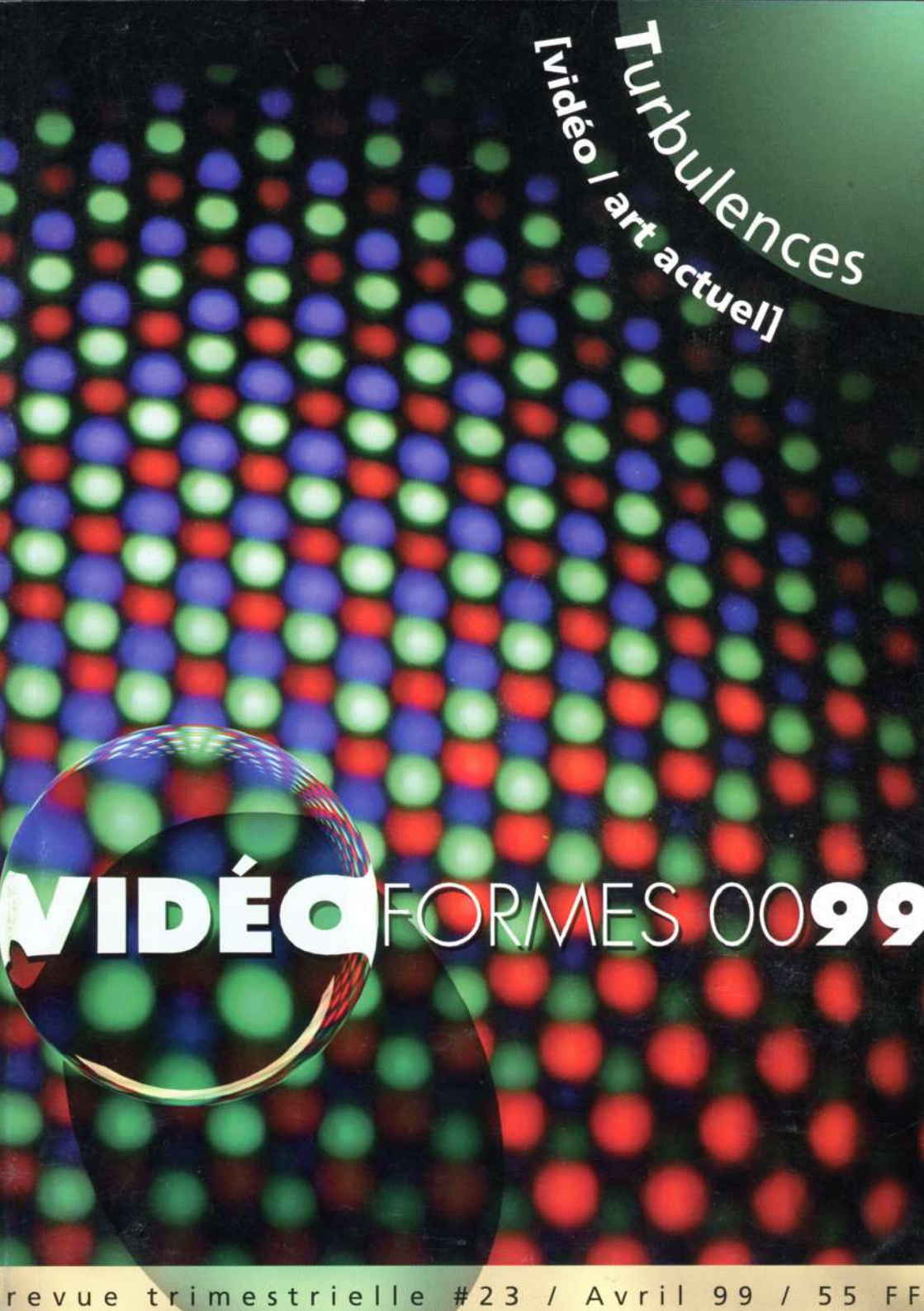
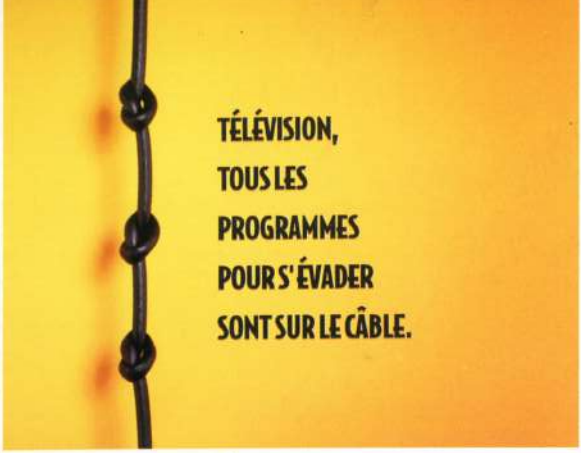


revue trimestrielle #23 / Avril 99 / 55 FF













abonnez-vous au
0 800 25 8000.
Appel gratuit

LYONNAISE CÂBLE

Votre Agence : 57, rue du Clos Notre Dame 63000 Clermont-Ferrand

LE CÂBLE, ON S'Y ATTACHE TRÈS VITE.

Turbulences

[vidéo / art actuel]

Département : multimédia

www.
gdebussac.net
web

Le guide web régional
http://clickin.gdebussac.net

MULTIMÉDIA - INTERNET
CONCEPTION - ERGONOMIE
HÉBERGEMENT
PROGRAMMATION - FORMATION

Web : www.gdebussac.net
E.mail : web@gdebussac.net
Tél. : 04 73 14 37 10 ■ Fax : 04 73 14 37 19
Clermont-Ferrand

CONCEPTION ET RÉALISATION
DE DOCUMENTS IMPRIMÉS
RÉGIE PUBLICITAIRE
ROUTAGE

Web : www.gdebussac.fr
E.mail : gdb@mail.gdebussac.fr
Tél. : 04 73 42 31 00 ■ Fax : 04 73 42 31 10
Clermont-Ferrand

sommaire

4 / Edito
6 / La tribune des critiques
24 / Exposition Vidéoformes 99
- 25 / *Tombe*, Robert Cahen
- 30 / *Affinités électives*, Sara Roberts
- 35 / *Tu chantes comme une casserole*, Sam
- 36 / *Cela va sans dire*, Roland Baladi
- 38 / *Autoportrait in motion*, Jean-Baptiste Barrière
- 44 / *Ecchymose*, Jean-François Cantin

45 / La nuit électronique / Ecouter (voir)
- 46 / *Violin Power*, Steina Vasulka
- 47 / *La poétique spectrale*, Alexandre Gherban
- 48 / *Hot spectrum*, Cécile Babiole
- 50 / *Shake the tree...*, John Brassett

51 / La nuit électronique / programme vidéo
56 / Programmes spéciaux
- 56 / Cinéma différent
- 59 / Paik et Zbig
- 61 / Carnet de voyage : Danemark
- 65 / Hommage à Steina Vasulka
- 73 / Carnet de voyage : Chine

80 / Grand Prix Vidéoformes 99
98 / Sélection multimédia
104 / Vidéoformes VIDEOBANK

A quoi servent les festivals? Entend-on dire ici et là.

Il y a quelques années, un courrier électronique affirmait que nous étions condamnés à disparaître. Avec les nouvelles technologies, nul besoin de se déplacer alors que tout pouvait être consultable sur le net ! C'était l'élément économique qui devait, dans l'argumentaire de ce correspondant, porter le coup fatal.

Certes l'économie eut été importante si l'on s'en était rangé à ce choix. Ma réponse alors avait été d'affirmer que loin de rendre ce type de manifestations — les festivals — dépassé, les nouvelles technologies allaient renforcer leur nécessité : le débat se doit d'être "live", en direct et rien ne pourra remplacer la confrontation entre l'oeuvre et son public.

Internet propose de nouveaux espaces de création, auxquels nous croyons puisque nous accueillons ce nouveau type de créations dans notre manifestation. Ces oeuvres ont leur spécificité qu'elles tirent du médium même et de son environnement. Elles ont leur public d'internautes, leurs forums de discussions sur internet. Certes. Mais encore une fois nous parions sur le facteur humain : en 98, nombre de curieux s'étaient déplacés pour l'expérience d'un échange en direct dans "Palace" avec Serge Comte ; le public était là pour donner une certaine réalité à cet échange virtuel.

Cette fonction essentielle de confrontation, débat entre public et création artistique, se double d'une fonction motrice. Les festivals ont longtemps été les seuls à diffuser l'art vidéo naissant, à offrir à tous les artistes et à leurs oeuvres un espace pour exister et rencontrer une critique. Ce rôle de moteur pour des avant-gardes artistiques semble presque

édito

révolu aujourd'hui. Nicolas Théry, dans ces mêmes colonnes interrogeait les festivals sur cette fonction. S'il s'avère que les institutions de l'art (officiel !), et désormais les galeries diffusent les artistes actuels, confèrent-elles pour autant aux festivals un cachet conventionnel, redondant ? Existe-t-il un renouveau des principales manifestations ? Doivent-elles revendiquer une fonction de recherche, un statut de laboratoire en s'impliquant fortement dans des choix ou même des productions d'oeuvres, sorte de (contre) commande publique, ou bien se satisfaire d'insuffler, par leur nature même, une force d'appel à la création, au renouveau, à la confrontation ? Ces deux fonctions ne sont pas contradictoires, peuvent ne pas coexister au sein d'un même événement mais sont essentielles.

En 99, Vidéoformes bouge. Si la formule générale reste apparemment identique aux éditions précédentes, il en va différemment du *Prix de la Création Vidéo*. L'ouverture de la compétition à tous muliplie le nombre de vidéos et surtout en modifie la finalité : elle consacrera les meilleures oeuvres et plus seulement les meilleurs espoirs. De même, le multimédia — *on* ou *off line* — se voit consacré par un prix.

Après trois ans d'absence, la Tribune des Critiques revient à point pour examiner et débattre du contexte actuel tout en prolongeant notre volonté affirmée d'un débat permanent dans la manifestation comme dans nos colonnes.

Enfin, les programmes spéciaux témoignent à notre sens de la vitalité de la création artistique de par le monde : *Carnets de voyage* (Chine et Danemark), *Hommage à Steina Vasulka*, une grande artiste parmi les pionniers, deux oeuvres monuments revisitées : *Global Groove* (Nam June Paik) et *l'Orchestre* (Zbignew Rybsczinski) et sans négliger le *cinéma différent* — expérimental —, que nous propose Marcel Mazé en programme d'ouverture (!).

Cette quatorzième édition se terminera en feu d'artifice par une *Nuit du Printemps Électronique*, suite de concerts d'images et de musiques : Steina Vasulka, Alexandre Gherban, Cécile Babiole et John Brassett.

Gabriel Soucheyre, Février 1999

En sus du programme habituel, Vidéoformes 99 présentera sous la rubrique *Jeunes Publics*, toutes les actions initiées ces dernières années, *programmes Jeunes Publics*, *Concours Une Minute Vidéo* et *Vidéoformes Junior*, exposition et rencontres autour d'installations multimédia réalisées par les établissements scolaires de l'Académie de Clermont-Ferrand.

En 1989, nous avions créé la Tribune des Critiques. Le titre en était inspiré par l'ambiance de célébration du bicentenaire de la révolution française.

L'idée principale était que pour l'art vidéo florissant il y avait peu d'espace de discussion, de débats, de présentation, de confrontation entre publics, artistes et critiques et qu'il y avait un vide à combler.

De même, la demande expresse faite aux professionnels de l'art ou de la critique, d'un écrit sur la question de la vidéo dans l'art, et notamment de la place de plus en plus importante de l'installation visait à la construction d'un corpus critique, référence immédiate au temps de l'exposition ou/et aux développements envisageables

Ces deux objectifs ont été atteints en quelque sept éditions et avec un succès certain.

L'impression d'avoir fait le tour de la question, la certitude que d'autres — lieux, revues critiques, etc. — allaient prendre le relais et diverses contraintes nous ont amenés à abandonner ce débat. Aujourd'hui, après quelques années de suspension, nous pensons, que la "scène" de l'art vidéo a bien changé. La vidéo, les TIC (Technologies de l'information et de la communication), le multimédia sont devenus des outils communs à tous les artistes actuels. Cette diffusion a bouleversé les réseaux — fragiles — institutionnels ou alternatifs. Les galeries, rares autrefois, sont nombreuses à présenter ces jeunes artistes des "nouvelles technologies". Il convenait donc de réexaminer, faire le point.

Nous avons fait appel à deux universitaires, Patrice Allain, responsable également de Videoz'arts, "spécialiste" de l'iconoclaste Pierrick Sorin, et Monique Maza, auteur d'un ouvrage récent sur les installations vidéo (1), en leur demandant d'exposer leur analyse du contexte français sur le point de la "vidéo exposée". A leur côté, nous avons invité Mo Gourmelon, critique d'art, aujourd'hui commissaire d'exposition aux cotés d'Éric Deneuville (2) à l'Espace Croisé de Lille — un des rares centres d'art qui affiche officiellement son intérêt pour les nouvelles technologies — : une praticienne. Pour compléter le panel, Sabrina Zannier, critique et commissaire d'exposition en Italie apportera un regard extérieur au contexte français mais aussi une expérience différente du milieu italien et également des pays de l'est.

la tribune des critiques

Le modérateur de notre débat sera Nicolas Thély qui, dans le numéro précédent de Turbulences [vidéo / art actuel], posait la question de l'identité de l'installation vidéo, de sa conception par les différents acteurs de sa présentation : " Installer, est-ce organiser l'espace ou discuter du statut de l'image dans l'espace ? Une bande vidéo doit-elle être obligatoirement vidéo-projetée ? Qu'en est-il des monobandes réalisées dans les années 70 ? Toute réalisation vidéo est-elle une installation vidéo en soi à partir du moment où elle est vidéo-projetée ? A qui incombe le choix du plan de l'exposition ? Au commissaire ou à l'artiste ? Quels critères un artiste avance-t-il pour définir son travail comme une installation ou pas ? Peut-on tout considérer comme une installation ?..."

A ces questions, Alain Bourges apporte la réponse de l'artiste :

"Je me souviens...

"Je me souviens.

En réponse à l'appel lancé par Nicolas Thély dans le numéro précédant de Turbulences, je limiterai ma contribution au débat sur les façons de montrer des vidéos à la simple évocation d'un souvenir.

Jusqu'à présent, les conditions dans lesquelles on m'a montré des vidéos — ou dans lesquelles j'ai présenté les miennes — m'ont rarement paru totalement satisfaisantes.

Dans les salles d'exposition, l'attention est tributaire de la fermeté des mollets. Les galeries conviennent parfaitement aux installations, aux sculptures vidéo, qui incitent à la déambulation, mais certainement pas aux simples vidéos sur simples moniteurs. Il manque à ces lieux l'intimité et les qualités d'écoute et de vision minimales. Le son y est à peu près systématiquement perturbé, le plus souvent par des vidéos voisines. Dans une salle de théâtre ou de cinéma, par contre, les conditions d'écoute et de vision sont à priori préservées. Sauf qu'à défaut de moyens sophistiqués, l'image est désastreusement affadie par l'agrandissement de la vidéo projection. Passons sur les systèmes de "consultation" individuelle, qui, comme leur nom l'indiquent, ne permettent que de "consulter" les oeuvres. Oublions aussi les mises en scènes plus ou moins réussies où les oeuvres ne servent plus que de prétexte. Les conditions nécessaires et suffi-

• • •

santes n'étant jamais totalement requises, j'en suis venu à conclure que ces conditions n'existaient tout simplement pas et que la vidéo s'accommodait des circonstances, qu'elle était à prendre telle qu'elle selon la décision des artistes de présenter leurs oeuvres dans telles ou telles conditions.



La Diagonale,
Nam June Paik (détail)

Mon souvenir, pour y venir enfin, date de 1986. Cet été là, Jean-Paul Fargier organisait une exposition à la Grande Chartreuse de Villeneuve-lès-Avignons. Avignon en juillet, c'est le festival de théâtre que tout le monde connaît, c'est l'architecture et l'art du temps des Papes, c'est la splendeur de l'été provençal, la paresse du Rhône, en un mot la Terre Promise. Outre les installations de Nam June Paik, Bill Viola et Ko Nakajima qui composaient l'ossature de l'exposition, nous étions trois jeunes artistes à nous être vus proposer la production d'une installation : Jean-Michel Gautreau, Patrick de Geetere et moi-même. Les Cahiers du Cinéma publiaient à l'occasion un numéro spécial qui allait faire date : *Où va la vidéo* ?, dirigé par Jean-Paul Fargier. Quelques années plus tard, ces mêmes Cahiers videraient sans ménagement la vidéo de leurs colonnes. Timeo Danaos et dona ferentes. Je me souviendrai longtemps de ces après-midi d'été à flâner dans les cours lumineuses de la Grande Chartreuse, du rosé bu dans l'ombre des oliviers à attendre que la chaleur tombe, de mon admiration pour *la Diagonale* de Nam June Paik, vertigineuse comme un simple trait ou pour le *Saint Jean de la Croix*, de Bill Viola, enfoui les profondeurs de la Chartreuse. Un après-midi, le grand Bill proposa sa dernière vidéo, à peine achevée. C'était *I do not know what it is I'm looking like*, encore tiède, à peine sortie du four... Je me souviens d'un débat avec le même Bill Viola, je me souviens de journées entières à construire mon labyrinthe de papier translucide dans la fournaise du grenier, je me souviens d'Hans et de Richard, le belge et le hollandais qui m'avaient assisté, je me souviens des murs brûlants de la Chartreuse, je me souviens d'une page désagréable dans Libération, je me souviens d'avoir répondu assez stupidement aux questions de Raymond Bellour, je me souviens de mon labyrinthe déchiré quelques semaines plus tard. Je me souviens de ce désir encore incandescent que nous partagions. Il y a eu ces quelques jours, il y a treize ans, où tout semblait en harmonie : le lieu, le temps, les oeuvres, les gens. Montrer des vidéos, ce devrait être ainsi, chaque fois. Une exception, une jouissance, un moment qu'on ne retrouvera jamais. C'est le seul principe qui tienne."

© Alain Bourges, Gabriel Soucheyre, Nicolas Thély, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999

(1) *Les installations vidéo, "oeuvres d'art"*, Monique Maza, éditions L'Harmattan, collection Champs visuels, 1998.

(2) Éric Deneuvile est directeur du Centre d'art "Espace Croisé" à Lille, après avoir été l'animateur de la Saison Vidéo pour laquelle il fut l'un des pionniers de la diffusion d'art vidéo en collaboration avec le Goethe Institut de Lille dès les années 70. Plus tard, il participe au mouvement des "Cent Lieux pour la vidéo", la "Vidéo Gagne du Terrain", "Et pourtant elles tournent", etc.

La vidéo installée ou la dialectique du bernard-l'ermite

La vidéo retrouvée.

"L'art contemporain fait la fête sens dessus dessous à Chalon-sur Saône - La peinture lutte difficilement contre l'attrait de la vidéo et du cinéma" : titrait l'édition du Monde du 1er février 1999, au détour d'un compte-rendu consacré à la neuvième édition des "Janviers" en Bourgogne. Quelques mois auparavant, Télérama soulignait l'engouement suscité aux États-Unis par la vidéo et les installations "made in France". À Paris, les manifestations marginales projetant cinéma expérimental et bandes d'artistes, avec plus ou moins de succès, se multiplient (projections ouvertes dans divers vidéo-bars de la ville, diffusions "Vidéomesnil/forum Culturel Le Blanc-Mesnil", sélections "CICV" à "L'Entrepôt", "Soirées prospect" de Stéphanie Moisdon-Tremblay au "Centre National de la Photographie", thés-vidéo au "Théâtre de l'Échangeur" ou en appartements, renaissance du "Festival de Hyères"/rendez-vous des cinéastes indépendants et underground, diffusion régulière des films lettristes...). Après avoir traversé une dépression tenace durant les années 80, l'art vidéo affiche actuellement une belle santé. Comment s'expliquer un tel renouveau ?

Hier, essentiellement supporté et diffusé par un important réseau de festivals qui tenta de se structurer autour du label des "Cent lieux" et suscita notamment l'émergence du distributeur "HEEX!", l'art vidéo se voit, aujourd'hui, remis au goût du jour - voire confisqué - par les instances de l'art contemporain. Ainsi a-t-on pu assister, dès la fin des années 80, à l'intrusion progressive des vidéastes dans les "FRAC" et Centres d'Art. À titre d'exemple : 1988 marque ainsi la date de la première acquisition d'une installation vidéo par le "FRAC des Pays de la Loire", une pièce de Marcel Odenbach.

Simultanément, un déplacement parallèle s'accomplissait au sein de l'espace critique : Les Cahiers du cinéma abandonnant ce parent pauvre accueilli du coup, les bras grands ouverts, par Art Press.

Insensiblement, le lieu de reconnaissance de la valeur des œuvres se déplaçait. Comment alors s'étonner de ces quelques lignes écrites récemment dans la revue 02, trimestriel d'informations d'art contemporain (Bretagne, Centre, Normandie, Pays de la Loire) : "les festivals ont fort mauvaise réputation auprès des acteurs de l'art contemporain". Anne Langlois, responsable de la programmation vidéo du Festival du film court de Brest, à laquelle l'on doit ce constat amer, soulignait ainsi les difficultés rencontrées pour montrer dans un tel cadre "les vidéos des artistes les plus connus", jalousement conservées dans les collections publiques. Dès lors, deux pôles de légitimation s'affrontent pour le pouvoir de consécration des productions.

• • •

La voie royale du marché de l'art

Au moment même où une majorité des festivals français connaissent une survie de plus en plus problématique, la diffusion des œuvres sous la forme de monobandes s'efface derrière le phénomène dominant de "l'installation, voie royale de l'art vidéo", comme l'écrivait Jean-Paul Fargier à l'occasion de la Biennale de Lyon de 1995. La reconnaissance généralisée du travail des vidéastes dans les galeries - notamment parisiennes - confirme la tendance. L'installation fut surtout la voie royale pour la conquête du marché de l'art, les monobandes, données comme des œuvres aisément reproductibles, n'intéressant jusqu'alors qu'assez peu les galeristes. Ainsi, aujourd'hui la plupart des vidéastes exhibent-ils leurs travaux sous forme d'installations, voire réadaptent leurs créations antérieures au goût du jour. Nombre d'entre eux interrogés à ce sujet admettent avoir commencé à gagner de l'argent en négociant des commandes publiques d'installations.

Pratique artistique marginale et contestataire dans sa protohistoire, la création vidéo tend à devenir aujourd'hui un art d'État, largement subventionné par le secteur public se voyant ainsi amputée de sa dimension anti-institutionnelle. Présentant des installations de Philippe Parreno, Dominique Gonzales-Foerster et Pierre Huygue, la dernière exposition de "l'ARC" - naguère pionnier en la matière - suffit à nous convaincre du phénomène. Tandis, qu'à certains égards, l'installation vidéo pourrait se voir qualifiée d'"expression pompière", l'art des vidéastes s'affiche de plus en plus comme l'otage d'un jeu entre institutions publiques et galeries par lequel s'établit la valeur de l'artiste.

Un art sans domicile fixe

Appliqué à la création audiovisuelle, le terme même d'"installation" vaut la peine qu'on s'y arrête. Renvoie-t-il à une mise en espace de l'image ou à sa mise en relation avec divers éléments externes (visiteurs, objets ou structures aux symboliques diverses...), ou pis encore n'est-il qu'un label institutionnel couvrant une classe d'œuvres introuvable ? Il n'est cependant pas indifférent que l'image vidéo soit précisément l'un des constituants les plus fréquemment convoqués dans l'art de l'installation, comme il est tout à fait significatif que l'installation soit devenu le chemin de Damas des vidéastes. En effet, la vidéo s'installe davantage qu'elle ne s'expose ou ne se projette. Dans l'ombre du cinéma, elle fut accueillie par défaut dans les salles obscures au prix de quelques concessions technologiques (Combien de cinémas sont-ils en effet équipés en permanence d'un système de vidéo-

http://www.lefdup.com,http://www.mediaport.net/Artichaud/Babiole/,http://www.icono.org/



Foot tender, Mickaël Constanzo

projection ?). Virus télévisuel, l'art des vidéastes corrode la grille des programmes - qu'on songe à *Reverse television* de Bill Viola pour s'en persuader. Bernard-l'ermite de l'art contemporain, il a gagné les FRAC et les Musées. Mais déjà, il réapparaît sous d'autres formes et prépare son intrusion sur le Web qui progressivement devient l'un des nouveaux lieux de résidence des vidéastes. L'art vidéo semblant, par essence, devoir rester sans domicile fixe, faut-il pour autant conclure que dès lors qu'il y a monstration il y aurait installation ? Pratique artistique non cloisonnée, la vidéo se donne avant tout comme une structure ouverte.

