l'espace, le sujet et la narration son indéterminées. Cette oeuvre est l'étape la plus accomplie de la "libération des moniteurs" - de leur poids d'"objets sur scène" - un procédé enta-

Programme cinéma et vidéo

présenté par John Hanhardt

Cinéma

Mothlight, Stan Brackhage, 4'/ 1963, USA
69, Robert Breer, 4', 1969, USA
Rage Note, 30"/ 1988 ;
Night Music, 30"/ 1986 ;
The Glaze of Cathexis, 3'/ 1960 ;
Text of Light , 61'/ 1974, Stan Brakage
Third Degree, Paul Sharits, 6'/ 1982, US

Vidéo

Videotape Study , Nam June Paik et Jud Yalkut, 5'/ 1967-69, USA
Information, Bill Viola, 30'/ 1973, USA
Noisefields, Steina &Woody Vasulka, 12'/ 1974, USA
Chott El-Djerid (A Portrait in Light and Heat), Bill Viola, 28' / 1979, USA
Hearts, Barbara Bruckner, 12' / 1979, USA
Lumpy Banger, Mattew Schlanger, 2'/ 1986, USA

Programme Studio Azzurro

présenté par Paolo Rosa

mé avec deux autres spectacles réalisés avec Corsetti ; *Prologo* et *Correva come un lungo segno bianco* (1986). Dans *La camera astratta* ils amplifient les espaces mentaux des danseurs et des acteurs qui se déplacent suivant les lignes imprévisibles d'un récit ouvert fait de lentes digressions.

Studio Azzurro Videoambienti 1982-92, 30' / 1993

Synthèse tirée de l'exposition itinérante (8 installations, oeuvres et projets) de Milan et Tokyo pour la collection Mudima.

Coro, 4'45" / 1995

Documentation audiovisuelle de l'environnement vidéo interactif avec 8 vidéo projecteurs, 8 vidéodisques, 2 ordinateurs, un système de rotation des images, 24 enceintes audio, un tapis avec interface et un rouleau de feutre.

Totale della battaglia, 8'30" / 1996

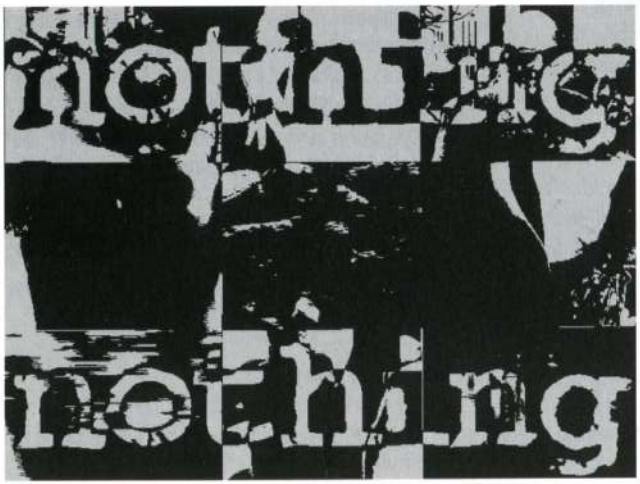
Environnement vidéo interactif pour vidéo projecteurs, capteurs acoustiques et laser disques. Projet de Fabio Cirifino, Leonardo Sangiorgi et Paolo Rosa. Régie de Paolo Rosa, images de Fabio Cirifino. Projet informatique de Stefano Roveda. Élaboration vidéographiques de Leonardo Sangiorgi. Son de Davide Rosa.

Tavoli, 4'56" / 1995

Documentation audiovisuelle de l'environnement vidéo interactif avec 6 vidéo-projecteurs, 6 tables, 6 CDI, reliés à un PC.

Programme John Sanborn

vidéo et multimédia



Sélection de vidéos récentes :
Sitting on Top of the World,
1992, USA
Sixth Sense, 1993, USA
Hellecasters, 1993, USA
Erosion, 1994, USA
(durée totale : 15mn)
Nothing,
30'/ 1997, USA

Présentation du cédérom :
Psychic Detective,
1996/ USA

Programme especial Cuba

Programme thématique sur l'homosexualité dans le contexte de la société cubaine contemporaine, présenté par l'Escuela Internacional de Cine y TV San Antonio do los Banos, la Habana, Cuba.