À l'heure où la pratique de décontextualisation de l'objet gouverne le processus d'élection de l'œuvre d'art, il apparaît évident que scénographier la vidéo sert non seulement la médiatisation du travail de l'artiste mais participe aussi à son renouvellement. Réviser les conditions de mise en spectacle d'une création équivaut, dans le cas présent, à organiser sa relecture. Montrée récemment au "Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia", à Madrid, sur un alignement de trois moniteurs de taille moyenne *La Bataille de tartes*, triptyque vidéo de Pierrick Sorin, gagne en narrativité, mais perd de la dimension plastique qu'elle affichait présentée sur trois grands écrans juxtaposés à la "Fondation Cartier".

Inéluctablement, *L'Ellipse* installation de Pierre Huygue soumise au regard du public en début d'année au "Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris" verrait son appréhension perturbée s'il l'on envisageait sa projection dans un cinéma.

C'est dans cette perspective que l'association "Vidéoz'arts", en organisant de véritables dé-placements susceptibles de favoriser le métissage des publics, s'emploie à développer et à renouveler l'approche des créations présentées. Au cours de nos diverses manifestations, nous avons pu diffuser des bandes vidéo au "FRAC des Pays de la Loire", mais aussi dans une salle de concert essentiellement dévolue aux musiques actuelles, dans une galerie associative, dans un ate-

bartolomeo/page.htm,http://www.labart.univparis8.fr/eprouvette/connansk/index.html, etc.



Pierrick et Jean-Loup font du foot, Pierrick Sorin

lier d'artiste et surtout sur un parking en plein centre-ville de la ville de Nantes. À chaque fois, les programmations de nature parasitaire ont été conçues dans les marges d'un événement : la manifestation intitulée *"No foot last night"* produite en pleine "Coupe du Monde de football", conjointement avec *"Zoo Galerie"*, a volontairement emprunté le circuit de diffusion classique des matchs de la Coupe du monde, à savoir les bars et les écrans géants, *"Offshore"* s'est tenu à l'occasion d'un festival de cinéma de grande notoriété - *"le Festival des trois continents"* - *"Petit panorama vidéo-danse"* au moment du *"Club des Cinq"*, manifestation consacrée à la danse contemporaine sur la région Pays de la Loire.

Il importe aux responsables des festivals et des manifestations liées à la création audiovisuelle d'organiser, conjointement avec les artistes, la réception et la présentation même des productions proposées au public.

Art actuel contre Art contemporain

Art cinétique et art vivant, la vidéo s'est également voulue art contemporain, mais sa nature même - mouvante et parasitaire - nous enjoint à considérer de nouvelles mutations. Ainsi, les images électroniques nous semblent bel et bien devoir s'inscrire à l'origine même de ce qu'on pourrait baptiser l'"art actuel", art dont les préceptes restent encore flous et dont les tenants même sont à élire. Des principes revendiqués de l'interactivité à la transversalité entre les arts et la science, du mythe du village planétaire au serpent de mer de l'Art total, les utopies participantes, déjà consignées aux origines de l'art vidéo, ressurgissent des flux électroniques. Le collectif pluridisciplinaire "Dumb type", qui rassemble architectes, ingénieurs du son, vidéastes, danseurs, musiciens, informaticiens et auquel on doit *Lovers* et *OR*, présenté en 1997 au "Théâtre du Manège" de Maubeuge, pourrait contenir dans sa démarche et la composition même de la compagnie une part des promesses de l'Art actuel. Leurs projets échappent toujours aux cadres imposés par l'une ou l'autre discipline et ne cherchent qu'à s'estomper les frontières entre le spectacle vivant, l'installation vidéo et les arts graphiques. Le phénomène "VJ" qui participe largement au renouvellement des arts visuels a ouvert une autre brèche, offrant à un public élargi, des "mix" mélangeant fractales, séries Z, images TV et 3D, parasitant empilements de moniteurs ou écrans géants. Est-ce à dire que la vidéo installée dans la coque vide d'une usine désaffectée sortirait déjà l'art des vidéastes hors des galeries et des musées ? L'art contemporain peut-il et saura-t-il, dès lors rester contemporain, ou bien est-il condamné à n'être plus qu'un chapitre de plus de l'histoire de l'art, une étiquette à la valeur sémantique incertaine, à l'instar de "l'art nouveau" et de "l'art moderne" ? Le rendez-vous raté de la "Global Tekno" impulsé par la D.A.P. et devant rassembler à La Villette, pour un week-end de novembre 1988, arts plastiques et musiques actuelles parle de lui-même. Quel désert sur les coursives de l'art contemporain, pas même un Serge Comte, avec ses boîtiers de disquettes colorés, n'aura suffi à susciter les déplacements de la tribu techno mobilisée aux étages inférieurs.

N'est pas bernard-l'ermite qui veut....

© Patrice Allain, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999
Patrice Allain est Maître de conférences à l'Université de Nantes, filière Information et Communication, et directeur artistique de Vidéoz'arts.

Exposer la VIDÉO

L'image vidéo et l'objet qui en permet le visionnement forment généralement un tout : le poste de télévision ; fusion quelque peu ambigüe que traduit d'ailleurs une expression aussi familière que saugrenue : "regarder la télé". Cette fusion n'est pourtant pas sans appel. Au reste la question de l'adhérence et de l'émancipation de l'image vidéo — cette image si légère — par rapport au récepteur — ce meuble bien encombrant — pourrait se lire comme l'histoire d'une lutte d'influences entre une surface et un volume : la surface désireuse de se libérer du volume… afin d'investir librement les espaces de son choix, "quant elle veut et si elle veut !" ; autrement dit, d'élargir le champ de ses déterminations artistiques.



Les expériences menées depuis déjà plus de trente ans par quelques artistes, et qui consistaient à démultiplier les moniteurs, à jouer du direct, à détourner la chaîne vidéoscopique et à distordre le signal jusqu'à lui rendre sa "neige" et ses volutes auront donc mis au grand jour la phénoménalité de l'image "vidéo", ne serait-ce qu'en révélant le contresens dans lequel s'enracinait confortablement le dispositif téléspectatoriel. Exposer la vidéo…, ce serait en quelque sorte s'immiscer dans un dispositif fusionnel et fallacieux, en dissocier les éléments constitutifs, et rendre à chacun d'entre eux — le médium, l'image et les objets par où transite l'un et s'actualise l'autre — sa juste place et sa propre réalité d'existence : redonner vie au contexte qui accompagne et conditionne la formation des images et des sons.

On pourra se demander alors si une opération de cette sorte change quelque chose à la "vidéo" proprement dite — le film et son médium. En effet se pose aussitôt la question de ce qui différencie une vidéo simplement diffusée, selon les conditions télévisuelles "normales", d'une vidéo "exposée", selon les pratiques déjà bien explorées de l'"installation vidéo".

Lorsque, surgissant d'un espace confiné, le film s'exerce à de nouveaux espaces, flotte entre le flux de lumière et la tache de couleur, l'image devient une sorte de corps sublime, une chair de lumière.

Elle a déjà acquis cette existence physique palpable qui en bouleverse le statut. Aussitôt détournée de son écran unique (plusieurs bandes vidéo ont même une double vocation : celle d'être diffusées en circuit télévisuel simple, et celle d'être exposées dans une installation, comme par exemple Dans la v*ision périphérique du témoin*, de Marcel Odenbach), l'image tend à se multiplier. On observe cette tendance à la dispersion (entre plu-

• • •

Le retour de l'homme invisible, Danièle et Jacques-Louis Nyst



Le retour de l'homme invisible, Danièle et Jacques-Louis Nyst

sieurs moniteurs, ou plusieurs écrans) dès les installations inaugurales de Wolf Vostell et de Nam June Paik. Les images ne semblent plus obéir à leurs fonctions habituelles, de lisibilité ou de support narratif par exemple. Ainsi, dans les premiers *Nostos* de Thierry Kuntzel, c'est à travers les convulsions d'une image mutante que, tel un bouquet de flammèches, la vidéo prend d'assaut le mur de moniteurs. Les salles des musées se couvrent d'éclats d'images, de déjections médiumniques, et les couloirs enflent des résonances sonores. Ainsi, "exposée" et livrée à ces vastes espaces, il semble que bien souvent la vidéo "explose". A moins qu'elle n'implose, comme dans *Tiny Deaths* de Bill Viola, où l'image involutée disparaît en elle-même.

Mais l'image ainsi exposée se permet de construire son espace et de prendre son temps : l'espace de l'exposition et le temps de la pose. Elle en mesure les effets, en explore les étapes, en réfléchit les ambiguïtés, à la manière de ces sortes de "dépositions" que sont les dernières œuvres de Thierry Kuntzel. Image en apparence semblable à d'autres, image faussement "sage", la vidéo se meut imperceptiblement (*Tu, ou le petit garçon*), ou se dérobe, et s'efface, tandis que seule demeure l'opacité du médium photographique (cf. *Nostos III*). Le flux vidéo s'affranchit du temps du film ; il s'octroie une forme de temporalité qui atteste son existence d'entité autonome. D'où l'urgence de repenser le statut de cette image vidéo, qui n'est plus une image "de" — d'un ailleurs, d'un objet de référence — mais une chose présente, fragile, éphémère, presque vivante, et qui se prête aux jeux des états instables, en assumant sa fragilité aussi bien que sa puissance.

Une œuvre pourrait facilement nous en convaincre : il s'agit de cette installation présentée à Clermont-Ferrand en 1994 — *Le Retour de l'homme invisible* — par Danielle et Jacques-Louis Nyst. Cette œuvre se compose de — ou se décompose en — trois sites, dont chacun assume un rôle spécifique : le "tableau peint", objet concret qui témoigne du présent d'une expérience de l'image selon sa fonction représentative ; la bande vidéo, objet virtuel, qui rend compte de l'exploration clinique de cette surface muette sous la forme d'un va-et-vient permanent de la caméra ; et la bande-son, objet concret, mais impalpable, qui diffuse in situ la conversation des deux artistes évoquant, semble-t-il, un événement auquel les deux autres objets pourraient se référer.



Il y a ainsi, dans un dispositif de cette sorte, une manière de distendre les composantes habituellement fusionnelles du film vidéo, d'en écarteler les membres, d'en dissocier les organes. Le corps filmique, tourmenté par de multiples sollicitations à la fois violentes et poétiques au niveau de sa propre intégrité, se retrouve ainsi sacrifié à la pluralité de ses identités. Si la vérité — son absolutisme — s'effrite au cours d'un tel traitement, et que l'œuvre parvient à se dérober à la clarté de la signification, l'une et l'autre (l'œuvre comme objet singulier et la vérité comme concept universel) s'enrichissent d'ambiguïté et gagnent de l'amplitude, car le sens, au sein de cet espace déployé, respire plus librement.

La possibilité de jouer entre l'espace visuel et l'espace sonore fut certes l'une des premières ressources artistiques du

cinéma. Jeu instauré par les Nyst dans leurs propres films identifiables au chuchotement caractéristique des voix couplées qui accompagnent le défilement des images et aménagent entre la parole et l'image un espace incertain. Le principe n'est donc pas nouveau, mais, transposé dans l'installation, cet espace devient réellement palpable et pénétrable au point que le visiteur s'y retrouve piégé à son insu. Il a pénétré, presque par effraction, dans l'intimité de la chambre des échos, de cette "chambre des époux" où se chuchotent les secrets et les confidences, et dont la bande vidéo se saisit aux hasards des mouvements et des rencontres d'images.

La vidéo installée semble parfois procéder de cette sorte d'impudeur déconcertante où s'exposent côte à côte, au risque de briser la magie du plaisir esthétique, les pièces habituellement dissimulées sous le carénage de l'œuvre d'art. Mais ce serait ignorer le processus fondamental par lequel l'écartèlement des médiums, loin de mettre à plat les procédés de l'alchimie artistique, initie une nouvelle forme d'appréhension esthétique. Outre qu'il suppose la mise en espace de l'image face à ses objets concrets, il favorise, tout particulièrement par la dissociation du son, la mise en scène du site du regard et de la parole. En "sacrifiant" selon une sorte de rituel énigmatique les objets concrets sur l'autel de l'imaginaire, en les déliant de tout usage, de tout repère et de toute signification précise, l'installation leur confère le même statut flottant (réalité, virtualité ?) que celui des objets vidéos et des objets sonores. L'"exposition" de la vidéo, par le déplacement et l'élargissement de la notion d'images — chaque segment devenu image de soi ou de l'autre — transforme l'œuvre en un lieu riche en interférences plastiques et sémantiques, qui se prête aisément au processus poétique.

La mise à distance du son serait la condition de sa réincorporation : il réinvente sa source, en suggère le lieu et, en dissociant ce lieu de l'espace virtuel de l'image vidéo, en favorise la présence scénique. Le son réinvestit l'objet présent, la voix réintègre le souffle. Et le souffle accède à l'existence, comme dans l'œuvre que Gustav Hamos présentait l'an dernier à Vidéoformes : *Light Unit*. Si bien qu'aux deux situations extrêmes au cours desquelles le son éclate ou s'amenuise, l'image répond pour sa part par l'explosion ou la disparition... jusqu'à la mutité absolue pour l'un où l'absence totale de l'image pour l'autre. Et c'est peut-être par cet éclatement des organes du son et de la vue que l'installation vidéo offre les plus étonnantes figures (cf. *Corpus in Fabula* de Guliana Cunéaz).



Corpus in Fabula, Giuliana Cuneaz

Le son et la vidéo lorsqu'ils se donnent comme images (d'une parole, d'un événement) fonctionnent pareillement l'un et l'autre comme trace : d'un passage sur une surface sensible, ou d'un simple contact. Ils actualisent le dépôt d'une parole ou d'un événement sur un support. Au niveau du son comme de la vidéo, se produit le miroitement entre l'effet d'image et l'effet de trace : images-traces parsemées aux côtés de ces sortes de ponctions de réalités concrètes que sont les objets co-exposés. C'est en ce sens que les installations simplement "sonores", loin de marquer une rupture, ou un changement de cap, par rapport à l'installation vidéo, appartiennent à mon sens à la même famille "artistique" que ces dernières, et se distinguent de formes plus actualisantes, telles que sont peut-être l'installation interactive ou l'installation performance — mais on aura raison de relativiser également la nature de ces formes d'actualisation.

La volonté artistique d'exposer la vidéo a permis d'inaugurer une forme d'expression originale. Si le médium, et la technologie dont il est issu, ont largement déterminé les effets artistiques, ils ont de même suscité, indépendamment d'une technologie précise, un nouveau processus qui agit tant au niveau de la recherche poïétique que de l'appréhension esthétique des installations, dès lors qu'elles gèrent la co-présence du "virtuel" (le signal vidéo ou acoustique) et du "palpable" (matière ou objet). C'est-à-dire en fin de compte cette identité à la fois monstrueuse et chimérique déjà inscrite dans l'objet télévisuel, et sa propre dualité originelle.

© Monique Maza, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999
Monique Maza est agrégée d'arts plastiques et Docteur ès Lettres et Arts. Elle enseigne à l'Université Lyon 2. Elle a publié *Les installations vidéo, "oeuvres d'art"*, aux éditions L'Harmattan, collection Champs visuels, 1998.

Un aperçu

Les quelques réflexions qui suivent sont directement inspirées par l'expérience d'organisations de présentations et d'expositions de vidéos à l'Espace Croisé d'Euralille, centre d'art et d'architecture, depuis 1995 - date de son inauguration - jusqu'à présent. Je ne suis donc pas "profane" mais encore moins "puriste". Je réagis aussi directement que possible au texte de Nicolas Théry dont j'emprunte tous les termes entre guillemets.

La question de l'installation vidéo m'importe peu. Je ne l'ai jamais posée en ces termes.

Je m'intéresse à des artistes qui produisent ou utilisent des images qui bougent.

Et parce que ces images bougent, elles nécessitent un dispositif spécifique. Celui-ci peut être définitivement constitué et donc présenté tel quel dans différentes circonstances. Nous avons, par exemple, produit en ce sens, en 1995, *Trois conférences en balises* d'Éric Duyckaerts, qui ont par la suite été acquises par les FRAC Nord-Pas-de-Calais et Poitou-Charentes et exposées dans d'autres contextes sans aucune modification.

Nous avons en général privilégié une forme de présentation directement inspirée de notre lieu. Est-ce sa configuration complexe qui incite les artistes à nous proposer une présentation particulière de leurs oeuvres ? Il faudrait leur poser la question. Ils ne sont pas en effet insensibles à ce contexte. Cependant, l'Espace Croisé, que les artistes visitent avant la conception de leur exposition, est un lieu difficile à appréhender. La plupart de ceux qui conçoivent leur projet sur plan se trompent. Le plan de la grande halle en particulier ne rend évidemment pas compte des élévations, du toit en pente... Le grand problème de cet espace, pourtant flexible, est l'appréciation de son échelle. Éric Lanz qui par exemple prévoyait un dispositif triangulaire pour la présentation de la série intitulée *Les habits* s'est rendu compte qu'un dispositif rectangulaire tenait mieux l'espace. Par ailleurs, au moment du montage, nous avons installé une oeuvre supplémentaire, non prévue dans l'accrochage. Toujours ce fameux rapport d'échelle.

Ainsi, "le plan de l'exposition incombe" autant à l'artiste pour la maîtrise de son travail qu'à nous-mêmes pour la connaissance de notre espace. Quand on travaille avec des artistes, des interactions, contrôlées ou non, sont inévitables. Elles dépendent de l'habileté et de l'expérience de chacun. L'idée même de plan nous est assez peu familière. Nous n'en dessinons jamais. Nous travaillons en fonction d'intuitions que nous vérifions immédiatement dans l'espace, en faisant des essais, en déplaçant le matériel, selon des suggestions parfois saugrenues mais qui souvent s'avèrent opérantes ...

Nous aimons découvrir de nouvelles potentialités à notre espace.

Cependant, "on n'investit pas l'espace pour l'explorer", mais pour donner avant tout la possibilité aux artistes de ● ● ●

réaliser leur travail. Il ne s'agit donc pas de "forme attractive, ni originale" mais d'une réponse adaptée à la stimulation de l'exposition. Éric Lanz a ainsi eu l'occasion de confronter, pour la première fois, dans un même espace, la majeure partie de sa dernière série intitulée *Les habits*. Ses prospectives menées sur les outils et les mains se poursuivent sur les habits. L'introduction de la présence du corps, l'a mené à changer l'échelle et la présentation de ses images. Du moniteur, il revient à la vidéoprojection et a besoin de l'obscurité. Un triptyque *Fonctions, Genres, Figures* notamment a été conçu. "Les trois projections se touchent à angle droit sur les bords. Elles forment sur trois côtés un cube lumineux qui irradie l'espace environnant et qui fonctionne un peu à la manière d'une boîte magique, d'une machine à fantasmes. L'utilisateur simulé qui évolue à l'intérieur actionne simultanément trois modes différents du même logiciel. Cela démultiplie la perception du dispositif : les menus qui affichent les silhouettes des habits choisis et les fenêtres qui montrent un homme ou une femme s'en affublant." (Éric Lanz).

Dans le cas de Joël Bartoloméo la confrontation de ses oeuvres était différente. Il s'agissait de dérouler dans un même espace ses productions des dernières années. Un mur en biais a été construit présentant au recto *Au pied du mur* et au verso *Le siphon*, tandis que des moniteurs diffusaient des programmes de films antérieurs. Nous ne nous sommes pas posé le problème de la cohabitation d'une installation et de films visionnés sur écrans. Dans une autre salle, *Les dessins de Roseline* était vidéoprojeté. "L'Espace Croisé est un lieu en longueur qui permet de suivre l'évolution extrêmement logique de mes films. En se déplaçant dans l'espace on appréhendait une progression temporelle, différentes périodes : l'enfance, les vingt ans, les trente ans. Je filme des souvenirs au présent puis je retourne la caméra vers moi pour essayer de dire et de décrire qui je suis. J'ai intitulé l'exposition *D'ici Là* parce qu'il y avait une logique temporelle dans ce déplacement d'ici à là." (Joël Bartoloméo).

Irrités par certains contextes de présentations collectives, où trop de choses tuent parfois l'attention sinon les oeuvres elles-mêmes, nous avons privilégié les expositions monographiques. Ces dernières déploient un travail en cours, le font exister tout simplement ou sont à vocation rétrospective, le terme est relatif puisque nous travaillons essentiellement avec des artistes jeunes. Si certains contextes permettent la découverte d'artistes, nous désirons approfondir leur connaissance. Nous avons le plaisir de nous rendre compte que de telles mises en espace enrichissent aussi et avant tout la perception qu'a l'artiste de son travail. Rien de plus fragile, de plus magique que l'apparition de telles images. Les appareils éteints, il n'y a plus rien à voir. L'effet d'émerveillement disparaît.

Nous ne cherchons donc pas à mettre en place des dispositifs figés une fois pour toutes. En 1993, un projet d'aménagement intérieur de l'Espace Croisé a été commandé à Dan Graham dans le cadre de la commande publique. Il est intitulé *Interior Design for Space Showing Videos* (2). Ce projet est actuellement déposé au FNAC. A propos de sa conception de l'espace de visionnement de vidéos, Dan Graham évoque "la vue par la façade vitrée et l'intégration dans l'architecture moderne d'un centre commercial". Les enjeux du travail de Dan Graham sont concrétisés. "La plupart de mon travail favorise la prise de conscience de soi-même. J'ai voulu recréer des espaces individuels, délimités

et de dimensions modestes, au sein d'espaces énormes et mercantiles". Les délimitations sont prévues en verre, en métal perforé, en miroir double face. Matériaux habituels des aéroports ou des centres commerciaux... "L'utilisation du miroir double face prévu sur les parois extérieures en verre de l'Espace Croisé est très important. De l'extérieur, il sera perçu comme un écran et à l'intérieur on pourra l'utiliser comme une surface de projection. Les gens qui passeront à l'extérieur percevront le fonctionnement du lieu, c'est-à-dire les projections de vidéos à travers cet écran. En même temps, ils saisiront une projection d'eux-mêmes, ce qui me semble intéressant. En ce sens cette installation directement liée à l'extérieur a quelque chose de comparable à mon projet de Cinéma (1981). L'idée repose sur le fait de se sentir à la fois à l'extérieur et à l'intérieur et d'être ainsi intégré à l'espace à son insu".

Cette proposition de Dan Graham n'a pas vu le jour. Depuis, nous avons beaucoup réfléchi à nos modes de présentations de vidéos. Nous nous sommes orientés vers une mise à disposition d'espaces aux artistes pour qu'ils puissent y présenter ou même y concevoir leur travail. Nous avons ainsi abandonné l'idée de leur proposer un espace déterminé où leurs bandes auraient toujours été visualisées dans un travail de Dan Graham omniprésent. Cependant, la pertinence de ce projet demeure.

L'expérience prouve que l'on a toujours enlevé des éléments aux installations plutôt que le contraire, et cela dans le but de trouver le point d'équilibre entre d'une part l'image, sa forme, son contenu et l'espace d'exposition d'autre part. Cet effet de dépouillement de l'installation vidéo nous conduit à considérer les solutions les plus simples comme les plus radicales. Nous avions, par exemple, un problème de son à résoudre, pour l'exposition d'Isabelle Froment. Finalement, nous avons optimisé tous les bruits, cris, voix, créant ainsi au sein de l'exposition une tension. Nous nous sommes aussi aperçus que le son d'une vidéo enrichissait la perception de la suivante. De plus, la vision simultanée — ce que permet l'exposition — de toutes ses bandes donnait de la cohérence à son travail et éclairait son orientation du moment. Une disposition restait à trouver avec l'artiste pour convenir d'un certain parcours. Dans le fait d'exposer, il existe toujours une forme de surprise quasi jubilatoire. Et nous aimons nous surprendre avant de surprendre notre public. Une solution adoptée est toujours provisoire. Dans l'exposition d'Isabelle Froment les sept bandes vidéos étaient montrées sur des téléviseurs, simplement posés sur des socles, au niveau du regard. Dans ce même espace confiné, Valérie Mréjen prévoit de vidéoprojeter son dernier film en son direct tandis que d'autres travaux seront perçus sur moniteurs, au casque. Le projet d'exposition de Frédéric Pollet, *Les Échoues* pose un nouveau problème de son qui nous conduit cette fois à fractionner l'apparition des images. Ainsi, les surgissements successifs des portraits inciteront le spectateur à déplacer son regard selon un défilement initialement prévu par l'artiste. Il ne s'agira donc plus de cheminer à travers des images selon son propre rythme et ses envies, mais de se laisser mener par un récit convenu d'avance.

La vidéo permet cela : extraire des images, les recomposer, les agrandir, les ralentir, les présenter sur moniteur, les vidéoprojeter dans l'espace...

Tout ceci nous semble passionnant et contribue à ne pas figer le travail.

© Mo Gourmelon, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999

* Les citations des artistes proviennent d'interviews réalisées par nos soins à l'occasion de projets ou d'expositions. Elles seront prochainement réunies dans une édition rendant compte des activités de l'Espace Croisé dans le domaine des arts visuels. Elles sont dès à présent consultables sur notre site internet : http://www.espacecroise.com

Mo Gourmelon est critique d'art. Elle vit à Lille, et travaille à l'Espace Croisé, centre d'art et d'architecture, qu'elle a créée en 1994 avec Eric Deneuville. Depuis cette date, elle a produit et présenté une trentaine d'expositions dont plus de la moitié consacrée à la vidéo. Cette confrontation quasi quotidienne avec l'acte d'exposer, de mettre en scène la vidéo lui assure une expérience tout à fait remarquable dans ce domaine.

L'Art vers le Cybermonde

Aller vers le cybermonde signifie-t-il, de la part des artistes, prendre la chose à la lettre, et donc de considérer les produits manufacturés électroniques uniquement du point de vue de leurs propriétés physiques, lesquelles se substituent aux fonctions humaines ? Ou bien, entrer dans le cybermonde implique-t-il la prise de conscience des changements en oeuvre ; ce qui signifierait, en somme, d'avoir une réflexion sur le changement des nouveaux médias et qui a pour objet le rapport entre la dimension publique et privée, entre l'humain et le milieu ambiant ?

Étant bien entendu que la potentialité de l'art à interagir avec bien d'autres aspects méconnus du savoir, sur ce sujet précisément, il est nécessaire de réfléchir sur la différence entre la Science — qui explore le monde en quelque sorte, en en restituant une représentation, — et l'Art, qui recherche au contraire, sur notre rapport avec le monde, avec cette représentation , en en montrant des faces alternatives et souvent négligées. Une telle diversité est très bien décrite par John Barrow, qui enseigne l'astronomie à l'Université de Sussex et qui a consacré plusieurs publications à la nature et à la signification des plus récents développements dans le domaine de la physique et de l'astronomie. Sur ce point, je fais référence à son texte *"L'Univers comme oeuvre d'art"*(Rizzoli - 1997). Caractérisé par une coupe épistémologique et philosophique, par rapport au point de vue de la critique d'art fondée sur la phénoménologie des styles, ce livre souligne comment la référence première qui concerne l'art n'est pas la dimension sociale et l'univers technologique, mais le corps de l'homme et ses nécessités biologiques et physiques considérés d'un point de vue ancestral. Idée que Barrow aborde en partant de l'art de la Renaissance, mais qui désormais implique vraiment les problématiques rencontrées par les nouvelles technologies et qui sont utilisées par l'art. Je me réfère à la volonté de mettre en évidence la revanche du corps et la récupération des dimensions cognitives précédemment négligées, comme celles plurisensorielles, kines-

thésiques, sensorimotrices. Tout en proposant une lecture parallèle qui recoupe l'art et la science, au point d'affirmer que la dichotomie entre les deux est plus subtile que l'on ne le pense, Barrow écrit que, au moment où la science a élargi ses horizons passés, s'aventurant au-delà de l'ordre et de la symétrie pour embrasser la diversité et l'imprévisible, les arts doivent encore apprécier toute la potentialité inhérente des normes admises et dans les règles. Probablement Barrow n'est pas en contact direct avec les nouvelles expérimentations artistiques, desquelles émerge véritablement l'attention à la simplicité, l'analyse de la perception et des gestes minimum. Ceci s'établit aussi bien au niveau des contenus de l'oeuvre que sur le principe de la participation à celle-ci.

En réalité, l'emploi de moyens manuels et sensorimoteurs propres à l'intéractivité, culturellement considérés inférieurs à la rationalité, est en quelque sorte apparenté à des jeux d'enfants, grâce auxquels l'enfant apprend à connaître le monde en jouant avec. Il s'agit donc d'un "art léger" qui semble inviter à jouer et à se mettre en jeu. Un art qui n'a pas besoin de règles qui en guident le fonctionnement, ni de lieux d'élection.

Le public peut jouir simplement de la dimension interactive, s'arrêtant, peut-être de façon ludique, au niveau sensorimoteur, ou bien au-delà pour en découvrir les sens cachés. C'est plus facile parce que les deux niveaux de lecture ou plus peuvent être aussi séparés. Dans un certain sens on retourne à l'art antique, où les grands cycles dédiés aux histoires sacrées étaient lisibles par tous, au niveau de la narration fondatrice, mais dans lesquels se cachaient aussi des valeurs symboliques et des allusions liées à des lectures iconographiques bien précises qui leur confèrent un niveau de déchiffrement plus difficile.

Quand l'engagement de l'artiste s'arrête au premier degré, celui lié à l'implication et à la participation, on risque la pure virtuosité. Quand, par exemple, les images, le plus souvent abstractions picturales d'une vidéo, changent au passage d'un visiteur : l'interaction accomplie, ce qui reste, c'est seulement la sensation d'avoir produit une altération, et uniquement la potentialité offerte par la technologie. Dans d'autres cas, au contraire, l'interactivité, obtenue grâce à une technologie de pointe, peut-être supérieure au cas précédent, produisant une influence et une immersion contemplative, au-delà du physique, au point d'alléger le poids de la présence technologique, pour la faire oublier, pour nous conduire intimement à l'identité de l'oeuvre.

Ainsi s'esquisse, une sorte de frontière entre les recherches qui tendent à l'emphase de la technique et celles qui l'utilisent comme meilleur moyen pour communiquer une idée. Approuver la virtuosité et le spectaculaire comme fin en soi, dans le domaine de l'art qui utilise la technologie, c'est comme soutenir une peinture virtuose et visiblement satisfaisante sans en rechercher un contenu ou un message de fond. Chose qui me paraît impensable après la leçon de Duchamp et de l'Art Conceptuel, même si, évidemment sont recherchées et soulignées les distances créées par celle-ci.

Ma position s'est renforcée en visitant l'exposition *"Images nouvelles", "Nouveaux réseaux". "Passeport pour le cybermonde"*, qui s'est déroulée en 1998, à la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris. Il ne s'agis-

• • •

sait pas d'une exposition artistique, mais dans certains cas, il était possible de comparer une mise en scène allusive à l'oeuvre d'un artiste.

Il est facile d'être transporté par des effets spéciaux en les faisant passer par l'invention créative. Que par la suite ils le soient, cela peut être vrai, mais dans ce cas le mérite revient aux scientifiques et aux techniciens, et non pas aux artistes, auxquels incombe le rôle de montrer les problèmes engendrés par la nature même des nouveaux médias et dans cette mutation que ceux-ci préfigurent au niveau de l'imaginaire collectif, même au sujet du principe d'élaboration de l'image, surtout en ce qui concerne le passage de l'image analogique à l'image numérique, porte d'entrée vers le cybermonde, en partant de la compréhension du fait que tout, dans le monde réel est analogique, tandis que la dimension numérique appartient à l'artifice, à la technique de la représentation. Rien de nouveau, au fond, parce que, de cette manière, on réécrit l'histoire de la représentation picturale la plus ancienne à partir pourtant de nouveaux médias !

Dans le circuit électronique de l'ordinateur ou dans les câbles des réseaux satellites, l'image virtuelle est numérique, mais redevient analogique à l'écran, et c'est ici qu'il faut relativiser avec la dimension artistique. Ce qui change, au contraire, c'est que dans quelques années, l'utilisation des médias sera quotidienne, avec la même facilité que l'on a aujourd'hui de conduire un véhicule. Ainsi, dans le cybermonde, nous ne seront pas que des récepteurs d'informations, mais aussi, et dans le même temps, des producteurs d'informations et d'images numériques. Le rôle actif de chacun de nous, sera de mettre en oeuvre l'interactivité dans la communication quotidienne. Dans cette dimension nouvelle qui déjà implique aussi l'univers artistique, les artistes sont et seront appelés à mettre en avant leur conception.

Ce qui est donc à souligner, c'est l'urgence des problématiques rencontrées. Rapport entre l'humain et l'espace, qui renverse le principe de la fenêtre d'Alberti ouverte sur le monde, pour éluder la distance entre le point de vue et le paysage, qui plus précisément doit être défini comme milieu, ou bien espace parcouru et vécu. L'homme et donc l'artiste se trouve dans ce milieu, et partie intégrante de celui-ci. Fausse opposition entre nature et artificiel. Il s'agit plutôt d'une complémentarité. L'artificiel se fonde sur la transformation du naturel.

La condition d'artifice n'appartient pas uniquement à la dimension humaine, même si elle est propre à tous les organismes vivants quand ils interagissent avec le monde, simplement en existant.

Déclin de la prétendue supériorité de l'esprit sur le corps. Il suffit de penser au rachat des facultés perceptives-motrices, après des siècles de culture visuelle, sur la revanche du corps. Corps vu comme instrument irremplaçable de connaissance et de création, récupéré dans l'unité de ses fonctions expressives, physiques et mentales. Un corps au centre d'une scène "immatérielle" et légère qui ne craint plus de disparaître,

mais qui plutôt s'empresse d'explorer les frontières de l'imaginaire, à vraiment réifier grâce à la technologie. Un corps qui, après avoir retrouvé le caractère unitaire de son esprit et sa conscience, s'apprête à franchir les frontières de ses multiples, grâce aux dissertations sur le clonage, et qui accepte le principe de sa propre immatérialisation au nom d'une divulgation par voix satellite, par laquelle on annonce une forme d'humanisme nouveau.

Il s'agit de problématiques qui se recoupent aussi bien dans le monde de l'art et celui de la science et de la technologie, mettant en évidence des réflexions d'ordre philosophique, épistémologique et anthropologique, et qui nous ramènent aussi aux nécessités biologico-physiques du corps interprété du point de vue ancestral.

Quand ces hypothèses sont abordées par les artistes avec les médias de pointe, le concept de représentation considéré comme une nouvelle présentation, se déplace vers une plus grande part de créativité, au point d'être changée en Re-création, entendu comme une nouvelle création plutôt que comme une pause ludique dans les cas de la participation active à l'oeuvre. Avec ces thématiques, il est important de voir le déplacement en marche, qui voit le passage de l'oeuvre en tant qu'objet à la dimension de l'objectal-processif, déjà abordé par l'Optical art, qui a attaqué l'unicité de l'art, afin de réduire l'écart, même idéologique, entre l'oeuvre, l'observateur et le contexte environnemental.

Étant bien entendu que le fait que de tels aspects puissent 'être abordés par des artistes qui n'utilisent pas les mêmes découvertes de la technologie ; il est probable que le cheminement de la société pour accéder au cybermonde changera dans le temps l'intérêt d'un plus grand nombre d'artistes vers les nouvelles technologies, élargissant ainsi le front de l'immatérialité de l'oeuvre et ramènera l'art à une dimension de macro-tribalité, dans laquelle le travail des artistes sera à la portée de tous, non dans un contexte précis, mais paradoxalement en tout lieu.

© Sabrina Zannier, traduit par Namadie Bourdier, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999.

Sabrina Zannier vit en Italie près de Trieste. Elle est critique d'art et commissaire d'exposition.

Ecouter (voir)

"Tout commence avec le son.
Et c'est le son qui me transporte dans les images".
Steina Vasulka

Exposition Installations vidéo et multimédia

Steina Vasulka
Robert Cahen
Sara Roberts
Sam
Roland Baladi
Jean-Baptiste Barrière
Jean-François Cantin

Tombe

installation de Robert Cahen. 1997, vidéo, couleur

Les dernières images.

Cahen, figure de la création vidéo, a parcouru le monde à la recherche d'un "autre" lieu, magique et étrange. Voyage jalonné de quêtes toujours nouvelles, aventures sans fin. Mais même infatigable, le voyageur a besoin de se poser de temps en temps.



Après s'être intéressé dans de nombreuses créations au ralenti des images animées dans l'évolution du temps linéaire, l'artiste intègre l'espace dans son approche. De manière sensuelle, *Tombe*, une grande installation silencieuse expérimente l'équilibre précaire entre mouvement et fixité.

Derrière les images, la thématique de la fin de tout voyage, c'est la mort. Avec *Tombe*, c'est une présence légère.

Le silence et le vide d'un monde disparu, au-delà du bruit de la réalité quotidienne, accueillent le visiteur. Le salle d'exposition est plongée dans l'obscurité, car le noir est le préalable pour peindre avec la lumière. *Tombe*, première de deux installations, est constituée d'un grand écran pris dans un cadre et d'un projecteur. Le bleu vacillant d'un univers subaquatique domine ce court métrage d'une quinzaine de minutes, mis en scène comme un tableau classique. Face à cette monochromie bleue, le spectateur involontairement tenté de penser au bleu profond, matiéré et dense, d'Yves Klein est déçu.

Cahen ne s'intéresse pas au bleu comme espace de la profondeur, mais comme surface transparente, couleur de l'eau et du ciel, toujours en mouvement, qui devient la couleur du médium vidéo. La représentation picturale de Cahen de la couleur monochrome intensifie ce mouvement permanent du faisceau électronique pour rendre visible une toile électronique. *Tombe* expose un bleu animé et délavé, ni pur ni éthéré, mais au contraire sale et imparfait. Il suggère le grain grossier de certains films et clichés photographiques et, comme en cinéma, il défile de haut en bas. Ce qui apparaît sur cette surface bleue est une série de 26 objets soumis à une chute lente ou rapide (1). S'agit-il du dernier film "objectif" qui défile en quelques secondes devant nos yeux, au bord de la tombe ?

La verticalité de la chute ou de la résurrection est opposée à l'horizontalité de la dépouille allongée dans la tombe. Tandis que le plan de notre vie quotidienne s'étend indéfiniment à l'horizontal et dans les quatre directions, nous savons d'instinct que nous sommes sous l'emprise de la pesanteur. En allemand, le verbe "tomber" est également employé pour les morts "tombés" au champ d'honneur. Si mourir est un processus naturel dans la logique linguistique, "tomber" au champ d'honneur marque un événement tragique, un accident prématuré. En français, "tombe" incarne un souvenir prospectif : nous finissons par céder définitivement à la pesanteur, en "tombant" dans la mort.

En lieu et place de la fugacité de la vision d'une bande linéaire d'une longueur et d'une durée définies, l'installation utilise le temps circulaire, la répétition perpétuelle. L'image se déroule, pourtant elle ne se déplace pas. Dans l'installation de Cahen, c'est le spectateur qui est en mouvement, son installation est concentrée ou au contraire elle divague, elle va, elle vient avant, peut-être, de revenir. C'est le spectateur, et sa place dans l'espace, qui soulignent l'axialité de la mise en scène. Ce n'est pas une forme sculpturale qui emplit l'espace, notre corps est au centre de l'oeuvre.

Le corps fixé dans la confrontation avec l'écran est lié à l'impression de percevoir les derniers reflets rétiniens. C'est l'instant de la mort, finalement. Nous jetons un dernier regard sur les couleurs du monde en vidéocolor.

Dès 1977, Cahen s'est intéressé à la topographie du cimetière dans le film *Ici repose*. Le cimetière est la fin du voyage, la destination finale, commune à tous les voyageurs, la tombe est la dernière figuration du défunt. Le thème manifeste d'une autre installation qui a accompagné la première présentation de *Tombe* à Sélestat, — le suaire de Véronique, la souffrance du Christ et la grâce de la résurrection. — est ici stylisé dans une forme spatiale, jusqu'au gravier blanc des chemins des cimetières méditerranéens. Seuls nos pas qui crissent sur le gravier viennent rompre le silence de la tombe. La rigueur de la mise en scène et le motif sacré du passage annoncent à l'évidence un voyage dans l'au-delà, dont nous, survivants, ne pouvons encore rien percevoir. Nous n'avons aucune image, aucune couleur de ce voyage. A ce titre, le blanc est aussi une couleur hermétique. Le regard est contraint de se tourner vers l'intérieur, vers la méditation, vers introspection pure.

L'art agit cependant moins dans l'introspection méditative que dans la provocation d'un autre regard, dont le spectateur ne peut pas prendre conscience seul. A la différence du film linéaire et de la structure narrative, la vidéo d'installation doit s'adap-

ter à une réception indéfinissable dans le temps et véhiculer l'essence de l'installation jusque dans le moindre détail et jusque dans la séquence la plus brève. Les «moments éclairs» (blitzartige Momente) de Walter Benjamin y sont une nécessité. Ces moments ne s'inscrivent pas dans la continuité d'un mouvement, ils éclairent des moments de la discontinuité et de la rupture. Il y a un avant et un après, inhérents à un moment concret dans un lieu concret. (2) Le choc est un moment physique. De manière analogue au «moment éclair», Benjamin interprète l'explication textuelle et interprétative comme le tonnerre qui se répercute.

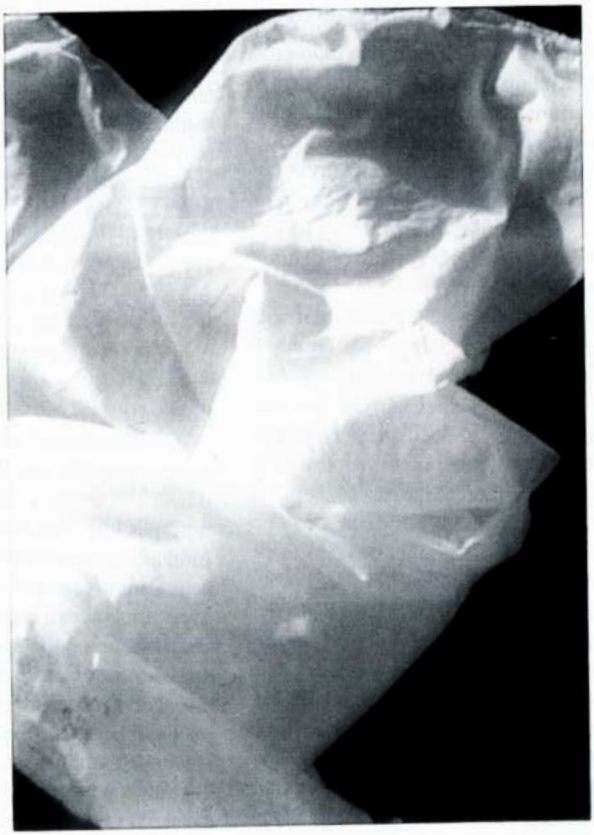
Dans *Tombe*, la magie de Cahen réside dans le ralenti, impossible en apparence, de l'éclair. Ici, la connaissance est une connaissance au cas par cas. Dans l'intervalle, l'oeil ne perçoit que le vide spatial, les pixels visibles de la matière première à partir de laquelle Cahen crée son encyclopédie des dernières images. L'alphabet des choses de l'au-delà projeté dans *Tombe*, où les hommes sont désormais assimilés à des anges déchus, est encadré et monumental. La place du regardeur ne peut être qu'un étonnement frontal, dû justement à cette monumentalité. Le spectateur est pétrifié, «amazed». La fascination du regard, «outil stylistique» essentiel de la boîte magique, renforce la lenteur de la série. La mise en scène soignée de tout un univers est une maîtrise de la lumière. Cahen sculpteur a modelé de main de maître la série des vingt-six objets. Leur mouvement est fonction de leur masse. Il obéissent à des lois physiques et modifient presque naturellement les rythmes de la perception. Mais tombent-ils tous réellement ?

La manipulation des images est devenue presque invisible et seuls les cheveux de la femme «qui tombe» nous rappellent qu'ici aussi l'apparence est trompeuse et que l'artiste a inversé le mouvement. Mais la pesanteur de telles perceptions éclairées devient partie de la grâce de la magie électronique : dans les moments en apesanteur d'un temps suspendu, nous plongeons dans l'étonnement de l'enfant qui découvre un monde fantastique. Nous sommes sur-le-champ vieillis, car ce n'est que face à la mort et en regardant défiler une vie vécue, au sens emphatique, que nous réalisons les choses, la banalité d'un ustensile de cuisine comme la puissance fantasmagorique d'un jouet. «Vu de la tombe», la locomotive rouge ou la guitare jouet incarnent soit le regret d'un rêve envolé, soit le souvenir d'un rêve vécu. Tout ici s'aligne de manière indifférenciée, sans douleur ni regret - c'est notre regard intérieur qui décide quel objet possède la luminosité la plus forte.

Jusqu'à présent, l'oeuvre de Cahen était marquée, pour reprendre ses termes, d'images souvenirs et d'histoires à l'état embryonnaire. Le ralenti servait non pas une «vision», mais une «sensation» plus intelligible. *Tombe* et *Suaire*, pour leur part, opèrent à un niveau plus universel et n'ont rien à voir avec un souvenir personnalisé, encore moins avec des histoires qui s'inscriraient dans un continuum spatio-temporel. Les apparitions dans *Suaire* restent esquissées, et les objets présentés dans *Tombe* sont eux aussi des substrats. Ils représentent un alphabet du banal sublimé, même s'il répond moins à une logique rigoureuse qu'à un hasard agréable. Cahen nous entraîne au bord d'un état introspectif idéalisé, où l'image et le signe ne sont encore qu'un. La carotte, le drap blanc, le masque africain, le journal, tous ne sont que les éléments d'un langage imagé universel. Chaque spectateur a la possibilité de

● ● ●

décoder ce monde figuré à sa manière toute personnelle, mais la grammaire du monde, l'association des signes, fonctionne au niveau de l'inconscient. Le monde finit par se réduire à un spectacle sériel de l'espace, comme des tableaux, sans la moindre profondeur spatiale et pourtant sculptés par la lumière - la vidéo de Cahen projetée dans un cadre n'est pas une fenêtre ouverte sur le monde, mais la déclinaison au sens strict d'un empire des signes.



Certains ne font que jeter une lumière éclair, d'autres s'attardent devant nos yeux. Alain Resnais dit à juste titre que l'inconscient est aussi un spectacle, le spectacle.