Encanto de la luna liena,
Benito Zambrano, 30' / 1994
Un gérant alcoolique d'un bar, décharge ses frustrations en agressant ses employés et deux malades échappés d'un asile pour pouvoir s'aimer.

Sanos y sanitarios,
Javier Berrios, 5' / 1990
Au milieu de la foule d'un bar, un jeune homme fait la rencontre d'un paroissien.

No porque lo diga Fidel Castro,
Javier Berrios, 13' / 1988
Recherche sur la situation des homosexuels dans le contexte de la société cubaine contemporaine

Odio la dama, amad al oido,
Sachiko Uzeta, 12'45"/ 1988
Drame-documentaire sur un peintre homosexuel, qui tenta de se suicider, illustré par ses dessins et dont il est l'interprète.

Narciso frente al lodo,
Franklin Hernandez, 13'40" / 1989
Comme Narcisse qui refusait la laideur ordinaire, un beau jeune homme cherche son âme soeur dans le quotidien.

En el balcon,
Humberto Vélez, 8' 24" / 1991
Aventure sexuelle frustrante entre deux hommes dans un appartement.

Entre Stalin y un hombre desnudo,
A.Sotto Diàs, 11' / 1991
Un militaire, homosexuel qui s'assume comme mâle avant tout, torture l'objet de son désir et le satisfait avec un autre.

Como eram verdes meus anos,
Martha Elisa, 4' / 1993
Les aventures sexuelles d'un mange-herbe dans le monde du sport.

Perros tiennen hambre (los),
Poala Castillo, 4' / 1993
Pour maintenier leur relation, deux hommes déclenchent une situation fictive où meure l'épouse de l'un d'eux.

Verdad aparente, una,
Amargit Pinzon, 3'37"/ 1994
Huit ans après que son père l'ait violé, un adolescent prend une résolution.

Reo, Juan Carlos Franco, 3'30" / 1995
Un jeune prisonnier voit sa vie violée par un acte sexuel de la justice.

Choice, Mari Matsuo, 1995
Le jeu amoureux de deux gays change de voie par la rencontre avec une belle jeune fille.

Vanessa play,
Juan Carlos Franco, 10' / 1995
Le quotidien de la vie d'un travesti dans un petit village cubain.

Vidéos en langue anglaise sans sous-titres

Public secret a video oratorio,
Ane Mette Ruge,
43' / 1996 Danemark

Public Secret est un oratorio pour deux orateurs, une soprano, un quatuor vocal et un accompagnement électronique.

The place to be,
Steen Moller Rasmussen,
31' / 1996 Danemark

Un portrait de la ville de New-York. La vie dans les rues. Le métro. Coney Island. L'été et l'hiver, le soleil et la neige. Des séquences de films et vidéos avec des références au photographe et réalisateur Robert Frank, à l'auteur de films expérimentaux Jonas Mekas et au pionnier de l'art vidéo Nam June Paik.

Between light and shadow,
Lars Johansson,
17' / 1996 Danemark

Copenhagen. Un homme et une femme ; elle sent son regard. Ils passent le soir d'été, la nuit et le matin ensemble. Ils contemplent leur ville à travers la fascination qu'ils éprouvent l'un pour l'autre. Le film est une exploration poétique de l'érotisme, interprété à travers la topographie et vice versa. Les images sont le regard de l'homme. L'homme et la femme parlent du regard, de la rencontre, de la ville.

Illustrated Man, Bent Staalho,
26' / 1995 Danemark

Un conte fantastique moderne sur le corps comme toile pour les tatouages, en noir et blanc et couleur, comme s'ils avaient été peints par Rouault, El Greco et Picasso. Un rêve cauchemardesque et un voyage vers l'espace et l'éternité. Une fuite de la douleur et vers un continuel échange d'identité qui est la seule chose qui compte dans l'apparence que chacun choisit. Un conte sur le dépassement des préjugés.

Bloc 103 ,
D.H.Dheurle / Valentin Suciu,
30' / 1995 Roumanie

Un film sur les locataires d'un ensemble d'appartements à Bucarest, représentant un mélange social qui comprend un ouvrier et un manager dans une entreprise géologique. Un films sur des gens qui ont été placés contre leur volonté dans un espace vital et sont incapables de voir comme améliorer leur vie.

Jaco, Gertjan Van Mook,
10' / 1996 Pays Bas

Jaco Pastorius fait son dernier rêve pendant qu'il est frappé à mort.