Ainsi le double jeu de *Tombe* et de *Suaire*, met il aussi en scène un dernier passage : nous passons du spectacle des images d'un mourant (encore une fois, une dernière fois, en couleur) au souvenir estompé des morts. Le mouvement des ondulations sur le suaire rappelle ces ronds dans l'eau où l'on a jeté un caillou - une réaction indifférente, qui décroît lentement. Alors que la représentation par l'image de la mort est nécessairement vouée à l'échec et ne peut être affirmée que dans la négativité d'un visage stylisé, *Tombe* réussit le tour de force de façonner, pour ne pas dire «inventer» à travers l'image, une vision conciliante de la mort. Ce n'est plus le façonnage du matériau «trouvé» en une forme abstraite — une vision concrète

asservie à la musique concrète - qui intéresse Cahen, mais la réduction du monde à une concrétisation de la vision qui vient après le matériau. Au plan artistique, Cahen va au-delà de l'esthétique des histoire suggérées, impressionnistes, d'une présence évocatrice et pourtant fugitive et d'une «absence indolore», il choisit la clarté d'une histoire universelle. Cahen ne tombe pas dans le piège d'une philosophie de l'histoire, d'une vision utopique ou eschatologique, il projette le mécanisme de construction de l'histoire individuelle et collective : ce sont les strates des choses qui rendent l'histoire visible et racontable.

D'après le texte du catalogue *Robert Cahen s'installe*, édition FRAC Alsace/Agence culturelle d'Alsace, 1998.
© Rudolf Frieling, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999.
(1) La chaise et le drap apparaissent deux fois, de façon à ce que les vingt-huit objets forment une séquence.
(2) Nous renvoyons ici le lecteur au principe de retour de la série des *Cartes postales* (1986) qui consistait en l'animation fugitive d'un état arrêté.

Rudolf Frieling est né à Munster (Allemagne). Il a étudié la littérature anglaise, la philosophie et l'histoire de l'art à l'Université de Berlin. Commissaire du festival international de création vidéo Videofest de 1988 à 1994, responsable de la collection vidéo du Centre d'art et media de Karlsruhe (ZKM).

Tombe est une production de l'Agence Culturelle d'Alsace/département audiovisuel - collection FRAC Alsace.
10 / 27 avril. Vidéoformes 0099, Galerie l'Art du temps, Clermont-Ferrand

Robert CAHEN, né en 1945 à Valence, vit et travaille à Paris et Mulhouse.

Musique, photographie et cinéma : comme d'autres vidéastes, Robert Cahen est issu des frontières entre les arts. La production de ces vingt dernières années se situe au point de rencontre délicat entre l'expérimentalisme radical et le cadre productif "institutionnel".

Diplômé du Conservatoire National Supérieur de Musique de Paris en 1971 (classe Pierre Schaeffer), Cahen a su apporter à la vidéo les expérimentations techniques et linguistiques de l'école de musique concrète. Chercheur à l'ORTF, il a été pionnier dans l'utilisation des instruments électroniques. Coloriages, glissements, modelages, utilisation systématique d'éléments hétérogènes, ré-élaborés durant le montage : Cahen traite les images comme les sons, les organise, les transforme, en offrant un exemple de la possibilités d'échange entre les modèles, les paramètres de l'image et ceux de la musique.

Dès sa première vidéo en 1973, *L'invitation au voyage*, il manipule l'image et la rend malléable. Il réalise en 1983 *Juste le temps*, fiction vidéo de treize minutes, considérée comme une oeuvre charnière pour la vidéo des années 80. Le trait caractéristique de ce travail est le ralenti, qui rend visible un «temps retenu, bon». Une partie de sa création s'inspire du travail d'autres artistes : tels ses vidéos sur l'art (1986 : *Parti sans laisser d'adresse* sur la peinture de Bernard Latuner), sur la musique (*Répons* de Pierre Boulez en 1985), sur la danse (1984 : *La danse de l'épervier* de Hideyuki Yano et 1987 : *Parcelle de ciel* de Susan Buirges) ou sur la photographie (1988 : *Dernier adieu* sur le photographe Jean-Marc Tingaud).

Souvent primé à de nombreux festivals vidéo internationaux, son travail est diffusé régulièrement grâce au projet européen des «cents lieux», dans les musées et sur les réseaux de télévisions nationales et internationales.

Affinités Electives

Installation multimédia 1997 / 99 ©Sara Roberts - Vidéoformes (version française)

Machines Émotionnelles

Depuis longtemps, je me demande ce que je dois dire et ne pas dire. A force de se familiariser avec chaque minute de son travail, on brûle de dire chaque pensée, chaque doute, chaque tasse de café, chaque conversation, chaque velléité,..., chaque moment de sa réalisation.



ingénierie : Palle Henckel, Joël Fox.
programmation : Paul Tompkins
traduction : Alessandro Mercuri, Sébastien Koch, Juliette Belloz

Il est si facile d'en dire plus aux gens que ce qu'ils veulent savoir, et ce sans pourtant les éclairer en aucune façon sur son travail. Maintenant que je vous ai révélé ma dangereuse orientation, je vais m'atteler à la tâche et vous dire ce que je fais.

Je travaille avec ce qu'on appelle le média numérique, mais sur des genres que les branchés trouveront tarabiscotés, vieux et périmés : la sculpture, l'art du portrait, ... plutôt ennuyeux, si l'on considère la vitesse à laquelle la réalité virtuelle et Internet évoluent. Je ne pars pourtant pas avec l'intention de revisiter les catégories antiques, mais certains aspects et certaines forces de l'ordinateur, ainsi que ma tournure d'esprit particulière, m'ont conduit vers la sculpture et l'art du portrait. Comment est-ce arrivé ?

Mon attention a toujours été attirée par les relations que les gens entretiennent avec les choses, par les complications qui en résultent lorsque ces choses sont dotées de parties mobiles, ... Pourquoi les tasses, les descentes de lit et les lunettes restent pour nous des objets inanimés alors qu'un objet aussi simple qu'un ouvre-boîtes peut être soupçonné d'intentions

malicieuses ? Pourquoi papa donne-t-il des coups de pied dans l'auto ? Ce comportement doit-il être qualifié de primitif ou bien de réfléchi ?

Lorsqu'enfant j'apprenais l'arithmétique pour la première fois, il y avait certains chiffres que j'aimais et d'autres pas. Chaque chiffre avait pour moi son propre caractère. Le sept était mystérieux, adulte. Le un, honnête et pur à la fois, mais pourtant simple et sans prétention. Le zéro était un tricheur, il était sournois. Le neuf gravissait les échelons sociaux, il aspirait toujours à la dizaine supérieure. Les attributs que je donnais à ces chiffres me permettaient-ils de mieux appréhender la qualité pure de la quantité ? (Je n'ai jamais été très bonne en arithmétique). Etaient-ce les marmonnements de l'interaction entre ces "personnages" qui me distrayaient ? Ou bien ai-je donné un caractère particulier à chaque chiffre pour mieux les ressentir ? Comment comprend-on un chiffre ? Les sentiments ont-ils quelque chose à voir avec cela ? On cherche à comprendre quelque chose, mais la première chose que l'on fait est de rechercher un moyen de ressentir ce quelque chose, le premier contact étant émotionnel plus que rationnel.

Au début des années 80, tous mes amis et collègues livraient un combat acharné avec la première génération de PC. Le PC semblait être le dernier objet anthropomorphisé. Il était mystérieux, il était imprévisible, et le plus attirant est qu'il utilisait des mots, seule monnaie de l'esprit humain — ces mots qu'on imaginait difficilement pouvoir provenir d'autre chose que de l'âme.

J'ai découvert que l'ordinateur animiste était un territoire qui avait déjà été exploré en profondeur dans les années 60, lors des premiers pas de l'Intelligence Artificielle. Des chercheurs avaient écrit des programmes qui devaient simuler les processus mentaux et émotionnels d'un petit bestiaire de conditions humaines. Il y avait des programmes qui essayaient de simuler des vues du monde, des programmes qui "pensaient" de façon caractéristique et qui fonctionnaient sous le contrôle de "systèmes de croyance". Il y avait une simulation d'un idéologue de droite, d'un psychopathe paranoïaque, d'un thérapeute Rogérien, et même d'une névrosée qui croyait descendre de la famille royale. Ces programmes étaient perçus avec un certain malaise par la communauté de l'Intelligence Artificielle, en partie parce qu'ils provoquaient un anthropomorphisme inacceptable chez les personnes à qui on les montrait. Même la "présence" que ces programmes faisaient sembler réelle aux personnes lors des test n'a pas servi pas à les authentifier dans un contexte scientifique.

Ces programmes rendent la science méfiante. Les choix faits dans la représentation de ces personnalités sont d'une simplicité suspecte et liés à un conditionnement culturel. Ils sont plus un reflet de la culture de programmation de cette époque qu'une simulation du comportement humain. Cependant, parallèlement à ces niveaux de présence inacceptables du point de vue scientifique, cela leur donne des possibilités intéressantes en tant que formes de représentation. présenter de nouveau les grands traits d'un sujet tout en reproduisant les caractéristiques essentielles du spectateur, c'est en essence l'art du portrait.

Il m'est apparu que ces chercheurs ● ● ●

pourraient avoir été, avec des intentions différentes, les pionniers d'une sorte de portrait dynamique reproduisant des choses aussi subtiles que la tendance ou l'habitude, le comportement qui se produit dans le temps, seulement avec la répétition.

Gertrude Stein décrit une période de sa vie, peu après qu'elle eut quitté l'école de médecine et qu'elle se fut tournée vers l'écriture : "Je recommençais alors à penser à la nature fondamentale des gens. J'ai commencè à préter une très grande attention à ce que les gens disaient et surtout comment ils exprimaient la même chose encore et encore, avec des variations infinies, mais encore et encore, tant et si bien que finalement, si vous écoutez très attentivement, vous arrivez à l'entendre s'élever et redescendre et raconter tout ce qu'ils ont à l'intérieur d'eux-mêmes, pas tant par les mots qu'ils prononcent ou par leurs pensées , mais par le mouvement de ces pensées et de leurs mots, infiniment semblables et infiniment différents à la fois." (1)

Alors je me suis mise à écrire le script d'une parabole vidéo, l'histoire d'une jeune femme qui terminait son projet de thèse pour son doctorat en science informatique. Elle fabriquait un modèle général de personnalité, utilisant tout ce qu'elle avait appris pour donner à l'ordinateur des capacités sémantiques, un système de croyance et une mémoire. Une expérience palpitante. Chaque jour, le caractère artificiel semblait un peu plus humain. Lors de ses échanges journaliers avec l'ordinateur, elle commençait à remarquer cependant quelque chose d'inquiétant, mais elle n'arrivait pas à déterminer ce que c'était, jusqu'à ce qu'une nuit, l'ordinateur lui dise : "Veux-tu bien enlever ces cheveux de devant ton visage, s'il te plaît", d'une façon qui lui rappela sans aucun doute possible celle de sa mère. Elle réalisa soudain qu'elle l'avait fabriqué à l'image de celle qui l'avait faite.

En essayant de filmer cette petite histoire, j'avais trouvé dans le département de physique de l'Université de Berkeley un lieu qui avait toutes les qualités requises. Pendant que j'écrivais mon premier programme Hypertalk, essayant de contrefaire cette maman ordinateur parlante, j'étais hantée par le spectre d'un de mes professeurs de l'université. Celui-ci m'avait toujours dit : "Ne te braque pas sur l'expérience mais réalise la." Je réalisais qu'avec une programmation un peu plus poussée (et beaucoup plus d'écriture, bien sûr), je pourrais fournir l'expérience d'une interaction avec une machine qui dirait des choses pouvant provoquer un échange plus émotionnel que logique. C' est ce qui m'a conduite à mon installation, *Early Programming*, présentée pour la première fois en 1988.

Pour *Early Programming*, j'ai écris ma première "machine émotionnelle" - un cycle continu d'"humeurs" différentes. Elle comportait également, grâce à un apport extérieur de données, un ensemble de règles déterminant la façon dont elle allait agir. Voici, à titre d'exemple, quelques règles *d'Early Programming* : si les trois dernières réponses ont été négatives et sur un ton agressif, entrer dans une rage noire, puis éprouver de la culpabilité ; si les six dernières réponses ont été extraordinairement coopératives, adopter une humeur neutre... se méfier.

J'étais particulièrement concernée par le fait qu'*Early Programming* ne devait pas devenir un être animé, qu'il ne reste qu'une simple machine. Pour le maintenir son état de machine, jai utilisé un synthétiseur vocal qui possédait une flexibilité surprenante en termes de timbre et de temps de réponse, mais un très fort accent synthétique cependant. Pour représenter les expressions faciales, il y avait un rectangle qui changeait de dimension, devenant plus petit et plus sombre à mesure que l'humeur se dégradait.

Ces machines émotionnelles ne sont pas plus complexes que les premiers programmes d'Intelligence Artificielle que j'ai mentionnés. Ce qui distingue mes travaux de ces programmes, ou des algorithmes de vie artificielle encore plus complexes développés de nos jours, est que ce sont des interprétations spécifiques et personnelles et non des simulations d'un phénomène général.

En prenant la décision de faire d'*Early Programming* une installation, je ne tombais pas sur l'art du portrait mais sur l'espace. Installer dans l'espace une situation qui renforce la relation, n'est-ce pas de la sculpture ? Avec chaque installation sur laquelle j'ai travaillée depuis *Early Programming*, l'aspect le plus stimulant a été de situer la relation entre le visiteur et l'objet dans l'espace qui renforcera ou soulignera leur relation. Quelquefois, je vois cela comme faire une entrée physique pour la littérature, dans *Early Programming* la littérature populaire de la conversation domestique, et dans la prochaine partie que je développerai, pour un roman.

Après *Early Programming*, j'ai choisi de façon masochiste de faire le portrait d'une autre relation domestique : le mariage. "Heureusement", je n'étais pas mariée à l'époque, et je pouvais chercher une source de matière moins personnelle. Je la trouvais dans une nouvelle de Goethe datant du 19ème siècle, *Elective affinities*. C'est un titre assez curieux, un terme archaïque pour parler d'un processus chimique dans lequel deux éléments, liés par une attraction chimique, rencontrent un troisième élément qui a une structure moléculaire encore plus attractive pour un des deux premiers éléments. Cette affinité résulte en une rupture de la liaison originale et en une nouvelle liaison, que l'on appelle élective. Étrange, n'est-ce pas ? Johann von Goethe était fasciné par la chimie et par toutes les sciences physiques. Il trouva dans la notion d'affinité élective une analogie naturelle à sa vie domestique de l'époque. Cette explication presque clinique des caractères et de leurs relations était un matériau parfait pour mon sujet, qui était de faire le portrait de la dynamique d'un mariage instable.

Dans l'installation, les quatre personnages de la nouvelle de Goethe sont amenés dans le présent, ils sont assis ensemble, frigorifiés, dans une voiture, pour un voyage de retour interminable chez eux, après un pique-nique à la campagne. Sans se parler, ils se regardent toutefois de temps à autre, mais le reste du temps, chacun est perdu dans ses pensées. Le visiteur entre dans l'habitacle de la voiture et peut se mouvoir librement entre les quatre personnages, sans que ceux-ci ne le remarquent. Cependant, lorsque vous vous approchez de l'un d'entre eux, vous pouvez entendre le cours de ses pensées.

Chacun des quatre essaie d'interpréter les événements qui ont eu lieu cet après-midi et

• • •

essaie de découvrir quoi faire, quoi dire à chacun. La façon dont ils interprètent ce qui s'est passé change en fonction de leur humeur. Leur humeur dépend de la façon dont ils interprètent la gestuelle et les regards des trois autres vers l'arrière et vers l'avant (Les quatre ordinateurs qui gèrent les personnages sont en réseau et envoient des messages vers l'avant et vers l'arrière suivant chaque regard). Il n'y a ni commencement, ni milieu, ni fin dans ce qui se passe à l'intérieur de la voiture, simplement une dynamique en constant mouvement, l'équivalent narratif d'un mobile.

Sans aucune entrée de données, ma machine émotionnelle (dans *Early Programming*) monte et descend sur un pôle d'excitation positive ou négative, avec une humeur neutre comme point zéro, variant en augmentant de cordial, enthousiaste, à hilare, et en descendant, de mélancolique à sarcastique, susceptible, consterné et enfin enragé, avec les émotions les plus énergétiques, ou excitées, à chaque extrémité du pôle.



La base des machines émotionnelles gérant les personnages d'Elective Affinities est plus complexe. Ceux-ci se déplacent à travers un cycle divisé en douze, dans lequel les degrés de tension et de confiance se combinent pour définir les humeurs. Chaque personnage joue ces facteurs contre chaque autre d'une façon caractéristique : pour un des personnages, un degré élevé de tension combiné à une grande dose de confiance en soi résultera en une humeur ressemblant à la folie, quelqu'un pour qui le monde est une coquille. Le même personnage, avec le même degré de tension mais sans beaucoup de confiance en soi, se sentira auto-protecteur, au bord de la paranoïa. Un manque de tension et un excès de confiance conduiront à une humeur plus plaisante, plus ouverte, plus sensuelle, alors qu'un manque à la fois de tension et de confiance en soi engendrera dépression et irritabilité.

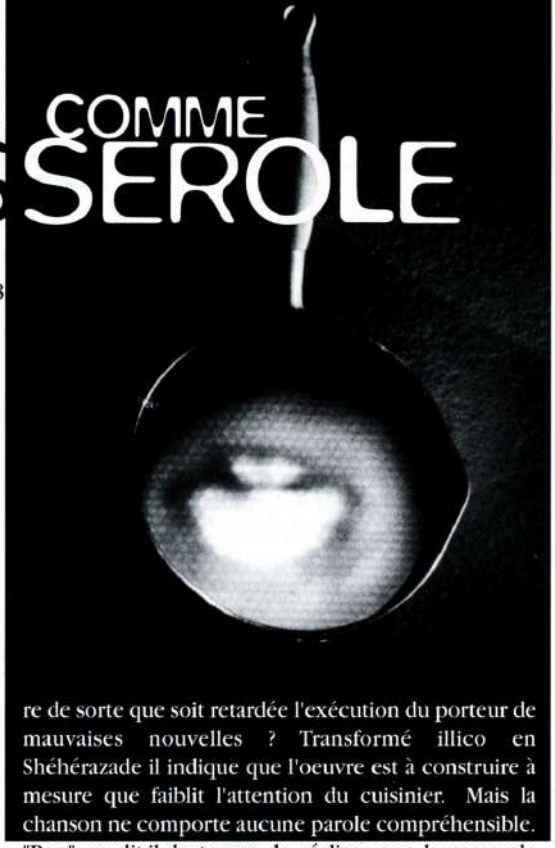
Pas une de ces machines émotionnelles n'a pour base les théories de la psychologie. Les schémas, les systèmes et les règles sont inventées pour le personnage particulier, ce sont mes sketches, issus de l'observation, de l'introspection et de la fantaisie.

© Sara Roberts, traduit par Sébastien Lemaire, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999.

(1) Gertrude Stein : *The Gradual Making of the Makinf of Americans*, Lectures in America, 1935. Vintage Books, Random House, NY, p. 138

10 / 27 avril. Videoformes 0099, Galerie de l'Ange, Clermont-Ferrand

TU CHANTES COMME UNE CASSEROLE



Installation vidéo de SAM, 1998

Trois bouches chantant une rythmique a cappella au fond d'une batterie de casseroles

- Qu'en penses-tu ? Me demande Sam en désignant trois casseroles suspendues le cul au mur. Dans le fond des récipients trois images de bouches animées par un vidéo projecteur chantent en coeur comme des spectres mutilés de comédies musicales hanteraient les instruments d'une ménagère. Penser réclame de s'abstraire un moment de la réalité. Le gredin m'a pris au dépourvu. Lorsque je regarde je ne pense pas et inversement. L'image artistique est une pensée à l'état pur, elle est appréhendée simultanément dans sa totalité. Rien d'abord n'est révélé qu'un effet de surprise que les mots mettent ensuite du temps à rattraper. La raison alors confirme ou s'oppose au sentiment. J'aime ou je n'aime pas n'est pas un jugement définitif. Du moins pour les moins bornés d'entre nous. - Cela s'appelle *Tu chantes comme une casserole*, ajoute Sam. En art, le style comique est une sorte d'idée par défaut ou, bien souvent, un voile plaisant jeté sur une situation désagréable, une tache insurmontable, le constat d'un échec. C'est une politesse d'artiste. Il est à mes yeux, dés lors qu'il n'est pas une fin en soi, une tentative acrobatique de devoir à tout prix réussir quelque chose dans un monde raté. L'absence de perspective d'une société n'est donc pas dépourvue de gaieté. A tout prendre il vaut mieux mettre les rieurs de son côté. L'artiste mettra-t-il à profit cet instant de répit pour captiver son auditoire de sorte que soit retardée l'exécution du porteur de mauvaises nouvelles ? Transformé illico en Shéhérazade il indique que l'oeuvre est à construire à mesure que faiblit l'attention du cuisinier. Mais la chanson ne comporte aucune parole compréhensible. "Bon", se dit-il, le temps de réaliser que la casserole chantante du titre est multipliée par trois dans le genre : le papa, la maman et le petit enfant, "le TU est devenu VOUS, le soliste s'est transformé en chorale, le constat se fait accusation." Il faut chercher le sens de l'oeuvre dans le défaut du titre qui la contient toute entière à priori ou dans le paradoxe de celle ci au regard de celui là. Il réside dans l'instant où le cuisinier suspend son geste, ne sachant pas encore que l'oeuvre est terminée avant d'avoir commencée. Afin de la prolonger, juste avant qu'il ne balance sa sauce et ne la touille un moment pour la faire ingurgiter par le fond des récipients, l'artiste doit ajuster son propos à l'espace environnant et aux conventions du rituel artistique. Laissons le à son affaire.

© Dominique Angel, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999.

Samuel Rousseau, dit "Sam", né à Marseille le 18 janvier 1971, vit et travaille au Brise Glace à Grenoble, France

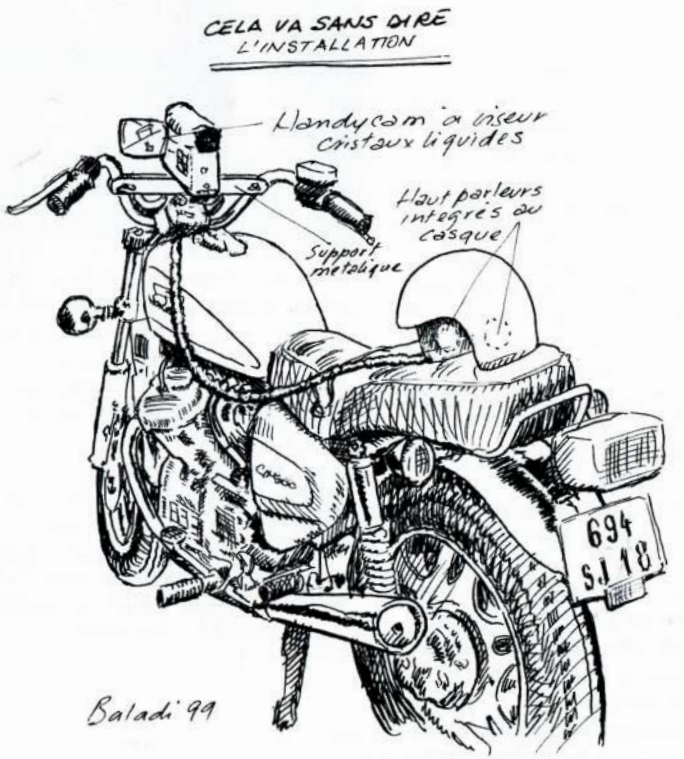
10 / 27 avril. Videoformes 0099, Galerie du trésor, Clermont-Ferrand

Cela va sans dire

Une caméra montée sur le guidon d'une moto qui roule sans ligne droite sur le Beau Danube Bleu.

Le même dispositif sert à la monstration.

Roland Baladi
Coproduction Roland Baladi, Vidéoformes 99.
10 / 27 avril. Videoformes 0099, Galerie du Trésor, Clermont-Ferrand



(éventuellement se reporter au n° 21)

Expositions personnelles

1971 *Cinetone* ARC Musée d'Art Moderne de la ville de Paris
1973 *Mur à graffiti éphémères* ARC, Paris.
1973 *Machines à se retrouver*, Galerie Annick Le Moine, Paris
1976 *Bas relief solaire*, Galerie de La défense, Paris.
1979 *Le statue di Baladi*, Galleria Naviglio, Milan.
1981 *O.K.Harris*, New York.
1983 *O.K.Harris west*, Scotsdale, Arizona.
1983 *O.K.Harris*, New York.
1985 *O.K.Harris*, New York.
1990 *Modern stoneage* Gallery, New York.
1992 *Réseau hertzien* Galerie Pascal Paradis, Nice.
1994 *Celles qu'on n'a pas concrétisées*, Galerie Pascal Paradis, Nice.

Expositions de groupe

1972 "Nature et technologie" SIGMA Bordeaux
1974 FIAC Bastille, Paris.
1974 "Confrontation Video" ARC 2 Paris.
1975 "Film foto video", Gallerie Fallazick, Steinkimmen, RFA.
1976 "Expérience socio-écologique", ARC 2 Paris.
1976 "Du point à la ligne", Centre Georges Pompidou, Paris.
1977 Fondation Juan Miro, Barcelonne.
1978 "Bas relief solaire" UNESCO, Paris.
1979 "Espaces d'artistes", Forum des Halles Paris.
1979 "Entracte" avec Robert Malaval, Katia Pissaro, Paris.
1979 "Video" Museum Of Modern Art, New York.
1980 "Art video/video Art", Nouveau Musée , Lyon.
1980 "Center video", American Center, Paris.
1982 "Sculpture tricentennial", Philadelphie U.S.A.
1983 "Material illusion", Taft Museum, Cincinati, USA
1983 "OK Harris artists", Eva Cohen Gallery, Highlandpark USA
1984 "OK Harris artists" Royal Palm Gallery, Palm Beach, Floride.
1984 "Museum of fun", Asahi Shimbun, Tokyo.
1987 "Les amis de Joël Ducorroy", Galerie A-te-lier, Paris.
1988 "Hommage à Annick Le Moine", Galerie Sablon, Paris.
1988 "La collection de Joël Ducorroy", Galerie Polaris, Paris.
1990 "La video casse le baroque", Centre culturel Wallon, Paris.
1990 "'L'Grup" Collonata, Italie.
1990 "Metaphoric Structures : Science Symbols & Matter", Strathmore Hall , Washington.
1990 "Video Arts Plastiques", Hérouville St. Clair.
1991 "Vidéoformes", Clermont Ferrand.
1992 "Vidéoformes", Clermont Ferrand
1993 "Qu'est-ce que j'ai fabriqué..." Avec Jean Dupuy, Galerie Donguy, Paris.
1994 "Accrochez moi ça" Videoformes, Clermont Fd.
1997 "Connexion/collection" , A.C.A.A. Porto.
1998 "XIVème Vidéoformes", Clermont Ferrand

Vidéographie

1974 *Ecrire Paris avec les rues de cette ville* (60')
1974 *Périphérique* (60")
1975 *Watch my face to read my thought* (20')
1978 *From Mike to Marshall with Love* (22')
1982 *Michael & Jello* (Les 22 premiers épisodes) 22'.
1986 *The marble cadillac project* (M&J 23ème épisode, 7')
1987 *The marble cadillac project II* (5'.)
1988 *Ecrire Paris avec les rues de cette ville II* (60')
1989 *Au pays de l'or blanc* (14')
1989 *Un après midi tranquille chez John et Margaret* (45').
1989 *Name june's first tape* (20').
1990 *Charlie echo Mike & Jello* (M&J 24ème épisode,7')
1993 *Stand-By on an overbooked Flight* (M&J 25ème épisode, 10')
1994 *L'amour dans l'âme* (M&J 26ème épisode, 5'.)
1997 *Too late to worry*,(M&J 27 et 28ème épisode, 9')
1997 *Cela va sans dire* (7')

Installations

* *Ecrire Paris avec les rues de cette ville* (74)
* *Rondo* (75)
* *Moonlight in Torino* (90)
* *L'épisode de Brooklyn* (92)
* *Mixed media* (94)
* *Cela va sans dire* (99)

Autoportrait

Installation multimedia de Jean-Baptiste Barrière

in motion

Reflets troublés et troublants du sujet dans le miroir électronique.
Notes sur le projet *Reality Checks*

Réflexion (n.f.)

1. Changement de direction des ondes lumineuses ou sonores qui tombent sur une surface réfléchissante.

2. (figuré) Action de réfléchir, de méditer; pensée, parole qui en résulte.

Larousse

Façonner le miroir électronique

Je conçois l'art en général et la forme de l'installation en particulier comme un questionnement mis en oeuvre par une pratique artistique à travers une forme sensible ; qui vaut aussi comme l'énonciation d'un projet non seulement esthétique mais aussi éthique, prise de position sur l'état des choses, de notre relation avec un réel de plus en plus médiatisée et qui se dissout rapidement dans le virtuel ; sans pour autant tomber dans le mode d'emploi ou l'argumentaire, caricature d'un art didactique ou médiocrement politique.

Dans le désordre de l'art contemporain, si dérangeant pour certains qui ne peuvent se passer de catégories, une telle entreprise, fatalement hors des normes, paraît particulièrement ambitieuse voire prétentieuse, et vouée probablement à l'échec. Mais n'est pourtant pas moins légitime. Et pourrait se réveler salutaire. A fortiori lorsque ces installations mettent en oeuvre les nouvelles technologies, celles-ci ayant malheureusement trop souvent fonction d'opacification plutôt que d'élucidation, avec leur propre idéologie auto-justificatrice, auto-instauratrice, en un mot auto-suffisante.

Une partie du défi esthétique d'aujourd'hui, face aux excès d'un certain art conceptuel, dans sa variante technologique, consiste aussi à prendre le risque de "dire ce que l'on fait", tout en prenant la responsabilité symétrique de "faire ce que l'on dit". Sans tomber dans une forme d'art programmatique, ni s'illusionner sur les effets d'une telle rhétorique : le public reste bien sûr seul juge, et l'expérience sensible qu'il aura vécue sera la seule véritablement déterminante au moment du jugement artistique, le seul qui compte en la matière, quelque soit le degré de conviction emporté par le discours seul.

Le projet *Reality Checks* est né et se nourrit de ces réflexions et de différentes expériences de réalité virtuelle qui m'ont intéressé ou auquelles j'ai participé comme compositeur.

Bien qu'au sens strict, il ne s'agisse pas de réalité virtuelle (il

n'y a pas d'immersion sensorielle avec un casque ou des lunettes tri-dimensionnelles, ni de disposif gestuel physique de navigation et/ou de contrôle), ce projet s'inspire directement de ce qu'on pourrait dégager comme la "forme émergente réalité virtuelle", et en récupère les principes voire les effets de genre, pour les mettre en abîme et les questionner. Le propos n'est définitivement pas ici le tour de force ou même la simple démonstration technologique. Il s'agit plutôt de mettre en oeuvre des procédés techniques au service d'une situation sensible porteuse d'une interrogation sur la nature de ceux-ci, et sur la manière dont ils changent notre perception, notre rapport au monde.

En choisissant aussi délibéremment des techniques plus simples (et par conséquent éventuellement plus abordables voire maîtrisables) que celles possibles aujourd'hui avec les meilleures dispositifs de réalité virtuelle (qui permettent eux une quasi-perfection en simulation et en image de synthèse), ce projet marque aussi un désintérêt pour la performance technologique pure. Ceci afin de mettre l'accent sur le recours à la technique au service d'une expression, dont le propos procède de la mise en scène des dangers potentiels du virtuel, et tout particulièrement de la récupération/manipulation de l'image et de la voix de quelqu'un et par conséquent de certains attributs de son identité.

La forme esthétique choisie vise clairement à jeter le trouble, mais je l'espère sans faire confusion, en provoquant au contraire une réflexion personnelle à partir de l'expérience pour le moins troublante des réflexions altérées de sa propre image et de sa propre voix.



Il n'y a dans mon esprit et dans ce projet particulier aucune fascination pour l'étrange ou l'occulte, dans lesquels notre civilisation aujourd'hui désespéremment en quête de valeurs et de spiritualité cherche refuge, des voies clairement sans issues. Bien au contraire, il s'agit de renverser ces dispositifs pulsionnels tout à fait maladifs, ces fabriques de clichés contemporains, et ce faisant de s'en nourrir, comme l'opéra en tant que forme s'est nourri des archétypes pour mieux les transcender, afin de proposer un véritable questionnement esthétique. Sans pour autant perdre de vue ce que je considère comme le primat de l'exigence sensible.

Car les oeuvres d'art utilisant les nouvelles technologies ont trop tendance à se confondre avec un nouvel avatar de l'art conceptuel, comme je l'ai déjà souligné plus haut : le programme se suffisant par lui-même, et en quelque sorte dévalorisant jusqu'à la nécessité même de la réalisation.

Il faut sortir aujourd'hui de la fausse alternative entre scientismes et irrationalismes,

• • •

ne pas céder aux dictats conceptuels et idéologiques, et bien plutôt oeuvrer pour une nouvelle forme de constructivisme radical.

L'intérêt selon moi de l'interactivité n'est pas non plus dans je ne sais quelle illusion démagogique qui ferait du public le créateur, en quelque sorte par procuration, et à coût nul en terme d'investissement artistique personnel.

Il s'agit plutôt de réaliser une forme de palimpseste électronique : où chacun contribue en inscrivant son propre commentaire dans une oeuvre commune en perpétuel devenir, en explorant/interrogeant sa propre image, dévoilant/révelant l'"inquiétante étrangeté" de ses possibles devenirs électroniques.

Et en installant ainsi l'oeuvre interactive dans sa fonction de miroir : donnant à réfléchir.

L'épreuve de la réalité : confronter les mondes réels et artificiels

Les dispositifs électroniques de captation sonores et vidéos ne sont en effet pas de simples enregistreurs, ils peuvent aussi modifier la réalité. Non seulement ils nous renvoient, littéralement et métaphoriquement, des images, mais ils nous permettent, voire nous forcent à prendre une distance par rapport à celles-ci, et ainsi nous amènent éventuellement à prendre position par rapport à elles.

Dans cette distance tout devient possible, l'introspection ou l'effroi, l'autosatisfaction, l'amusement, ou le questionnement douloureux.

Un cas extrême est celui où nous sommes confrontés à notre propre image et à notre propre voix. Ces dispositifs deviennent alors des analyseurs objectifs et subjectifs tout à la fois.

Reality Checks — que l'on peut traduire librement comme "l'épreuve de la réalité" —, est une série de pièces interactives "intégrales" — mélant images et sons —, où le spectateur est confronté à sa propre image, — précisément à des représentations de sa propre image et de sa voix —, et doit l'interpréter.

Il est exposé à des situations où ces représentations de lui-même subissent des glissements progessifs qu'il peut contrôler, mais seulement en partie, car celles-ci ont une vie propre, incontrôlable, à la logique inexorable, qui le rappelle à la puissance d'un ordre caché, celui de l'au-delà des apparences, et établit ainsi que toute image comme tout son, demandent interprétations.

L'interactivité devient le vecteur de l'interprétation : en explorant l'espace, il construit sa propre interprétation de cette réalité à laquelle il est exposé.

L'autoportrait se constitue alors comme un processus de déploiement, de révélation, grave et/ou ludique, suivant la perspective que chacun choisit de lui donner.

Le cycle *Reality Checks* se veut à la fois une expérience philosophique et artistique utilisant les nouvelles technologies informatiques interactives de l'image et du son pour revisiter et interroger les formes canoniques, tel ici l'autoportrait ; en questionnant au-delà les statuts de la réalité et de la représentation, ainsi que celui de ce que l'on appelle le virtuel.

C'est une collection d'installations sur le statut de plus en plus mutuellement dépendant de la réalité et de la virtualité, sur comment ces dernières interagissent, et comment elles peuvent finir par entrer en conflit. Aujourd'hui déjà, avec suffisamment de moyens et d'efforts on peut traiter une voix et un visage sans qu'il soit

possible pour le spectacteur de s'en rendre compte. Bientôt, il sera banal de ne plus être capable de distinguer images et sons réels et fabriqués. Toutes les manipulations deviennent donc possibles, y compris les plus éthiquement discutables. Dans le champ de l'art, qui entretient une longue histoire avec la mimésis, il est donc important et urgent de proposer une réflexion sensible sur ces questions.

Ces pièces proposent des expériences intimes voire intimistes, des paraboles vivantes sur les relations changeantes entre les objets, entre eux et nous, autant qu'entre nous, questionnant notre présent et notre futur, dans un monde où les frontières tendent à disparaître, nous laissant avec toujours plus d'interrogations sur nos identités, sur nos devenirs.

Ici, le sujet de l'oeuvre est l'investigation par le spectateur des mutations sensibles de sa propre identité, ce reflet troublé et troublant qui est lui-même en même temps qu'un autre, qu' il semble comprendre et maîtriser ou qui lui échappe par son étrangeté. Mais en explorant ces possibles, il opère sensiblement un glissement, et devient lui-même le sujet de l'oeuvre. Il devient : le "spectacteur" de ses devenirs.

Autoportrait in Motion

Avec *Autoportrait in Motion*, première pièce réalisée à ce jour de cette série, le visiteur entre dans un espace clos et sombre. Il est immédiatement confronté à sa propre image reflétée telle que dans un miroir, superposée à une autre image transformée et projetée sur ce même miroir. Cette seconde image vit, se transforme suivant le comportement du visiteur dans l'espace. Certaines transformations apparaîssent prédictibles, d'autres non. Sa voix aussi, s'il parle, est transformée et projetée dans l'espace tout autour de lui. Au fur et à mesure de l'exploration, tout un monde au départ caché se révèle. Celui-ci procède en fait d'une analyse (à partir d'une image vidéo : voir plus loin) du comportement du visiteur. Suivant ses mouvements dans l'espace, rapides ou lents, concentrés ou larges, il définit la nature de son autoportrait, de tout un univers complexe d'images et de sons qui émergent progressivement, "remontent à la réalité".

Autoportrait in Motion : une installation interactive créée le 30 janvier 1998 au Musée d'Art Contemporain de Zurich et présentée jusqu'au 2 mars 1998. Image et musique de Jean-Baptiste Barrière ; réalisation musique et image (Image Auditive) : Frédéric Voisin (informatique musicale), Pierre-Jean Bouyer (infographie) , Isabelle Barrière (caméra).

Dispositif technique de Autoportrait in Motion

Une caméra accrochée dans l'axe du miroir transmet à un premier ordinateur Macintosh les mouvements du public. Ces images et les mouvements qu'elles contiennent sont analysés avec le logiciel Big Eye, développé au centre Steim (Amsterdam). Ce logiciel permet de spécifier des régions dans une image, ainsi que des objets (surfaces colorées de tailles variables) dont on détecte alors les mouvements dans ces régions.

En fonction de ces informations, on détermine ensuite des actions à réaliser spécifiées en MIDI (Musical instrument Digital Interface : un standard de communication entre toutes sortes de dispositifs de production sonore, mais aussi visuelle, par exemple des projecteurs, etc.).

Ces actions (déclenchements, variations continues) sont transmises à un deuxième ordinateur Macintosh, sur lequel tourne le programme Max (développé à l'Ircam et diffusé par Opcode) qui va les analyser structurellement, les interpréter et les réaliser de différentes manières en fonction d'un scénario prédéfini et variable temporellement.

Max va ainsi contrôler le déclenchement de processus sonores pré-enregistrés (matériaux divers), ainsi que les variations d'autres processus en temps réel : la synthèse, le traitement, le mixage et la spatialisation de différents matériaux (dont la voix des visiteurs captée par un microphone). Les tâches de traitement du signal sonore en temps réel sont réalisées avec MSP : une bibliothèque spécialisée de Max, développée par David Zicarelli, à partir de l'expérience la Station d'Informatique Musicale de l'Ircam.

Max contrôle enfin un troisième ordinateur Macintosh, sur lequel tourne Image/ine un autre programme de Steim pour le traitement d'images en temps réel. La caméra, placée dans l'axe de l'écran transmet à ce programme l'image des visiteurs, se déplacant dans l'espace face à l'écran. Max, en fonction d'un scénario prédéfini qui détermine le comportement du système en fonction des actions et des mouvements détectés de la personne face au miroir/écran, spécifie les tâches de traitements de l'image à réaliser. Les images transformées en temps réel sont mélangées avec des séquences préparées (comme pour le son), réalisées avec le programme After Effects.

L'image produite est ensuite projetée sur l'écran au milieu de la salle. Celui-ci est en fait à la fois un miroir et un écran de deux mètres de haut sur un mètre de large : il renvoit l'image des personnes en face de lui et reçoit les images transformées retro-projetées. Miroir à deux faces : l'une renvoie le reflet naturel de la personne ; l'autre donne à voir son reflet artificiel. Les sons sont spatalisés, diffusés dans un espace quadriphonique, les haut-parleurs étant positionnés aux quatre coins de la salle.

De manière générale, les traitements des images et des sons développent les idées d'interpolation et d'hybridation, à l'aide de diverses techniques (synthèse croisée, convolution, filtrage, etc.) réalisées similairement sur les matériaux musicaux et visuels, produits à la fois en temps différé et en temps réel. De la même manière que l'image reflétée dans le miroir est superposée, hybridée avec celle captée, transformée, et projetée par l'arrière, l'image traitée est quant à elle superposée, hybridée avec d'autres images, totalement hétérogènes, qui développent la trame à la fois formelle et scénaristique pré-établie.

Ce travail représente pour moi le prolongement, dans l'image d'une part, et dans l'interaction entre l'image et la musique d'autre part, des recherches que j'ai entreprises depuis une vingtaine d'années sur la mutation du matériau dans le domaine musical et en particulier sur les interpolations et hybridations de timbres.

Les matériaux sonores comme visuels, les objets ordinaires comme les traitements formels — oeil, mains, couloirs, escaliers, bruits et rythmes des objets et des corps, chuchotements et respirations, pulsations, trames et textures d'accords résonants —, sont en totale continuité, et constituent un seul matériau unifié, où les processus circulent librement entre images et sons.

"Désinstaller" : "Cellitude Fragments",
une performance à partir de ce dispositif.

Le même dispositif technique et dramaturgique a été utilisé pour une performance, mettant en scène un violoncelliste, devant le miroir électronique. Dans *Cellitude Fragments* créée le 2 mars 1998 au Musée d'Art Contemporain de Zurich par le violoncelliste finlandais Anssi Karttunen, les matériaux visuels et sonores de l'installation étaient mélangés avec d'autres matériaux provenant du violoncelle et de son interprète, là encore à la fois traitées préalablement et en direct.

Dans cette pièce, le personnage du violoncelliste devant le miroir, fait émerger par son jeu musical des images et des sons cachés en quelque sorte derrière le miroir ; en particulier une voix de femme, une japonaise récitant en japonais un haïku sur l'impossibilité de séparer le rêve et la réalité. Ce texte provient d'un recueil du poète Jacques Roubaud *Mono no aware* , et le texte est dit dans sa version originale japonaise, dans le même temps qu'en français (par moi-même) dans la version de Roubaud.

" Puisque je pense que le réel n'est réel en rien, comment saurais-je que les rêves sont rêves ? "

Le choix de ce matériau était justifié par sa pure

étrangeté par rapport à celui du violoncelle, ainsi bien sûr que par sa thématique qui correspond parfaitement à la démarche globale du projet *Reality Checks*.

C'est en découvrant par son jeu ce matériau, caché en quelque sorte derrière lui, que le violoncelliste découvre sa propre identité. De la différence nait donc ici l'identité.

Cellitude fragments : une performance créée le 2 mars 1998 au Musée d'Art Contemporain de Zurich, image et musique de Jean-Baptiste Barrière ; violoncelle : Anssi Karttunen ; réalisation musique et image (Image Auditive) : Frédéric Voisin (informatique musicale), Pierre-Jean Bouyer (infographie), Isabelle Barrière (caméra).

Autres projets de la série *Reality Checks*

Je décris brièvement dans la suite les autres projets de la série Reality Checks.

Rencontre avec un ange

Vous entrez dans une pièce plutôt sombre et de taille réduite dont un mur est recouvert totalement par un miroir. La pièce est vide à l'exception de ce miroir. Votre image se reflète dedans. Vos yeux cherchent partout ce qu'il y a à voir, jusqu'à ce que vous réalisiez qu'il n'y a rien d'autre que votre image dans le miroir.

Alors les contours d'une créature floue apparaissent à vos côtés dans le miroir, évoluant, flottant autour de vous. Cette vision devient de plus en plus précise, comme si vos yeux s'habituaient à elle. C'est certainement un ange. Il vous sourit. Il vous suit quand vous bougez. Une douce voix sans respiration, comme éternelle, commence à vous chuchoter des messages qui vous sont tout à fait incompréhensibles.

Après quelques secondes, sans que vous vous en aperceviez clairement, cela a changé. C'est maintenant un spectre. Puis une figure quasiment diabolique. Qui soudain crie dans votre direction.

Vous n'avez pas d'autre choix que de quitter la pièce précipitamment.

Photomaton

Vous entrez dans un photomaton. Vous vous asseyez après avoir tiré le rideau derrière vous. Vous vous préparez en vous regardant dans le miroir, et en ajustant la hauteur du tabouret rotatif de manière à aligner vos yeux avec les marqueurs disposés à cette attention sur le miroir.

Vous pressez alors le bouton pour démarrer la prise de vues. Un flash vous aveugle. Des vibrations graves, très désagréables, commencent simultanément. Alors que vos yeux se réhabituent progressivement, vous réalisez que votre image a changé. Non seulement vous ne pouvez pas vous reconnaître, mais votre réflexion altérée est comme figée. Vous n'êtes plus vous même, ou vous ne vous reconnaissez pas dans ce reflet. Qui est dans le miroir ?

Si, sous le choc de ce qui s'est passé, vous ne faites rien d'autre que de regarder cet étranger dans le miroir, qui sous une forme troublante garde cependant quelque chose de vous, vous réalisez soudainement que cette image n'est pas en fait figée. Elle change lentement, et devient de plus en plus lointaine de vous.

Les vibrations sont plus intenses, oppressantes. Quand vous décidez de presser le bouton à nouveau, une autre image, encore plus altérée de vous même, apparaît.

Encore et encore, toujours plus distante de vous, jusqu'à ce que vous décidiez brutalement de quitter cet endroit, profondément perturbé.

Télécommande

Vous entrez seul dans une pièce dans laquelle il y a seulement un appareil de télévision, un fauteuil en face, et une table basse entre les deux, avec une télécommande dessus. Vous vous asseyez dans le fauteuil, prenez la télécommande, cherchez le bouton de démarrage, le trouvez rapidement, et appuyez dessus.

L'image apparaît, accompagnée d'un bruit blanc important. Ce qui apparaît d'abord est la "neige", le bruit blanc typique de l'absence d'accord sur le signal d'une chaîne.

Mais cette image fait rapidement place à la vôtre, assis dans le fauteuil. Vous réalisez immédiatement que quelque chose d'étrange se passe. Cela n'est pas tout à fait normal. L'image est figée. Non, elle ne l'est pas. En fait, elle change progressivement, devenant quelque chose d'autre, quelqu'un d'autre. Si vous essayez de changer les réglages avec la télécommande, les mutations deviennent alors plus brutales. Maintenant cette image devient une femme. Puis un homme. Puis une personne agée. Puis une personne encore plus agée. Puis une forme de spectre. Puis toute vie disparaît, et le fauteuil seul reste dans l'image. Silence.

Vous pouvez partir.

En fait, vous êtes déjà parti.

Le messager d'avril à mars 1995 à la Colline de la Défense, puis *Alex* crée le 13 juin 1996 à l'Ircam/Centre Georges Pompidou : deux installations de réalité virtuelle de Louis Fléri et Catherine Ikam ; *Worldskin* : une installation de réalité virtuelle de Maurice Benayoun crée en septembre 1997 au Festival Ars Electronica Center de Linz ; *Le Tunnel* Paris-New Delhi : une installation de télévirtualité de Maurice Benayoun crée en janvier 1998 à la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris et dans l'exposition *Virtual Gallery* à New Delhi.