Technomania, Frants A Pandal,
52' / 1996 Danemark

Un documentaire sur la techno : la musique, la technologie, la culture, l'histoire et les aspects sociaux. Des histoires de différents pays. Raves et partis dans le monde entier sont une part important du film qui inclut du matériel provenant d' Allemagne, d'Inde, des USA, et des Pays Bas. C'est un mélange de matériel récyclé et de documentaire traditionnel, avec la couleur de l'infographie, Keing et d'autres exemples des arts technologiques.

17 aérogrammes
Jean-Claude Schliwinski
1996
France, page 87

1968, titre provisoire chapitre premier (1968/1978)
Lydie Jean-dit-Pannel
1994
France, page 94

69
Robert Breer
1969, page 96

A boxer and a nurse
Mélik Ohanian
1995
France, page 91

A breath hush
Bea de Visser
1996
Pays-Bas, page 84

About to depart
Frederick Abrams
1996
Espagne, page 91

Acherontia atropos
Alessandro Amaducci
1995
Italie, page 92

Air (air, douideria, rupture, sepia, fantôme, haine)
Virginie Villemin
1996
France, page 87

Arenales
Arturo Marinho
1996
Argentine, page 91

Au delà des Apparences
Nzorim Bronski
1997
France, page 74

B.B.BATS
Lydie Jean-Dit-Pannel
1993
France, page 94

Berlin retour
Gustav Hamos
1996
Allemagne, page 93

Between light and shadow / entre la lumière et l'ombre
Lars Johansson
1996
Danemark, page 99

Bloc 103
D. H. Dheurle, Valentin Suciu
1995
Roumanie, page 99

C'est là un endroit dangereux pour la pudeur, panier journal
Curnier
1996
France, page 87

C'est le veau qui bêle
Pierre-Yves Clouin
1995
France, page 88

Ça coule de source
Olivier Lannaud
1996
France, page 92

CD-Rom Paraschiv
Christian Paraschiv
1996
France, page 72

Centre
Steen Moller Rasmussen
1996
Danemark, page 87

Chapitre troisième
Lydie Jean-Dit-pannel
1996
France, page 93

Chasse
Dominique Banoun,
Veronique Sapin
1997
Canada, page 91

Childsplay
Richard Kendrick
1996
France, page 84

Choice, the
Mari Matsuo
1995
Cuba, page 98

Choosing a name for your baby
Darryl Corner
1995, page 84

Chott El-Djerid (A Portrait in Light and Heat)
Bill Viola
1979
USA, page 96

Cités antérieures - Brugge
Christian Boustani
1995
France, page 91

Como eram verdes meus anos
Martha Elisa
1993
Cuba, page 98

Coro
Studio Azzurro
1995
Italie, page 97

Danting
David Blair
1996
USA, page 91

Désirs calcinés
Herman Weeb
1996
Canada, page 84

Dutemperdu
Cédric Doutriaux
1996
France, page 85

Electrophase
Mark Bain
1995
Pays-Bas, page 88

En el balcon
Humberto Vélez
1991
Cuba, page 98

INDEX

Encanto de la luna llena, el Benito Zambrano
1994
Cuba, page 98

Entre deux couleurs
Jean-Louis Accettone
1996
France, page 92

Entre Stalin y un hombre desnudo
A. Sotto Diaz
1991
Cuba, page 98

Erosion
John Sanborn
1994
USA, page 97

Extraits
Mathias Delfau
1996
France, page 89

Faille
Gaelle Vu
1996
France, page 87

Flora Petrinsularis
Jean-Louis Boissier
1994
France, page 80

Godware
Dejan-Nikt Vlaisavljevic
1996
Pays Bas, page 88

Gravitations
Marie-Laure Cazin
1996
France, page 87

Hearts
Barbara Bruckner
1979
USA, page 96

Heavenly grey
Alexander Tzankov Petrov
1996
Bulgarie, page 84

Hellecasters
John Sanborn
1993
USA, page 97

Human and natural history
Steve Hawley
1996
GB, page 92

Il a plu en automne 44
Lydie Jean-Dit-Pannel
1994
France, page 94

Illustrated man
Bent Staalhoj
1995
Danemark, page 99

Information
Bill Viola,
1973
USA, page 96

Instrument
Juergen Moritz
1996
Autriche, page 85

J'ai rêvé que j'étais toi
Lydie Jean-Dit-Pannel
1991
France, page 94

Jaco
Gertjan Van Mook
1996
Pays-Bas, page 99

JCJ-Junkman
Ken Feingold
1995
USA, page 81

L'espace de 4mn
Laurence Douadi
1996
France, page 85

L'hypothèse hermaphrodite
Alain Burosse
1997
France, page 94

L'isola dei morti (the island of the dead)
Adriano Kestenholz
1996
Suisse, page 91