© Jean-Baptiste Barrière, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999.

10 / 28 avril. Videoformes 0099, Musée des Beaux Arts de Clermont-Ferrand

Violin Power

Steina Vasulka, performance interactive

«En 1991, après avoir expérimenté une interface entre mon violon acoustique et un magnétoscope à lecture variable, j'ai acheté un violon MIDI et un lecteur de disque vidéo. En reliant ces deux instruments à un ordinateur, cela m'a donné l'accès instantané à n'importe quelle image du vidéodisque, de même qu'au variateur de vitesse et à la lecture en avant ou en arrière. *Violin Power* est un travail en évolution constante dont le répertoire s'agrandit chaque jour. Je change de programme à chaque performance. «



Steina Vasulka est née en Islande en 1940. Elle étudie la musique et la théorie musicale au Conservatoire de Prague. En 1964, elle épouse Woody Vasulka. L'année suivante, ils quittent l'Europe et s'installent aux Etats-Unis. Ils y commencent leurs recherches artistiques s'affirmant comme des pionniers de l'élaboration de l'image et du son électronique à travers l'invention et la mise au point d'outils nouveaux. En 1971, Steina Vasulka crée la célèbre *Kitchen* avec André Mannik. Le concept de base de la recherche de Steina Vasulka est la relation entre le son et l'image, et toute sa pratique artistique tend à traduire une image de la vidéo dans un son et vice-versa.

La poétique spectrale

Alexandre Gherban, concert didactique
avec la participation de Marco Horvat et Magali Imbert, musiciens interprètes

La poétique spectrale est une ramification formelle (ou arborescence) issue d'un noyau-racine poétique. Des formes sonores et visuelles issues de ce noyau-racine se trouvent aux divers niveaux de cet arbre (spectrale). Sans nécessairement manifester un lien structurel, l'impression à première vue étant parfois celle d'un débordement créatif peu linéaire, elles composent néanmoins une unité. qui se comprend une fois remontés les chemins de l'arborescence qui mènent à la racine poétique. Donc nul ciment visible et unificateur comme dans l'oeuvre d'art totale, nulle volonté horizontale-stratégique comme dans le dépassement méca-esthétique Isouïen, nul retrait devant le choix comme dans le hasard et les superpositions de John Cage.

A l'instar du son fondamental qui provoque ses multiples harmoniques, à l'image donc de ce spectre sonore ainsi constitué sur chaque fondamentale, une poétique (attitude créative ancrée dans la volonté du poème) agit qui met en mouvement des formes séparées, apparemment, appartenant à des domaines séparés. Mais marquées, chacune, du sceau initial du même poétique qui est leur racine-noyau-ancêtre.

Alexandre Gherban

Alexandre Gherban est un artiste aux productions multiples, explorant plusieurs territoires (poésie, formes visuelles, musique). Les interrogations que suscite le rapport entre des domaines artistiques apparamment séparés l'amènent à des choix formels difficilement classables. Travaillant avec l'environnement sonore, les installations et le théâtre muisical, il introduit en 1979 la notion d'" art méta-historique " centrée sur le simulacre, puis, en 1981 la notion de " bricolage artistique généralisé ". Entre 1983 et 1990 il se consacre plus spécialement aux formes visuelles liées aux formes poétiques du langage (ensembles complexes des *Neutroniques* de 1983, sculptures "primitivistes" sur pierre et écriture poétique entre 1985 et 1988, le cycle des *Utopiques* et des installations centrées sur la notion d'usage dans les années 1990). Depuis 1991 il s'intéresse aux nouvelles technologies du son, à la poésie digitale et à une forme globale qu'il appelle le *Théâtre de l'Inconnaissance*.

Horvat Marco. Après une carrière de musicien baroque (ensembles Contrepoint, Jacques Moderne, la Chapelle Royale, la Symphonie de Marais, l'Opéra de Paris), passe quatre années en Inde du Sud auprès de Aruna Sayeeram pour y étudier le chant carnatique. Après un séjour à la Schola Cantorum de Bâle, il se consacre principalement au répertoire de Moyen Age et de la Renaissance, comme membre des ensembles Labyrinthe, Gilles Binchois et Alla Francesca. Il enseigne la musique médiévale à Baden (Suisse) et au Centre de Musique Médiévale de Paris. Il fonde en 1996 l'Ensemble Faenza.

Imbert Magali. Après quatre années passées en Afrique au contact des musiques traditionnelles, obtient en France un premier prix de flûte, puis se perfectionne auprès de Kees Boeke, Walter van Hauwe et Franz Brüggen. Elle interprète particulièrement le répertoire du Moyen Age et de la Renaissance avec les ensembles Amadis, Lucente Stella et Faenza. Elle est soliste au sein de l'orchestre baroque La Réjouissance (dir. Stefano Intrieri). Par ailleurs, elle enseigne la flûte à l'Ecole Nationale de Musique du Blanc-Mesnil, où elle est responsable du département des vents.

Hot spectrum

Performance et images de Cécile Babiole, musique de Fred Bigot



Cécile Babiole met en scène selon une esthétique délibérément minimale la chorégraphie de créatures impalpables, translucides, lumineuses : les «spectres», réalisés en images de synthèse. Ces personnages évoluent en symbiose avec les sons produits par ElectroniCAT.

Fred Bigot, sous le nom de ElectroniCAT, compose une musique électronique à base de pulsations, saturation et voix qu'il mixe et triture selon les principes du dub.

"Je gomme le côté froid et aseptisé de l'image 3D." A 41 ans, Cécile Babiole a tout l'air d'une fée du logis cathodique, prête à tout dépoussiérer. Après avoir appris les rudiments et les secrets de l'image auprès de Marc Caro, elle a rapidement bousculé nos écrans de télévision avec la diffusion en 1990 de *Réalité virtuelle*, un documentaire de création estampillé *L'œil du cyclone*. Sur sa lancée, elle imagine *les Xons,* "une petite civilisation d'êtres méchants et jouisseurs vivant sur une planète de feu." Et va parfois trop loin : jugés trop choquants, les films pilotes *Crac-crac* et *Baston* resteront sans suite. Aujourd'hui, Cécile babiole s'est assagie. On perçoit ses images sur les chaînes musicales : elle vient de réaliser le dernier clip de Jérôme Minière, *La Peau lisse*. Mais ce qu'elle désire avant tout, "c'est créer un univers pour raconter des histoires." Dans le cadre du festival Nouvelles Scènes, elle explore la dimension du direct avec un complice, ElectroniCat (Fred Bigot). Côte à côte, l'un aux platines, l'autre à la console vidéo, ils mixent leurs sons — "une musique électronique à base de pulsation, de saturation et de dub" — et leurs images (des petites créatures translucides aux couleurs chatoyantes). Look techno et substance art vidéo dopée aux images de synthèse, *Hot Spectrum* réanime le genre de la performance multimédia, qui jusque-là ne se réduisait qu'à quelques demos sponsorisées par Roland et Microsoft.

Nicolas Thély
in Les Inrockuptibles n°170,
octobre 1998.



D'abord musicienne-bricoleuse-expérimentatrice bruitiste dans les années 80, Cécile Babiole s'est orientée depuis une dizaine d'années vers l'image et la réalisation en vidéo et en images de synthèse dont elle gomme définitivement ce côté froid et aseptisé qui guette les réalisations en 3D. Elle invente un monde drôle et violent où le rythme et la musique ne sont jamais en reste. Son goût pour les synesthésies et les arts électroniques l'a conduite ces derniers temps à se produire avec Fred Bigot lors de nombreuses performances mix image/musique.

Vidéographie sélective :
Tournis : vidéo, création American center de Paris (1986)
Ménageries : vidéo-création pour Canal+ (1988),
Réalités virtuelles : documentaire de création pour Canal+ (1992) *Les Xons : Crac-Crac et Baston* - série de fiction en images de synthèse primée au Festival Ars Electronica de Linz (Ex Nihilo /Mac Guff Ligne 1992)
Le pépin géant : Clip en images de synthèse sur une sculpture de Arp dans le cadre de la série L'Art en jeu pour le Centre Georges Pompidou (1992). Primé aux festivals Imagina, Images du futur, Ars Electronica, Festival de l'Audiovisuel Musographique 1992
Virtus : Clip en images de synthèse primé aux festivals Imagina, Locarno, Images du futur.
Le portique : installation pour la galerie de France - Paris (1993),
Bula Bula : portrait de 6 peintres Aborigènes de Ramingining - Australie (1993)
2 can be 1 : Clip en 3D pour le groupe techno Gonzo Voice (1997),
La peau lisse : Clip pour Jérôme Minière (Lithium/Labels (1998),
Nombreux visuels mixés en live sur des musiques de Fred Bigot, (1998).

Shake the tree
ou
Simple solutions to big problems

John Brassett



Le spectacle est basé sur un mélange d'électro-pop, de trip hop et d'improvisations utilisant guitares, voix, claviers et samples.

Une projection simultanée de diapositives autour des musiciens en fait aussi partie intégralement — images des peintures, natures mortes et assemblages réalisés par John Brassett.

Ces projections se font de façon tout à fait aléatoires, indépendamment de la musique et accentuent le mélange entre improvisations et musique pré-organisée.

Avant de s'installer en France, John Brassett a connu un long chemin dans son pays d'origine l'Angleterre (Northampton, ville industrielle au nord de Londres).
Son premier groupe "Left and Drive" (avec le guitariste mythique Jack Swan) enregistre deux singles qui attirent l'oreille de John Peel de BBC Radio One.
Mais le groupe se sépare peu après et John forme " The Russians " avec Julie Rebelowitch, un " dynamic combo de trash pop ". Ils enregistrent un single sur Lazer Records et sont appelés par John Peel pour deux séances "live" sur la BBC.
John Brassett fait ensuite de nombreuses premières parties : The Cure, Bauhaus, Keziah Jones ... qui l'amènent en France où il décide de s'installer.
Fin 1997 il enregistre le CD *Shake the tree* et forme le groupe du même nom.
"*Shake the tree*" (sur disque et sur scène) est très influencé par le Pop Art. John chante, joue de la guitare et écrit les chansons. Son message : love you all ... et conservez vos fluides corporels à tout prix !!!!

John Brassett : voix / guitares / instruments variés / images
Cyril Amblard : guitares
Lamaze : claviers / samples / saxophone / électronique



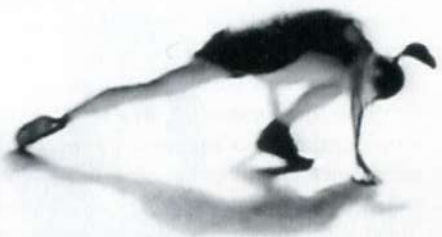


La nuit du printemps électronique

20 mars 1999, de 21 h à 3 h, Musée des Beaux Arts de Clermont-Ferrand

Programme vidéo

Captives de N+N Corsino
Compositeurs à l'écoute de Robert Cahen
Théâtre ORL de Vincent Julliard
Global Groove de Nam June Paik



Captives
(1er mouvement)

Une fiction chorégraphique de N+N Corsino. 23mn. Noir et blanc.
1999. Coproduction Danse 34, Productions CICV Pierre Schaeffer

Comme des antigones inversées et mythiques, elles poursuivent leur route circulaire d'ouest en est. Unes ou multiples, elles ne se laissent pas distraire, à peine croiser, jamais rejoindre. La lutte est intérieure et pourtant jetée à la face. Elles vont où elles savent aller, mais mais leur ligne d'horizon, nul autre qu'elles ne la voit.

La dernière œuvre vidéographiée de Nicole et Norbert Corsino oscille entre une métaphore de la spirale et une allégorie de la verticalité. Figure de rhétorique de l'image, le langage des Corsino s'affirme essentiellement chorégraphique et renverse avec bonheur une étiquette qu'on aurait pu leur attribuer à cette étape de leur œuvre : l'hyper sophistication du travail informatique sur le déploiement de l'image.

Plus rien ne subsiste des effets de recherche en nouvelles technologies ; ici rien que du mouvement, de la lumière, de la vitesse : les trois composantes maîtresses de l'écriture



chorégraphique du couple alchimiste N+N Corsino. Le film vidéo nous introduit en prologue dans une calligraphie de la verticalité : lignes droites dessinées par les fûts des arbres qui défilent, rattrapés dans leur course par les bustes des danseuses et la poursuite de la caméra. Effets rythmiques de saccades et de petits mouvements de tétanie ; le désordre s'installe dans ce mikado turbulent et les formes droites cèdent la place au tours et aux détours. La courbe s'affirme dans le tracé de la danse solo d'une interprète fétiche des Corsino : Ana Texido ; dans les sillons d'ombre et de lumière verticaux, elle ondoie, tisse la trame et la chaîne de la matière chorégraphique de l'image ; à l'inverse de la danse radicale de l'autre danseuse, elle joint bras et mains dans une corolle auquelle elle ne peut se soustraire. On a entre-temps glissé d'un espace graphique à un espace réel, vaste hangar onirique, emblématique des non-lieux utopiques de la danse. La lumière y fait irruption, surexposée, aveuglante et délivre à peine les images d'un couple qui se fait et se défait au gré des sons très recherchés qui accompagnent les pas en autant de bruissements, grésillements évoquant toutes sortes de matières et d'atmosphères. De l'épure, de la fragilité, de l'humilité sourdent de ces visions en noir et blanc tout au long de ce voyage énigmatique aux confins du corps dansant.

De ce développement du propos narratif, les corps parlent de captivité entre les lignes et dans les courbes : la caméra ne les quitte pas, elle les accompagne, les suit ou les précède . La danse d'un couple indistinct s'efface dans la lumière ; un leitmotiv-light-motif- surgit, ponctuant les plans : des images de bambous, barreaux végétaux entravant la fuite du regard et le déploiement des gestes. L'énergie est contenue, la danse bascule ondoie, spirale, étonne tant elle est présente dans cette œuvre. La friche se transforme en autant de baies de lumières qui tracent des diagonales et déterminent un possible emprisonnement; aux grands espaces appartient le vertige et la danseuse évolue, verticale sur le mur : clin d'œil à l'apesanteur, le rêve si cher du danseur...

Jacques Diennet participe de la même modestie au regard de la danse : il ourle les déplacements avec un fil sonore épousant les allées et venues, les marches hésitantes, retenues des danseuses.

Et la caméra chemine sur les traces de ces gestes qui s'étirent, s'allongent, tournoient comme en éternel déséquilibre. En épilogue, s'inscrit la lenteur des déplacements ; le déploiement des ombres mouvantes du couple fait gondoler l'image au ralenti : les corps noirs et blancs se déforment lentement. C'est l'allégorie du beau, de la spirale, ce mouvement qui jamais ne meurt un peu comme cette danse filmée qui jamais ne cesse de bouger, imprimée par la magie futile des électrons.

Court, toujours ; cette nouvelle, œuvre calligraphiée, verticale et torsadée captive le regard et capture l'imagination au delà de sa trop courte durée —23 mn pourtant. C'est que l'effacement d'un rôle très prégnant des réalisateurs donne de la respiration à ces deux "captives" qui n'ont de prison que la quadrature de l'écran.

Tout le hors champ, au travers des barbelés suggérés par la déformation de l'image, concourt à cette sensation rare de suspension, de retenue qui chavire dans l'euphorie du cercle. Les plans-séquence aspirent dans une force centrifuge toute l'énergie de la danse. Charles Atlas y retrouverait ses petits, tant il y a de la grâce et de la pertinence à les employer . Enveloppée, sensuelle l'écriture vidéo des Corsino est bien une danse tracée qui résonne comme une partition des corps, instrument des sons de la vie. "Regardez la musique, écoutez la danse" disait Georges Balanchine, le maître de la chorégraphie dépouillée.

On pourrait rajouter "Dessinez la matière sonore", tant dans "*Captives*, sa présence génère la musicalité des corps virtuels à l'image.

Que sera le "Deuxième mouvement" de ce diptyque captivant ?...Le flux et le reflux des images dans la mémoire l'invente déjà comme une symphonie des corps à capella. Un travail d'artisans qui ne cessent de remettre le matériau sur l'établi... pour mieux surprendre.

© Geneviève Charras,
Turbulences [vidéo / art actuel],
23, avril 1999

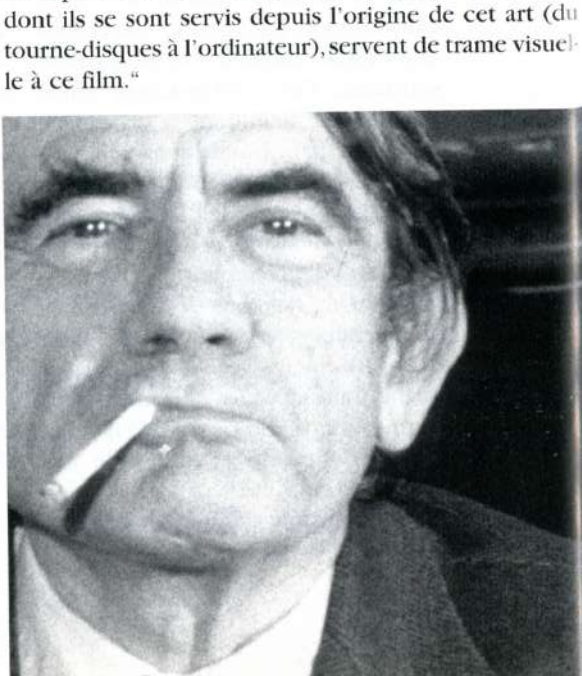
Compositeurs à l'écoute

Robert Cahen / France / 1998 / 00:31:00

50 ans de musique au Groupe de Recherches Musicales

"En 1948, Pierre Schaeffer inventait la musique concrète. Cet ingénieur, écrivain, auteur de radio, qui devait fonder en 1958 le Groupe de Recherches Musicales, a été le premier à découvrir l'importance que pouvait avoir dans l'évolution musicale l'utilisation de sons enregistrés, séparés de leur source d'origine, et recomposés.

La musique concrète — parfois baptisée acousmatique, électroacoustique, etc. — est une forme de création où le compositeur travaille directement le son, donc entend en permanence ce qu'il fait. *Compositeurs à l'écoute* nous fait découvrir, en un montage musical proposé par Christian Zanesi, 18 compositeurs et 18 oeuvres (en extraits) sélectionnées dans 50 années de répertoire GRM. Les visages et les corps de ceux qui ont fait et font encore la musique concrète, et aussi les machines très diverses dont ils se sont servis depuis l'origine de cet art (du tourne-disques à l'ordinateur), servent de trame visuelle à ce film."



Théâtre ORL

« (...)*Théâtre ORL*, c'est-à-dire théâtre bucal. Lorsque les lèvres s'entrouvent comme des rideaux, des scènes de cirque où évoluent animaux, équilibristes et monstres, apparaissent. Lorsque celles-ci sont closes, des lumières transparaissent des salles fermées (le nez, la bouche et les oreilles) d'un visage obscur, comme s'il s'agissait de la tête de l'organiste. (...) «

Emmanuel Levaufre

Théâtre ORL, 00:00:30", 1998

Spectacle en duo donné à l'intérieur de ma bouche, avec mon nez comme coulisses.

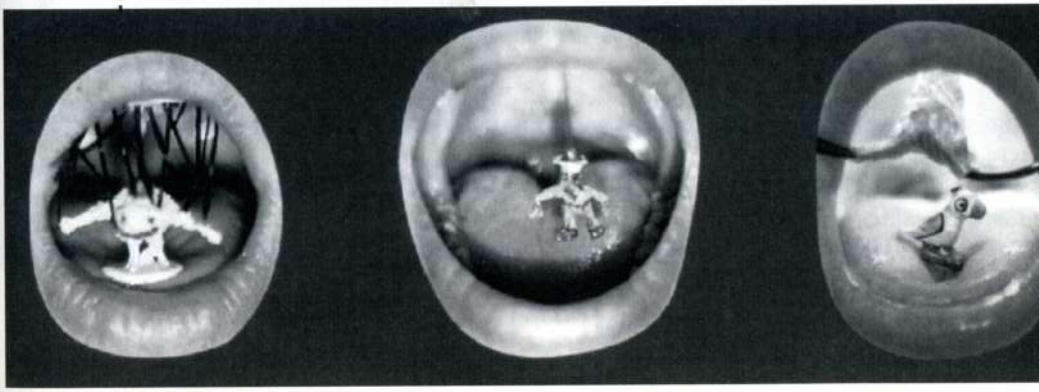
Vincent Julliard

Global Groove

Nam June Paik , John J. Godfrey
Corée, USA / 1973 / 00:28:30

«C'est un aperçu du paysage de demain lorsque vous pourrez zapper d'une chaine à l'autre dans le monde entier et que le programme de télévision sera aussi épais que l'annuaire téléphonique de Manhattan». Ainsi débute *Global Groove* l'une des vidéo mythiques de l'histoire de l'art vidéo. C'est un manifeste radical des communications globales dans un monde saturé de média et pour lequel Paik a utilisé un système de collage frénétique, un pastiche d'images et de sons qui pervertit le langage télévisuel.





Cinémas différents

Il n'est pas de période de l'histoire du cinéma à n'avoir connu de courants de productions "différents". Ces dernières années ne dérogent pas à la règle, bien au contraire. Le nombre considérable des oeuvres s'explique de multiples façons : le développement de la vidéo et l'accessibilité à l'image, la mise en place de regroupement de compétences autour de films ou de cinéastes, la constitution d'un tissus de lieux de diffusion alternatifs en voie de structuration avec ou sans les institutions, une nouvelle forme de cinéphilie plus ouverte ...

Peut-être aussi le retour d'une mode proche de l'esthétique "différente". Le foisonnement se caractérise par la multiplicité des approches et des thèmes abordés (entre l'abstrait et le militant, l'onirique et l'expérimental ...), des formats utilisés (entre vidéo vhs et 35 mm), des lieux de projection (entre l'arrière salle d'un café et la salle de cinéma commercial), un foisonnement autant déroutant que passionnant.

Récemment, une jeune programmatrice, également professeur de cinéma, disait, à la lecture des palmarès Cinéma Différent du Festival de Hyères, que ça ne l'étonnait pas que ce Festival soit devenu mythique.

Et encore n'avait-elle pas vu la liste des quelques autres 13000 films projetés en 14 ans à Hyères de 1970 à 1983.

Il faut dire que les années 70 étaient encore toutes bouillonnantes de 68 et que l'éclatement des têtes allait bien avec celui des images et des sons. Tout était possible, donc légitime.

Une fois par an, Hyères était LE festival où l'on voyait des films et où se rencontraient, discutaient, s'organisaient, écrivaient, s'amusaient les cinéastes, les critiques, le public, autour d'une autre conception du cinéma.

Les précurseurs pour une étape seulement ? Presque inconnus en France avant, Mekas, Kubelka, Sharits et bien d'autres sont venus montrer des films qui explosaient les frontières de la galaxie cinéma. Des réalisateurs, des professeurs, des accros, des programmateurs sont venus voir et se voir. Ensuite ils ont transmis : les coopératives se sont mises en place au fur et à mesure que les films se faisaient, quelque fois, il faut bien le dire, dans de grandes douleurs. Les spectateurs étaient au rendez-vous. Nombreux.

Un monde différent, avec ses films, ses revues, ses coopératives et la "plateforme" d'exposition, sous les palmiers, les images : le Festival de Hyères.

© Marcel Mazé, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999.