L'origine du monde
Jean-Paul Fargier
1996
France, page 94

La camera astratta
Studio Azzuro
1987
Italie, page 96

La maison du miroir
Sophie Marty-Edward
1994
France, page 84

La tristeza complice, un document
Sven Augustlinen
1996
Belgique, page 88

La vie en 6 étapes
Vibeke Vogel
1996
Danemark, page 87

Le cinéma fait par les enfants :
Marcello Piccardo
1968 / 70
Italie, page 93

il pagliaccio

il vecchietto

il vigile

la chitarra

la scatola chiusa

Le mystère Magritte
Pierre Sterckx
1996
Belgique, page 73

Le Temps
Ane Mette Ruge,
Jacob Schokking
1996
Danemark, page 87

Les antropomorphies d' Yves Klein
Alain Jaubert
1997
France, page94

Les zapotres
Olivier Lannaud
1996
France, page 93

Lovers Leap
Miroslav Rogala
1994
Pologne / USA, page 80

Lumpy Banger
Mattew Schlanger
1986
USA, page 96

Manuskript
Eric Lanz
1994
Suisse / Allemagne

Mothlight
Stan Brackhage,
1963
USA, page 96

My house wife !
Renata Poljak
1996
Croatie, page 88

Narciso frente al lodo
Franklin Hernàndez
1989
Cuba, page 98

Neige
Lois Tsui-Ping Lee
1996, page 88
France

Night Music
1986, page 96

No porque lo diga Fidel Castro
Graciela Sànchez
1988
Cuba, page 98

Noisefields
Steina & Woody Vasulka
1974
USA, page 96

Nothing
John Sanborn
1997
USA, page 97

Odio la dama, amad al oido
Sachiko Uzeta
1988
Cuba, page 98

Patagonia
Dan Boord, Luis Valdovino
1996
USA, page 91

Perros tienen hambre (los)
Paola Castillo
1993
Cuba, page 98

Philactère Cola "Macte Animo"
Patrick Boivin
1996
Canada, page 95

Portrait one
Luc Courchesne
1990
Canada, page 80

Prélude
René Beckman
1996
Pays-Bas, page 88

Prologo
Studio Azzuro
1985
Italie, page 96

Promenade rouge
Johan Helwig
1995
France, page 84

Psyche rock
Olivier Kuntzel, Florence Deygas
1997
France, page 94

Psychic detective
John Sanborn
1996
USA, page 97

Public secret, a video oratorio
Ana Mette Ruge
1996
Danemark, page 99

Rage Note
1988, page 96

Reo
Juan Carlos Franco
1995
Cuba, page 98

Riante contrée
François Vogel
1996
France, page 92

Riverberi
Elisabetta Filocamo
1996
Italie, page 84

Sanos y sanitarios
Javier Berrios
1990
Cuba, page 98

Sitting on Top of the World,
John Sanborn
1992
USA, page 97

Sixth Sense
John Sanborn
1993
USA, page 97

Slippery Traces, The Postcard Trail
George Legrady
1996
Canada / Allemagne, page 81

INDEX (suite)

Solo per i tuoi occhi
Alessandro Amaducci
1996
Italie, page 92

Spiriti liberi
Alessandro Amaducci
1996
Italie, page 92

Studio Azzurro Videoambienti 1982-92
Studio Azzurro
1993
Italie, page 97

Tavoli
Studio Azzurro
1995
Italie

Technomania
Frants A Pandal
1996
Danemark

Text of Light
Stan Brackage
1974
USA, page 96

The big heart
Atsushi E Ogata
1996
Japon, page 93

The Exquisite Mechanism of Shivers
Bill Seaman
1991
UAS / Autriche, page 80

The Forest
Tamàs Waliczky
1993
Hongrie / Allemagne, page 80

The Glaze of Cathexis
1960, page 96

The place to be
Steen Moller Rasmussen
1996
Danemark, page 99

The Sub-Division of the Electric Light
Perry Hoberman
1996
USA, page 81

Theatre d'action fev - mars 1996
Renaud Auguste-Dormeuil
1996
France, page 85

Third Degree
Paul Sharits
1982
USA, page 96

Total narziss
Franticek
1996
Italie, page 85

Totale della battaglia
Studio Azzuro
1996
Italie, page 97

True story
Sandie Tourle
1996
France, page 88

Urbino memoriale
Cristiano Carloni, Stefano Franceschetti
1996
Italie, page 93

Vanessa play
Juan Carlos Franco
1995
Cuba, page 98

Velvet 99
Olivier Kuntzel, Florence Deygas
1997
France, page 94

Verdad aparente, una
Amargit Pinzòn
1994
Cuba, page 98

Videotape Study
Nam June Paik et Jud Yalkut
1967-69
USA, page 96

Y faudrait que je mett'un peu d'ordre là-d'dans
Jean-Cristophe Averty
1996
France, page 95

Zap war
Laura Baigorri
1997
Espagne, page 89

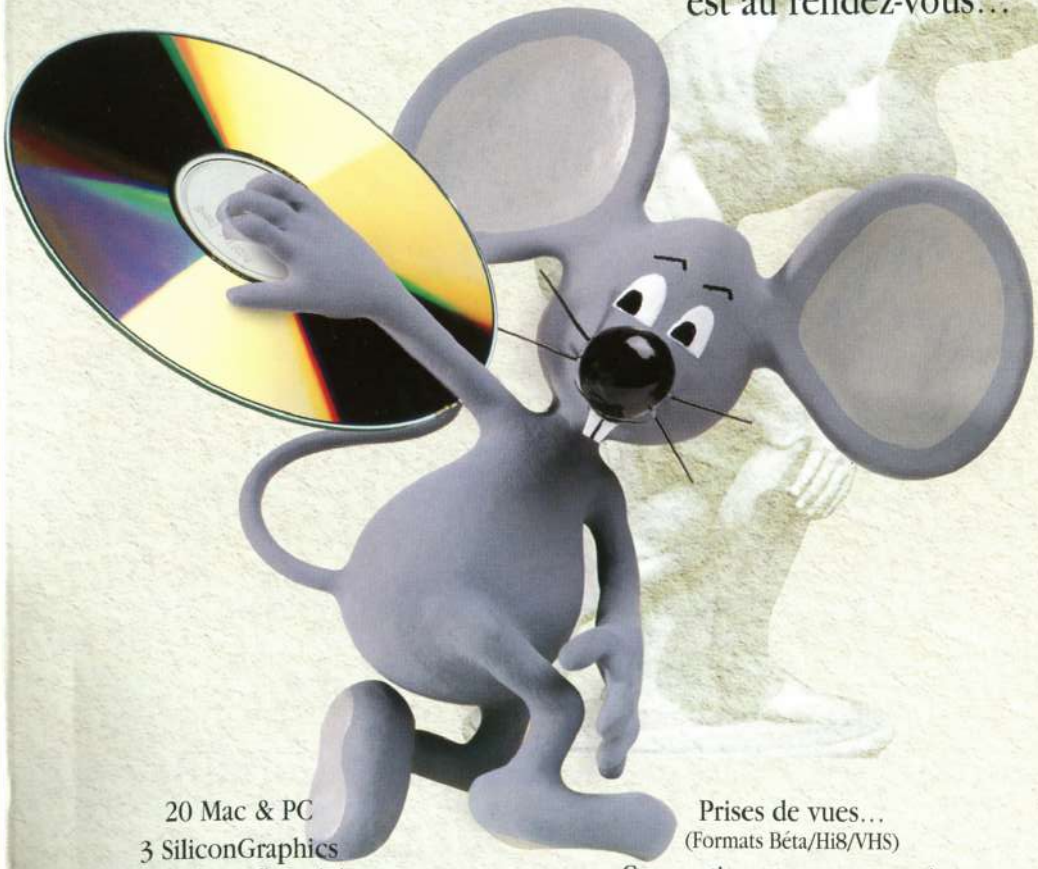
bénéficie du soutien de la Ville de Clermont-Ferrand, du Ministère de la Culture / DRAC Auvergne, du Conseil Général du Puy-de-Dôme, du Conseil Régional d'Auvergne,