Marcel Mazé est chargé de la sélection et de la programmation Cinéma Différent au Festival International du Jeune Cinéma de Hyères.



le COLLECTIF JEUNE CINEMA.



présente à VIDEOFORMES
le Fonds Historique (Images du cinéma différent / expérimental) de son catalogue :

La femme qui se poudre

Patrick Bokanowski
France / 1970-72 / 16mm N/B. / 00:18:00.
"C'est pourtant le type même du chef-d'œuvre fulgurant, qui ne ressemble à rien de connu ; la musique, de Michèle Bokanowski, est aiguë, faite dirait-on de sifflement de vent, de bruits de soucoupe volante ou de trompettes tibétaines et de bribe de paroles dans une langue indiscernable ; l'espace est constamment brouillé. Est à l'œuvre, dans ce film noir, déroutant, la logique du cauchemar." (D. Noguez)

Una vita

Dominique Noguez
France
1981 / 16 mm couleurs muet / 00:08:00
De la plus tendre enfance à la mort, et vice versa, ce que représente une vie qui file à toute vitesse et en photos.

Ai (Amour)

Takahiko Iimura
Japon / 1962-63 / 16mm N/B / 00:10:00
Musique : Yoko Ono
"J'ai vu un grand nombre de films d'avant-garde japonais. Parmi tous ces films *Ai* (Amour) ressort par sa beauté et son originalité, un ciné-poème, sans l'habituelle imagerie pseudo surréaliste. La comparaison la plus proche serait *Loving* de Brakhage ou *Flaming Creatures* de Jack Smith.Une exploration poétique et sensuelle du corps, fluide, directe, belle.»

Jonas Mekas.

Ex

Jacques Monory
France / 1969 / 16mm coul / 00:04:00
Destruction d'une obsession, de souvenirs, d'un moment, d'une vie, vue au travers d'images privées et d'actualité. Course d'images vers le meurtre. *Ex* est construit à partir de citations renvoyant à l'univers affectif et culturel du peintre contemporain.

Plus tard

Eric Oriot
France / 1998 / 16mm / 00:10:00
Coincé dans un processus qu'il ne maîtrise pas, un personnage n'en finit pas d'avancer vers un point qui recule à l'infini, une destination à jamais hors d'atteinte. Répétitions, mises en abîme, réinterrogations des mêmes images, le film s'inscrit dans une spirale, il se construit par cercles concentriques emboîtés, répétés et pourtant toujours emportés dans l'abîme.

"I"

Jérôme de Missolz
France / 1996 / vidéo / 00:12:00
I comme Isabelle, I comme image. Isabelle, 25 ans, secrétaire médicale dans un hôpital parisien, aux antipodes du monde de la mode et des mannequins, réalise depuis plusieurs années le projet de se faire photographier nue par les grands photographes dont elle aime le travail, Ralph Gibson, Tomio Seike, Jan Saudek, Jean-François Bauret, Willy Ronis, Claude Nori, Edouard Boubat, Seymour Jacobs, Eikoh Hosoe, Jeanloup Sieff, Keiichi Tahara, Joel-Peter Witkin, Robert Frank ; Isabelle offre son corps au regard du photographe contre un tirage photo. Chacune de ces rencontres est racontée dans un journal. Dramaturgie simple et rigoureuse de la vidéo, relancée par les surprises dues aux cadres, aux séries, à la profondeur de champ inconstante du fait des changements d'intensité et d'effets lumineux. Peu à peu se dessine une sorte de vérité composite, une image-cristal où chacune des facettes renverra à *I* ; la réelle et la virtuelle se confondant.

Mémoire(s)

Gérard Cairaschi
France / 1998/99 / vidéo / 00:16:00.
Prédilection pour des images où nature et personnages sont autant de référence à l'histoire de l'Art, à nos histoires communes et individuelles. Entrelacs d'images et vibrations lumineuses qui font surgir ou resurgir de notre rétine et de notre mémoire tout un monde en train de se réaliser.

Mardi 16 mars 1999
à 20 h 15
Chapelle des Cordeliers,
Place Sugny

Une heure et demie de plaisir

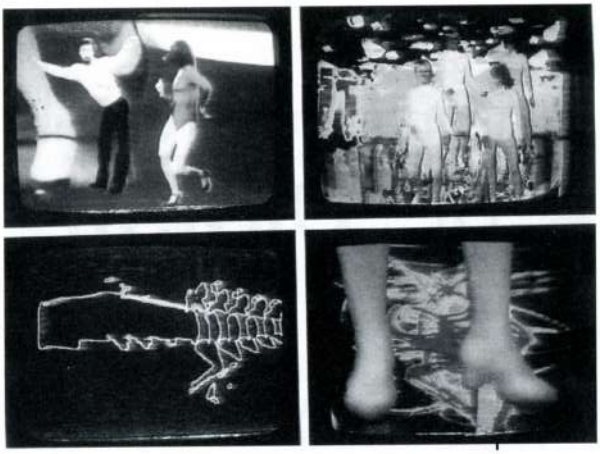
"Pas de doute, Zbig, il mérite vraiment sa place dans le dictionnaire" s'exclamait un jour un spectateur impressionné par *L'Orchestre*. C'est vrai mais Zbig n'est pas dans le dictionnaire, contrairement à Paik, l'inventeur de l'art vidéo. Dans le Petit Larousse illustré on peut lire : "Paik (Nam Junpaek, dit Nam June), artiste coréen de l'école américaine (Séoul 1932), auteur d'actions et d'environnements faisant intervenir l'électronique (dès les années 60) et la vidéo (*Moon is the oldest TV*, 1976)." Mais aucune allusion à la vidéo des vidéos, au chef d'œuvre de la création électronique : *Global Groove*, 1973. Réalisation que tous les vidéastes, critiques et autres passionnés s'accordent à placer au sommet du Parnasse de l'art vidéo. Aujourd'hui, on reste encore charmé par la bande. Elle conserve toute sa fraîcheur alors que la plupart des créations se périment très vite. Depuis *Global Groove*, on n'a pas fait mieux, seul Zbig peut-être. Rybczinski Zbigniew (dit Zbig), artiste formé à l'école de Lödz, auteur de bandes vidéos faisant intervenir des effets spéciaux.

Particularité : ne manque pas d'humour. Voilà pour le dictionnaire.

Paik et Zbig, *Global Groove* et *L'Orchestre*. Pourquoi rapprocher ces deux bandes, ces deux artistes ? Parce qu'elles sont des pièces fondamentales dans les vidéothèques. Parce que Paik et Zbig ont spécialement travaillé pour le petit écran : *Global Groove* est une commande de la WNET (chaîne de télévision new-yorkaise), et *L'Orchestre*, une commande de Canal Plus et de la NHK. En répondant à la vieille obsession des vidéastes (faire de la vraie télévision, l'exploiter à des fins artistiques), Paik et Zbig endossent l'habit de réalisateur télé et élargissent le champ de l'art, l'étendent au domaine des ondes, du câble et des satellites. Le modèle de représentation change, évolue : le poste de télévision devient le châssis, le cadre, et le fond bleu du studio de tournage (le cyclo), la toile. Dès lors, l'image électronique n'est plus seulement une image de surface qui effleure l'écran, elle acquièrt une profondeur : celle de la mise en scène. Il n' y a plus de plancher sous les pieds des acteurs ni de décors réels ou construits pour l'occasion. La vidéo propulse les acteurs ou les figurants dans un espace non-euclidien où tout est image : le feed-back de *Global Groove* , où les danseurs de rock'n roll dansent sur leur propre image, les incrustations dans *L'orchestre* qui servent de décor.

Nam June Paik explore, donc, en 73 cet espace sans fin et sans fondement. *Global Groove* est un creuset où il mêle à ses goûts artistiques (des danseurs de Rock'n Roll, une performance de la violoncelliste Charlotte Moorman) ses premières influences (l'esprit zen de la danseuse coréenne Sun-Ock-Lee, des pubs asiatiques, un hommage à son maître Allen Ginsberg, etc.). Le tout orchestré par un formidable zapping avant l'heure à travers le temps et l'espace. En 90, Zbig s'appuie sur des compositions de Mozart, Chopin, Albinoni, Rossini, Schubert et Ravel. De la musique classique pour des sujets classiques (l'amour, la mort, la religion, le pouvoir), dans un monde aux apparences euclidiennes (Le Louvre, la cathédrale de Chartres, l'Opéra de Paris) mais à la nature résolument non euclidienne (le studio Zbig Vision établi dans le New-Jersey). Bien sûr, la technologie entre en action : télévision haute-définition, caméra toujours en mouvement, travelling avant en zigzag, travelling latéral, sur terre, dans le ciel, dans le vide. Après l'exploration, l'occupation des lieux, en quelque sorte, par la mise en scène héritée du théâtre et du cinéma.... A dix-sept ans d'intervalle, Paik et Zbig, grâce à la vidéo, embrassent les arts et mixent musique, cinéma, danse et théâtre dans le petit écran. *Global Groove* et *L'Orchestre,* pièces maîtresses de l'art à l'âge électronique: une heure et demi de plaisir.

© Nicolas Thély, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999.



Global Groove

Nam June Paik, John J. Godfrey
Corée, USA / 1973 / 00:28:30

"C'est un aperçu du paysage de demain lorsque vous pourrez zapper d'une chaine à l'autre dans le monde entier et que le programme de télévision sera aussi épais que l'annuaire téléphonique de Manhattan". Ainsi débute *Global Groove*, l'une des vidéo mythiques de l'histoire de l'art vidéo. C'est un manifeste radical des communications globales dans un monde saturé de média et pour lequel Paik a utilisé un système de collage frénétique, un pastiche d'images et de sons qui perverti le langage télévisuel.

L'orchestre

Zbignew Rybsczynski
Pologne / 1990 / 00:52:00
Mozart, Chopin, Albinoni, Rossini, Schubert, Ravel.

A l'origine de *l'orchestre*, six morceaux de musique classique célèbres, que "Zbig" va mettre en images comme un homme de théâtre met en scène un texte ou son acteur favori — tantôt chef d'orchestre, tantôt véritable magicien. Grâce à une technologie Haute Définition, Zbig va encore plus loin dans l'exploration de l'image.

Mercredi 17 mars, 20h15
Chapelle des Cordeliers, Place Sugny.

Carnet de voyage
Danemark

présenté par le Danish Institute Workshop

Kerouac

Lars Movin, Steen Møller Rasmussen
Danemark / 1998 / 00:35:00
Portrait de Jack Kerouac (1962-1969), l'écrivain de la Génération Beatnik, tourné dans sa ville natale, Lowell, Massachussets, en 1997.
Chaque année, un groupe d'aficionados de la génération Beatnik organise l'événement *Lowell celebrates Kerouac !* Des personnes parlent de Kerouac : John Sampas, Anne Waldman, Lawrence Weiner, Conrad Rooks, et Joyce Johnson, qui était l'amie de Kerouac à l'époque de la publication de son roman *On the Road* (1957).

The meet cafe

Rasmus Kjær
Danemark / 1996 / 00:05:00
Le *Meet Café* par William Burroughs, animation par ordinateur.

Larm / Noise

Trine Vester
Danemark / 1995 / 00:08:00
Animation bâtie sur des images sonores de déplacement en train et en vélo. Une tentative de visualiser les images invisibles produites par le bruit comme méditation sur le concept de mouvement. Animation directe et digital vidéo mix.

Rew

Jan Krogsgaard, Henrik Brahe
Danemark / 1995 / 00:04:00
Rew, c'est un petit quelque chose pour les malentendants, pour faire plaisir à tous ceux qui utilisent leurs yeux comme principal organe d'enregistrement. *Rew* est fait de rembobinages et d'arrêts sur image. Ou bien qui est le chasseur et qui est la proie en creux ponctué. *Rew* est tiré de *The Hunter and the Pray Collection*.

Mellem lys og skygge
Between light and shadow

Lars Johansson
Danemark / 1996 / 00:16:00
Copenhague. Un homme et une femme. Elle sent son regard. Ils passent cette soirée d'été ensemble, puis la nuit et le petit matin. Ils contemplent leur ville à travers leur fascination réciproque. Ce film est une investigation poétique de l'érotisme, interprétée à travers la topographie — et vice versa. Le spectateur voit les images à travers le regard de l'homme. L'homme et la femme parlent du regard, de leur rencontre, de leur ville.

Det elektroniske naturmaleri
The electronic landscape
Pernelle Maegaard
Danemark / 1998 / 00:04:00
Une vidéo dans laquelle les images de la nature sont manipulées. Les paysages peints représentent depuis toujours l'innocence et la pureté. On ne peut se soustraire à la nature. J'ai pris des fragments de nature et je les ai manipulés afin d'en faire des images construites. Les images choisies étaient celles que j'ai pensé pouvoir changer en "nature contre-nature". Une nature construite reconstituée par les pensées et les principes artistiques de l'émotion.

A very kinky story
Susan Hinnum
Danemark / 00:06:00 / 1994
Porno-animation qui tient du bricolage. Il n'a jamais été aussi facile (ou avec si peu de moyens) de faire une vidéo aussi réjouissante et insouciante. Pourtant c'est une histoire avec une morale.

Jeudi 18 mars, 20h 15,
Chapelle des Cordeliers, Place Sugny.

DANISH FILM INSTITUTE - FILM WORKSHOP

Depuis plus de 25 ans, le *DFI Film Workshop* de Copenhague est une oasis dans laquelle professionnels et amateurs ont la possibilité de réaliser tous les projets qui dépassent les frontières de l'industrie commerciale. Le Film Workshop a également été une pépinière de nouveaux talents ; après s'être exercés à l'intérieur d'une structure moins formelle, un grand nombre d'utilisateurs du Film Workshop ont suivi leur propre voie dans le système. Beaucoup des réalisateurs qui ont été acceptés par la Danish Film School ces dernières années, comme Thomas Vinterberg par exemple, avaient auparavant participé à divers titres aux travaux du Film Institute Workshop.

Le Danish Film Institute est responsable du Film Workshop, dont l'existence est réglementée. Le Danish Film Institute soutient également le Video Workshop d'Haderslev, qui est une petite ville au sud du Danemark située à quelques kilomètres de la frontière allemande. Le Film Workshop offre un accès à un matériel professionnel : matériel d'enregistrement en Super 16 et en Betacam, table de montage de film, édition vidéo, AVID, ordinateurs, matériel varié pour l'animation, etc.... Le Film Workshop fournit le matériel mais pas les fonds ; en revanche, l'utilisation du matériel est gratuite.

Un comité de sélection, composé d'anciens utilisateurs et qui siège un an, traite les candidatures. Dans ces conditions, entre 30 et 40 films sont tournés chaque année au Film

Workshop, ce qui représente la durée équivalente à 10 longs métrages, et ce seulement avec un financement que demande un simple long métrage à petit budget.

En plus de la production, le Film Workshop se charge des activités de promotion et de lancement, comme les festivals, les séminaires, et des projets variés réalisés en partenariat. En 1998, par exemple, le Film Workshop est à l'initiative de Digital Days, une enquête extensive sur les possibilités des nouveaux médias digitaux, avec un festival, des séminaires et des ateliers.

Enfin, le Film Workshop considère comme faisant partie de ses responsabilités d'assurer la distribution la plus large possible de ses films dans les festivals et autres manifestations. Suivant le mouvement vers la nouvelle adresse à Vognmagergade dans le centre de Copenhague, le Film Workshop a maintenant accès aux salles de cinéma du Film House, et par conséquent la section 'underground' du film danois est maintenant capable de rencontrer le public dans des conditions décentes. Un aspect significatif des activités du Film Workshop a été la création d'un forum pour les projets, ce qui demande de l'expérience, que ce soit en termes de forme ou en termes de production. C' est encore le cas aujourd'hui, bien que les projets soient devenus de plus en plus professionnels au cours des années 90. Ces dernières années, la majeure partie des productions du Film Workshop a connu une distribution festivalière relativement importante, et les ventes de film pour la télévision ne sont pas rares.

Une des catégories qui réalise une très large distribution est celle des documentaires : en 1998, le Film Workshop a vu du pays avec un film comme *Lowell Celebrates Kerouac* (00:35:00), un aperçu vidéo sur l'écrivain de la génération Beatnik, Jack Kerouac, prise sur le vif avec un mini caméscope DV par Lars Movin et Steen Müller Rasmussen. La vidéo a été tournée dans la ville natale de Kerouac, Lowell, Massachussets, en automne 1997, pendant le festival annuel consacré à Kerouac et organisé par des fans locaux du mouvement beatnik.

Une autre séquence vient de New-York, où Kerouac a séjourné pendant la période importante de la publication de son roman *On the Road* en 1957. L'auteur Joyce Johnson, qui était l'amie de Kerouac à cette époque, décrit les difficultés qu'a rencontrées l'icône beatnik pour maîtriser une si soudaine célébrité. Dans ce film, on rencontre entre autres l'artiste Lawrence Weiner, le réalisateur Conrad Rooks, le poète Anne Waldman ainsi que des habitants de Lowell. La bande-son est un montage de Kerouac lisant ses propres textes sur un fond d'ambiance urbaine.

Les utilisateurs du Film Workshop ne sont pas payés, cependant, un grand nombre de films sont produits, dont beaucoup très ambitieux. *The Meet Café* (1996, 00:05:00)de Rasmus G. Kjaer est un pastiche de film noir animé, basé sur les textes d'un autre écrivain du mouvement beatnik, William S. Burroughs. Inspiré par la propre lecture de Burroughs de *You Got Any Eggs for Fats ?*, un fragment du roman *Naked Lunch* inclus sur le CD *Dead City Radio* produit par Hal Willner, un univers surnaturel et dérangeant est créé, une "Interzone" dépourvue de gens, où d'étranges boîtes et autres reptiles hallucinatoires se livrent des batailles mortelles dans des paysages de centre-ville dépeuplés.

Larm / Noise (1995, 00:08:00) de Trine Vester, qui est mort bien trop jeune il y a quelques années, est une animation presque impressionniste dans laquelle des techniques d'animation variées sont utilisées pour dessi-

ner des "images invisibles" de deux univers sonores différents, celui du voyage en train d'abord, puis celui d'une promenade à bicyclette. Avec une texture distincte créée grâce à des taches de couleur, des coups de pinceau, des rayures et des motifs rythmiques , la vidéo emmène celui qui la visionne pour un voyage dans les couches vibrantes, organiques, de l'image, une sorte de méditation visuelle sur le phénomène de mouvement.

Le duo Henrik Brahe et Jan Krogsgaard appartient à une catégorie de créateurs d'images expérimentales, étendant les traditions du film expérimental des années 60 à l'art vidéo. Ils décrivent *Rew* (1996, 00:16:00) comme un petit fragment pour les sourds et pour quiconque considère les yeux comme l'organe sensoriel le plus important. *Rew* représente le "rembobinage" et la fixation dans le temps. Les artistes demandent " Qui est le chasseur et qui est la proie dans le point de la négation ? "

Dans *Mellem lys os skygge (Between light and shadow)* (1996, 00:03:00), basé sur un dialogue de l'écrivain Jens Christian Grondahl, Lars Johansson reproduit les humeurs lorsque un homme et une femme se promènent dans Copenhague un jour d'été. Elle observe la ville et lui l'observe. Ils réfléchissent tous les deux sur la façon dont l'oeil danse le long du labyrinthe des rues, sur la façon dont la lumière se répand dans les feuilles d'un arbre, sur la vitesse de perdition et sur le désir de tout ce qui se trouve à l'extérieur de soi. La nuit tombée, ils se rencontrent, et la passion brûle, attisée par le fervent tango d'Astor Piazzolla.

Det elektroniske Naturalmaleri (The Electronic Landscape) de Pernelle Maegaard est une tentative pour découvrir la rép se de l'image électronique à la peint classique du paysage. A travers des m pulations variées, des composants d nés par la nature sont transformés en nouvelle forme de non-nature constr des formes symétriques, réfléchies, gibles, qui font apparaître la vie grouil te de la nature de façons très inattenc dans un montage organique.

La dernière vidéo de cette sélectio porno-animation amateur de S Hinnum, *A Very Kinky Story* (1 00:06:00), est à la fois un exempl l'usage extensif de la vidéo par les je artistes sur la scène artistique danoi un commentaire ironique sur les dés libres sexuels du monde artistique.

© Lars Movin, traduit par Sébastien Le
Turbulences [vidéo art a
23, avri

Perception, Mémoire et Interface dans les oeuvres de Steina et Woody Vasulka.

James Tobias

Vers la fin de *Binary lives* (*Vies Binaires*), le documentaire de Peter Kirby sur les pionniers de l'art électronique Steina et Woody Vasulka, chacun des deux artistes insiste sur l'orientation de leur oeuvre à la fois complémentaire et radicalement opposée. Quand Woody affirme qu'il a renoncé au monde phénoménologique pour le monde cybernétique, il ajoute qu'il trouve agréable que Steina ramène à la maison des images qu'elle a fait d'un monde qui lui est désormais fermé. Steina se montre perplexe quant à la satisfaction que ressent Woody par rapport à ces images rapportées : pour créer une image, elle doit se rendre à l'endroit même où l'événement s'est transformé en image. c'est ainsi qu'elle doit se rendre en Islande pour voir les volcans, elle doit aller dans l'atelier du forgeron, elle doit aller dans le désert. En parcourant le monde elle s'assure que les images qu'elle crées lui sont propres. En réponse, Woody suggère qu'elle ne crée pas ces images : elles sont créées par Dieu, par la nature, par la sensibilité du monde dans lequel elle erre. Par contraste, dit-il, lui utilise des ordinateurs pour générer ses images, car à travers cette méthode on peut lancer un défi à Dieu : les ordinateurs procurent aux êtres humains l'opportunité de pouvoir produire des images que la nature n'a pas déjà créées.

En rapportant des images de paysages des déserts surchauffés qui les entourent, d'un feu chez le forgeron, d'un monde brûlant qui vit un règne flamboyant, elle lui offre un foyer. Mais ce foyer ne se trouve pas au centre de la maison, c'est un foyer d'images dans la panoplie d'un nomade qui voyage dans plusieurs mondes, leurs centres touchés à chaque fois par sa caméra. Ses mondes sont ceux que l'on trouve autour du centre de sa caméra mobile. Steina réfute l'accusation de Woody selon laquelle c'est Dieu et non Steina qui est à l'origine de ses images : Dieu n'a jamais fait avec le feu ce qu'elle en fait. Mais, dans un sens, la version de Woody au sujet du travail de Steina semble pertinente. Dans une certaine mesure, Steina collabore avec le monde qui l'entoure. Elle joue avec les dieux, elle fait une performance en duo avec le monde, elle joue avec le feu. Et si la perception de son travail donne le sentiment que Steina est extraordinairement habile avec les cordes à sauter divines tout en dansant dans un monde de partage, je ressens tout à fait autre chose devant l'engagement de Woody et ses outils artificiels. Dieu doit lui céder de l'espace, à lui et à son électronique. La forme du monde doit se retirer un peu, et lui permettre de commencer à en introduire un autre à la place. Nous disposons d'un nouvel espace dans

lequel nous pouvons jouer avec le feu, mais notre Prométhée est criblé de contraintes sur la mémoire : la caméra, l'ordinateur, l'écran. Aussi, la forme du nouvel espace dépend, pour sa production, des contraintes héritées de ces outils

Observer le va-et-vient entre le jeu de Steina et la discipline de Woody, peut nous permettre d'atteindre un plus grand degré de compréhension de leur travail respectif, de la manière dont chacun appréhende le monde, et la façon dont chacun fait appel au monde pour le connaître. Puisque les deux artistes ont travaillé intensivement avec des outils électroniques, l'appel et la réponse entre les deux a permis de nombreuses explorations aux multiples facettes de notre interface — notre engagement envers la perception et la mémoire — vers les mondes où nous croyons vivre. De fait, les interventions esthétiques de Steina et Woody modifient l'appréhension que nous avons de nos mondes. Le jeu de Steina et la rigueur de Woody dans les arts électroniques s'établissent sur les lignes de deux dynamiques d'interface qui sont particulièrement intéressantes lorsqu'on les place côte à côte (2). La première dynamique d'interface, le monde de Steina, pourrait être résumée de façon maladroite, en la réduisant à "un filtrage" des "matières premières". La deuxième, celle de Woody, pour utiliser des termes également réducteurs, est celle de la "substitution" et de l'"immersion". Je me demande si ces dynamiques ont atteint une masse riche et critique dans leurs oeuvres grâce aux dons que ces deux artistes ont échangés il y a déjà longtemps. Steina, violoniste donne à Woody la musique, la voix, la polyphonie. Woody, réalisateur de films, offre à Steina la vision, l'image, le monde à capter.