et remercie plus spécialement :
M. Philippe Douste-Blazy, Ministre de la Culture
M. Richard Martineau, directeur de la DRAC Auvergne
M. Roger Quilliot, Sénateur-maire de la Ville de Clermont-Ferrand
M. Georges Chometon, Président du Conseil général du Puy de Dôme
M. V. Giscard d'Estaing, Président du Conseil Régional d'Auvergne
M. Jean-François de Conchy, délégué aux Arts Plastiques, Ministère de la Culture
Mme Martine Bour et M. Louis Bec, D.A.P, mission des nouvelles technologies
M. Jean-Claude Schenkel, conseiller aux Arts Plastiques, DRAC Auvergne
M. Pierre Chambert, conseiller à l'Action Culturelle, DRAC Auvergne
Mme Agnès Barbier, DRAC Auvergne
Mme Marie-Pierre Ricard, chargée de communication, DRAC Auvergne
Mme Élisabeth Fouillade, Maire-adjoint de la Ville de Clermont-Ferrand, chargée de la Culture
Mme Danièle Auroy, Maire-adjoint de la Ville de Clermont-Ferrand, chargée du cadre de vie et des nouvelles technologies
M. Serge Lesbre, Maire-adjoint de la Ville de Clermont-Ferrand, chargé de la Création culturelle
M. Michel Renaud, Serge Delpic et Mme Janine Bascoulary et le service communication de la Ville de Clermont-Ferrand
MM. François Robert, Mme Brugière et le service des Affaires Culturelles de la Ville de Clermont-Ferrand
M. Daniel Beaudiment et les services techniques de la Ville de Clermont-Ferrand
Mme Jacqueline Dossat et M. Jourdain, Maison des Congrès et de la Culture ainsi que l'ensemble de son personnel
Mme Hélène Moreno, Espace Municipal Georges Conchon
M. Marcel Francannet, vice-président du Conseil Général du Puy-de-Dôme, chargé de la Culture ainsi que l'ensemble de la commission culturelle du Conseil Général du Puy de Dôme
M. Michel Tournaire, directeur de cabinet du Président du Conseil Général du Puy-de-Dôme
Mme Christiane Brunet, Mlle Valérie Héraud, M. Dubrunquez, MDDC
M. Ponsonnaille, Président de la commission culturelle du Conseil Régional d'Auvergne
Mme Ginette Chaucheprat, service culturel du Conseil Régional d'Auvergne
M. Jean-Charles Vergne, directeur du FRAC Auvergne
M. Guy Isaac, recteur de l'Académie de Clermont-Ferrand
Mme Claude Petitpas, déléguée à l'Action Culturelle et Internationale
Mme Marie-Paule Serre, M. Max Moulin, AFAA
Alain Burosse et Pascale Faure, Canal+
M. Jean-Louis Jam, Evelyne Ducrot, Service Universités Culture de Clermont-Ferrand
Le festival du Court-Métrage de Clermont-Ferrand
M. Patrick Poughon, Manganelli Distribution
MM.Christian Bailly et Pacome Yamadjako, TV Câble
MM. Thierry Gougeon de Beauvivier, Serge Arnaud et Marc Aichaoui, Gris Souris et Mac d'Occasion
Mme Valérie Monnier et MM. Philippe Neyrial, Neyrial S.A.
M Jeffrey Shaw et Mme Astrid Sommer, ZKM Karlsruhe
MM Maurice Lorut, Jean-Paul Bouvet, Matière Grise
MM Hervé de Bussac, Michel Cellérier et Yves Prévost, Imprimerie G. de Bussac
MM Gilbert Bonnefoy, Philippe Albinet, Bruno Mrozinski et les élèves de la formation à la photographie du Lycée Vercingétorix
Nicolas Thély, Erwan Maillet et l'équipe de Vidéofac
M.Serge Dacko, Atelier Bain d'Huile

et tous les artistes, tous les amis de la poésie et des arts électroniques pour leur soutien ardent, leurs suggestions et leur présence précieuses

Le Lancer du CDrom...

...en 1997, le Multimédia est au rendez-vous...



20 Mac & PC

3 SiliconGraphics
(O2 & Indigo) sous PowerAnimator

Tables de montage analogique et numérique

Prises de vues...
(Formats Béta/Hi8/VHS)

Conception et programmation multimédia (Mtropolis & Director)

Pressage CDrom

Gris souris

4, Bd. Schuman - 63000 Clermont-Ferrand
Tél. 04 73 28 13 13 - Fax 04 73 28 19 69



Pendant qu'on regarde **CANAL+**
au moins on n'est pas devant la télé.