Steina la musicienne, ainsi dotée d'une perception du monde, rend la vision musicale, l'expose à une idée musicale, filtre les images premières du monde à travers le son et la vue ; elle orchestre les milieux qui l'entourent. Dans son travail nous remarquerons une quête perpétuelle du perceptible entre les ordres de la perception : elle utilise la synchronisation du son et de l'image afin d'exprimer ce qui se passe entre les deux, et pour comprendre ce que l'image et le son produisent lorsqu'on les réunit. Dans *Summer salt* et *Voice windows*, je perçois un pas de deux qui nous permet de pénétrer les turbulences bruyantes du monde physique qu'elle présente dans son style à la fois laconique et enjoué.

Woody, le créateur d'images dotées de sons, de formes de musique, fait glisser des images en une fugue historique tout en rappelant les voix du passé dans *Art of Memory* (l'Art de la mémoire). Le spectateur est immergé dans un théâtre électronique de mémoire, et tout comme l'installation cinématographique remplace notre monde quotidien quand nous nous installons pour regarder, la mémoire remplace le cinéma dans le flux et le reflux de cette oeuvre. Dans ses installations plus récentes, il réunit un espace cybernétique tridimensionnel à un espace dans le monde physique. Ici le remplacement, pour les besoins de l'immersion, est pratique et profond. L'affichage de l'ordinateur est externe et synchrone avec une partie d'un immeuble dont il s'empare pour se faire plus réel. Woody nous invite à vivre dans le monde qu'il a créé à partir de ses propres souvenirs.

Ce sont les valences émotionnelles de ces oeuvres, lorsqu'elles forment le prototype d'une interface éventuelle qui m'intéressent, plus que les présentations techniques d'interface. Les filtres d'informations et les environnements d'immersion ne sont jamais de simples outils pour atteindre le monde extérieur. Il est réducteur de considérer ces oeuvres uniquement comme outils d'interface et suggérer ainsi qu'elles sont essentiellement techniques et non esthétiques. Steina et Woody suggèrent que l'interface est un genre d'expérience esthétique dans laquelle le feed-back avec un objet commun est possible. Ce que nous appelons le monde qui nous entoure — temps, espace, réalité —, je le désigne comme un objet. Avec *Voice Windows* ou *Art of Memory*, tous deux actifs dans les mondes du jeu et de la discipline, de la vision et du son, de la musique et de l'image, nous percevons la nature de notre interface avec le monde. Une interface est bien plus que les outils qu'elle présente, bien plus qu'un modèle d'actions offert à ceux qui utilisent ces outils. L'implication dans un outil pour la connaissance du monde recueille et redéfini le modèle, l'outil et le monde en même temps dans une reproduction du corps qui hérite d'une généalogie qui va au-delà de toute volonté de vérité, de toute phase finale d'un jeu épistémologique : cet engagement comprend toutes les façons dont nous reformulons notre monde afin de ressentir, de connaître, même de manière fugitive, ce que nous sommes dans ce monde. Au pire, une interface devient le monde qu'elle produit, mais finira par le détruire ; au mieux, une interface est un acte d'amour.

J'imagine un noyau solide entouré de nuages des strates supérieures, je vois une île, une montagne, je vois un archipel éparpillé dans la mer tumultueuse, une masse irrégulière sous la neige des nuages, j'imagine une série d'objets distincts, des morceaux, des sections de Babel plongés dans le chuchotement confus des langues, des murs éclatés ou recouverts de furies visqueuses. J'imagine la clarté baignant dans la confusion, la précision se noyant dans l'insaisissable. Je vois des unités, étincelantes parmi des multiplicités occultes. J'entends des messages qui déchirent la brume avec le bruit de leur chevauchement pointu et aigu.

Ceci, ce que je vois et ce que j'entend, est un paysage abstrait et théorique, un modèle de connaissance. Et ceci, parallèlement, n'est autre que le monde.

Nos phases finales de jeux épistémologiques entrecroisant sujet et objet, spectateur et spectacle — Steina détourne ces dilemmes en nous ramenant toujours à la position de son corps dans le monde dans son entier. Dans une séquence de *Summer Salt*, elle place un miroir parabolique sur la caméra, et la jette autour d'elle. Chaque geste trouble les eaux anormalement calmes de notre point de vue cinématographique ou télévisuel habituel. Chaque geste capte une version pervertie de l'emplacement du corps lorsque ce corps produit l'espace qui l'entoure. Ici, la production de l'espace commence par les gestes, et s'inverse. Le premier geste précède la production du monde spatial : il place le réflecteur devant l'objectif. Ce geste initial enclenche la séquence de gestes que nous voyons sur la

bande, laquelle élabore le monde une fois que sa règle élastique (et exagérée) de production a pu être établie. Steina joue avec la caméra comme si c'était un instrument de vision, et non de musique, et elle accepte les accidents et les distorsions révélés dans son mouvement avec toute la finesse d'un maître domptant les vibrations chaotiques de son violon. Les bruits de la caméra sont tout aussi importants dans la production de ce monde spatial que les images enregistrées : lorsque la caméra heurte la terre et son corps, l'appareil gémit, et nous rappelle les bruits des fonctions corporelles : des rots, des pets, des gargouillis. Ici elle produit un monde qui coïncide avec le corps de la vidéo. Ce qui est vu est l'acte de voir, reflété sur la bande, l'objectif de la caméra est une pupille, entourée par le monde aqueux de la cornée, dans lequel Steina, l'herbe, les arbres et le ciel autour d'elle sont reflétés.

Summer Salt est une mise au point parfaite pour les orchestrations audiovisuelles plus imposantes de *Voice Windows*. Dans *Voice Windows*, Steina fige le monde avec une caméra planante, et le filtre à travers des chants d'oiseaux de sa collaboratrice Joan La Barbara. Les gazouillis et mélodies de La Barbara, le caquet et les appels, ont été transformés électroniquement en "vidéo matte", une modélisation, grâce à l'analyse des fréquences. Ce "vidéo matte" est d'abord saisi sur un fond noir, puis sur des scènes d'une ville que nous traversons en voiture. Ainsi, ce que nous entrevoyons à travers les rues de la ville est une prise de vue aérienne et vertigineuse du désert. Cet endroit est peut-être l'habitat naturel de l'oiseau par la voix duquel il nous est donné de voir ?

Donc la ville devient l'arrière plan à travers lequel un premier plan de musique est filtré. Le processus derrière cette superposition de paysages appartient à la pratique de l'écoute ; l'oreille capte beaucoup de sons à la fois, et c'est seulement si leurs fréquences coïncident qu'un son plus proche, ou plus fort peut dissimuler un son plus lointain ou plus doux. L'oreille entend beaucoup de paysages à la fois, niant intentionnellement toute synthèse, et pour cause ; la perception de leurs différences est nécessaire pour pouvoir les traverser. Ainsi, ce que nous voyons représente deux mondes à la fois, tout au moins tant que la chanson soit perceptible. La chanson rend un autre monde visible. Lorsque la pratique de l'écoute est appliquée à l'habitude de voir, nous traversons non seulement deux paysages différents, mais aussi deux "sens" différents. *Voice Windows* est une interface pour la navigation du regard par le son.

Une interface qui va au-delà de la technique, qui confine à la nature, mais qui fait irruption dans le non-vu. Si les oeuvres de Steina font souvent appel à la performance pour créer des mondes audiovisuels, ces aspects nous servent à ranimer ces mondes. De plusieurs manières, cette fonction n'est pas si différente d'autres techniques de performance et de représentation.

Steven Feld, dans son ethnographie sonique, *Sound and Sentiment* (4) décrit la richesse sonore du monde du peuple Kaluli. Il tente de comprendre le chant d'oiseau et son pouvoir de — littéralement — ressusciter les morts. Les Kaluli se réincarnent en oiseaux : les oiseaux parlent aux villageois, se moquent d'eux, en lançant des injures

obscènes ou bien en se lamentant sur leur exclusion du monde des vivants.

Un des rites des Kaluli se présente sous la forme d'une séance de spiritisme dans laquelle un acteur entre en contact avec les membres décédés de la tribu à travers le chant. Dans cette chanson, les larmes sont communiquées par une série sophistiquée de techniques mélodiques, rythmiques et linguistiques basées sur le chant d'oiseau : le choeur pleure en réplique aux larmes de l'esprit-oiseau. Dans d'autres rites les proches du défunt, furieux d'avoir été poussés aux larmes, peuvent s'attaquer à l'interprète, le brûlant selon le cérémonial d'usage, dans une performance moins maîtrisée au niveau musical. Dans le monde abondamment boisé des Kaluli, des occlusions visuelles rendent l'audio encore plus significatif. Le chant d'oiseau devient un jalon spirituel, cependant il ne sera peut-être jamais possible de préciser quel oiseau chante, et d'où exactement. la source du son n'est jamais définie, et le chant, déconnecté et omniprésent, est, dès lors, un message plus puissant qui sert à rejoindre un monde à un autre.

Avec La Barbara comme esprit-oiseau, nous sommes transportés loin de la ville à travers une forêt de filtres de plus en plus épaisse, où de vastes déserts topographiques deviennent indifférenciables des textures électroniques. Ses cris peuvent évoquer la tristesse ou bien la colère, mais il y a aussi la joie l'émerveillement, l'allégresse, et surtout la participation du corps pour chanter le vol. Ses chansons apportent à nos yeux urbanisés le trajet vers le désert. La caméra, souvent plus une machine d'occlusion que de vision, s'ouvre à la polyphonie et aux ambiguïtés de sa voix. Notre monde avance avec elle.

L'interface commence quand le mécanisme de la production technologique devient perceptible. La caméra est visible, le monde qu'elle voit est visible, la voix est rendue visible, la chanson nous amène d'un monde à l'autre : nous voyons la vision technologique aussi bien que la technique visionnaire. la réaction provoquée par l'oeuvre de Steina relève de la perception et de l'utilisation des outils : l'interprétation en tant qu'orchestration. Tout comme dans l'interface de l'utilisateur graphique, nous voyons la "fenêtre" en même temps que nous voyons ce qui se trouve à l'intérieur, et ce qui contient la fenêtre elle-même. Ce que Serres décrit dans la citation ci-dessus, voir le monde en même temps que voir le modèle du monde, c'est le moment d'interface. (On ne doit pas comprendre ceci comme un artefact de l'électronique. Beaucoup de films sont une interface du cinéma comme mécanisme : Godard, Bunuel, Straub, et d'autres cinéastes expérimentaux qui ont rendu visible le mécanisme cinématographique ou le système narratif d'un film. Prenons Greenaway, avec *Drowning by numbers* ou *The Pillow Book*, chacun de ces films est une interface en soi).

Mais que faire de nos actions dans ces interfaces ? Elles sont interprétatives et non gestuelles. Woody commence par l'immersion interprétative du cinéma et de la télévision qui culmine dans *Art of Memory* ou *Paganini.* Ensuite, il crée des installations physiquement immersibles, et gestuellement interactives. Néanmoins, nous devons comprendre l'acte même d'interpréter les perceptions et les mémoires qui se trouvent à la base de son interface. Sinon nous pourrions conclure que son art est un genre d'outil, alors qu'il est un genre de modèle émotionnel et un monde émotionnel qui peut nous révéler la nature de nos relations avec nous-mêmes, avec nos machines.

Steina montre la nature d'une interface, et Woody nous révèle à quel point nous sommes à l'intérieur de celle-ci. L'interprétation se fait sur la base de n'importe quelle interface et interaction. Et nos corps font les gestes qui produisent les modèles des mondes dans lesquels nous croyons vivre. Ces mondes que nous ---

habitons, jusqu'à un certain degré, changent selon les modèles, mais peuvent aussi bien détruire les modèles que nous avons créés. En comprenant cela, nous pouvons éviter la destruction, alors même que nous laissons nos modèles, nos informations être balayés comme des souvenirs de décombres. Être maintenu, se maintenir face au monde qui disparaît : ceci est l'interface de l'acte d'amour dans une période de destruction. Cette interface est au-delà des capacités de l'ordinateur : peut-être nous rendrons nous compte que l'ordinateur fait partie de notre désir de destruction. Alors nous pourrons éteindre la machine.

© Jim Tobias, traduit par Alysia Hetherington, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999

(1) Peter Kirby, *Binary Lives : Steina and Woody Vasulka* (coproduction : Grand Canal et Media Art Services, 199

(2) Alors que je considère certaines interactions entre les travaux de ces deux artistes, il est clair que si les Vasulkas ont commencé en collaboration dans les arts électroniques, ils ont travaillé individuellement pendant de nombreuses années.

(3) Michel Serres, *Genesis*.

(4) Steven Feld, *Sound and sentiment : Birds, weeping, poetics, and songs in Kaluli Expression* (Philadelphia : University of Pennsylvania Press, 1982).

Hommage à Steina Vasulka

Binary Lives
Peter Kirby
France / 1996 / 00:43:00
En arrivant à New York en 1964, les Vasulka ne se doutaient pas qu'ils consacreraient leurs vies à l'art vidéo et aux installations, qu'ils inventeraient leurs propres outils. Steina, violoniste venait d'Islande. Woody, ingénieur et réalisateur, venait de Tchécoslovaquie. Ensemble, ils ont placé l'art au coeur de la technologie.







Summer salt

Steina Vasulka
USA / 1982 / 00:05:00

Dans *Summer Salt*, Steina place un miroir parabolique sur la caméra, et la jette autour d'elle. Chaque geste trouble les eaux anormalement calmes de notre point de vue cinématographique ou télévisuel habituel. Chaque geste capte une version pervertie de l'emplacement du corps lorsque ce corps produit l'espace qui l'entoure... Steina joue avec la caméra comme si c'était un instrument de vision, et non de musique, et elle accepte les accidents et les distorsions révélés dans son mouvement avec toute la finesse d'un maître domptant les vibrations chaotiques de son violon. Les bruits de la caméra sont tout aussi importants dans la production de ce monde spatial que les images enregistrées : lorsque la caméra heurte la terre et son corps, l'appareil gémit, et nous rappelle les bruits des fonctions corporelles : des rots, des pets, des gargouillis. Ici elle produit un monde qui coïncide avec le corps de la vidéo. Ce qui est vu est l'acte de voir, reflété sur la bande, l'objectif de la caméra est une pupille, entourée par le monde aqueux de la cornée, dans lequel Steina, l'herbe, les arbres et le ciel autour d'elle sont reflétés.

© Jim Tobias, traduit par Alysia Hetherington, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999

Voice windows

Steina Vasulka
USA / 1986 / 00:08:00

Par son chant, La Barbara a créé sur scène des modèles, des "clés" vidéo sur des moniteurs. Une clé vidéo est une silhouette, une forme, ou un modèle qui divise l'écran en deux, ce qui est à l'intérieur et ce qui est à l'extérieur de la forme; des images différentes peuvent s'incruster électroniquement dans ces deux zones. Dans *les Vocalisations* il y a deux sortes de modèles de clé : 5 lignes horizontales représentent une portée musicale, et les formes et les modèles fugaces et irréguliers qui vont et viennent avec les fluctuations de la voix de La Barbara. Le courant bleuâtre à l'intérieur de la portée est en fait une coulée de lave en Islande. A l'extérieur (à l'"arrière-plan") on aperçoit un paysage du Nouveau Mexique vu d'hélicoptère ou d'une voiture en marche. Selon qu'elle chantait en harmonie ou émettait des sons aigus, râpeux ou gutturaux, elle produisait des modèles différents. Il en résulte un opéra riche et pictural dans lequel des formes sautillantes ou virevoltantes — tantôt comme un oiseau, tantôt comme des flammes, ou bien des feuilles ou des centaines de croissants de lune —, plongent ou glissent sur des pans de textures colorées.

© Gene Youngblood,
traduit par Grégoire Rouchit,
Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999

Pyroglyphs

Steina Vasulka
USA / 00:27:00

Pyroglyphs est une méditation spectaculaire sur le feu. Steina a créé un paysage du "Sublime" illuminé des nombreuses nuances lumineuses de métaux incandescents et une averse de scintillements étincelants. Il y a parmi les images les plus mystiques celles d'un chalumeau sous la surface de l'eau, lues à l'envers et au ralenti; de la fumée à l'aspect laiteux; des formes blanches et brûlantes comme des isotopes nucléaires ; du plastique qui fond dans l'image d'un vagin en feu ; la forge hallucinante d'un essaim de lucioles infernales. Il y a là de la séduction diabolique : Steina nous fait ressentir la force d'attraction hypnotique des flammes chatoyantes alors que notre souffle est happé lors de l'allumage de la torche, nos coeurs affolés par la violence de la forge.

© Gene Youngblood , traduit par Grégoire Rouchit, Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999

(1) Le Sublime est ce que les philosophes désignent comme la beauté terrifiante.

Gene Youngblood est Professeur d'art et d'images en mouvement au Collège de Santa Fe dans le Nouveau Mexique. Il a acquis une renommée internationale dans le domaine des arts électroniques. Il est l'auteur de Expanded Cinema (1970), le premier livre sur la vidéo en tant que forme artistique.

Vendredi 19 mars, 18 h
Chapelle des Cordeliers, Place Sugny.

LE NOUVEL ART CHINOIS



Une Heure de Jeu, Lang Ju Hui

Carnet de voyage

présenté par Pierre Bongiovanni,
directeur du CICV Pierre-Schaeffer
(Montbéliard)

La Chine connaît aujourd'hui une situation inédite et ouverte à de multiples possibilités. Ce phénomène est étroitement lié à son développement économique. Pour les Chinois, notamment ceux qui vivent en ville, les plus grands changements engendrés par l'essor économique résident dans l'accroissement des possibilités de choix de vie et de travail, et dans la façon d'observer et de comprendre le monde.

Les Chinois qui ont vécu ces deux dernières décennies, surtout ces dix dernières années dans leur pays peuvent s'en rendre compte. De même, la culture et l'art ont connu et continuent de connaître un changement considérable : la monotonie du réalisme socialiste se transforme en pluralisme des styles expressionnistes; l'art comme moyen de propagande idéologique disparaît de plus en plus, tandis que sa fonction d'expression et de critique vis-à-vis de la société, de l'histoire et de la vie réelle est de plus en plus mise en valeur. Les nouveaux médias, les installations, la photographie, l'informatique, la performance, le land art, sont plus que jamais développés.Tout cela remet en question la domination monotone de la peinture et de la sculpture dans l'art chinois. Ces nouvelles formes d'art changent et enrichissent les expériences esthétiques visuelles du peuple et permettent d'avoir une nouvelle appréhension d'une société en plein mouvement.

Guangzhou, ville du delta du fleuve Zhujiang, au sud de la Chine, voisine de Hong Kong et de Macao, est la région qui s'est lancée la première dans le développement de l'économie de marché chinoise. Le contraste frappant entre le régime politique actuel et la société de consommation, les comportements induits par le capitalisme donnent inévitablement naissance à une nouvelle expression. Le "groupe des éléphants à grande queue", qui regroupe quatre artistes : Lin Yi Lin, Lian Ju Hui, Chen Shao Xiong et Xu Tan, a réalisé, depuis sa genèse au début des années 80, une série d'événements et de manifestations collectives ou individuelles. Par rapport aux années du "mouvement du nouvel art" au milieu des années 80, jusqu'à 89, les manifestations de ce groupe marquent un changement du courant artistique : l'art n'est plus une simple critique contre la politique et la tradition, il fait désormais directement face aux conflits aigus nés du développement de l'économie de marché à la chinoise et, à travers leurs créations, les artistes essaient de révéler la complexité et le pluralisme de ces conflits. Pour autant, une critique et une description du nouvel art chinois contemporain ne devraient pas se limiter à la simple constatation de l'imitation du style occidental, mais devraient plutôt prendre conscience qu'une telle adaptation des modes et des règles internationales est justement un tentative consciente de rendre publics les conflits sociaux et culturels qui se déroulent sur le territoire chinois.

Prenons l'exemple d'une oeuvre de Lin Yi Lin, *X million et un*. D'un côté de l'installation, sur six écrans TV, des hongkongais, avec un fort accent, lisent à haute voix en mandarin des documents concernant la politique de l'enfant unique. Leur voix se mêlent et se trans-

forment en une sorte de brouhaha. De l'autre côté de l'installation, Lin Yi Lin écrit sur le mur en chinois et en allemand des extraits des paroles prononcées par Deng Xiao Ping et Jiang Ze Ming à propos de cette politique. Devant ce texte sur la longueur d'une ligne est étirée un fil très fin fabriqué avec les propres poils du pubis de l'artiste, afin de brouiller les regards des visiteurs qui lisent le texte. De cette façon, l'auteur entre pleinement dans son oeuvre. Certainement, la compréhension de cette création ne peut être séparée du contexte particulier de la société chinoise. Où conduira le conflit entre l'exigence du développement économique et le problème de la surpopulation, hérité de l'histoire ? La perte de l'identité et la perte des anciens repères de valeurs sont les problèmes que Lin Yi Lin veut mettre en valeur. Lian Ju Hui, pour sa part, révèle et manifeste d'une manière humoristique dans son oeuvre *Une heure de jeu*, la résistance à l'envahissement des bâtiments publics interférant avec la sphère de la vie privée. Il installe une machine de jeu électronique dans un ascenseur sur un chantier de travaux publics à Guangzhou, et joue pendant une heure à l'intérieur de la cabine. On pourrait interpréter cette oeuvre de la façon suivante : l'espace privé qui était passif prend maintenant l'initiative en pénétrant dans l'espace public autrefois dominant. À travers ce détournement qui dérangeait le travail des ouvriers, la destructuration des travaux publics se réalise au niveau de l'action artistique.

Un autre artiste, Chen Shao Xiong, manifeste le même intérêt pour les antagonismes entre les espaces et les paroles publics et privés. Dans l'exposition à laquelle il a participé en Hollande en 1997, *Encore une Grande Marche*, il transforme des toilettes en oeuvre d'art, tout en conservant ses côtés fonctionnels. Les usagers-spectateurs vivent alors une expérience inattendue au cours de l'utilisation des toilettes. Lorsqu'ils entrent dans la salle d'exposition-toilettes, ils découvrent, au dessus du lavabo, les images vidéo produites par une caméra cachée. Quand ils approchent leur regard de deux petits trous de la cloison, ils découvrent deux parties d'une installation vidéo : la partie supérieure et la partie inférieure d'une femme sous la douche, devenant ainsi à leur tour des voyeurs. Mais en même temps, ils se laissent duper, car leurs yeux s'approchant des trous sont captés par la caméra cachée et les images sont diffusées sur l'écran du moniteur installé dans l'urinoir qu'ils sont en train d'utiliser. L'interaction des relations humaines dans la société et le débat moral concernant la protection et la mise à jour de la vie privée sont révélés d'une façon impitoyable par l'artiste. Le développement incessant des villes change l'espace privé de chacun et réorganise le rapport à autrui. Il y a là beaucoup de stimulations possibles permettant aux individus de réajuster leurs attitudes existentielles et d'imaginer leurs façons d'agir dans la vie.

De même, Wang Hui Min, qui vit aussi à Guangzhou, intervient dans la vie moderne avec une démarche assez proche de celle du "groupe des éléphants à grande queue" quant à l'intérêt qu'il porte aux questions culturelles et sociologiques. Elle aime uti-

liser dans une même oeuvre plusieurs médias : vidéo, installation, performances. En 1997, par exemple, elle organise sur une grande place commerciale de Guangzhou, une performance intitulée *Rencontre avec moi-même à travers toi*. L'artiste porte sur la tête un casque sur lequel est fixée une caméra et, dans le dos, un écran. La caméra filme le lâchage de 400 ballons à hydrogène, les images étant transmises sur l'écran placé dans son dos. Les gens percevaient les mouvements de la tête à travers le tremblement des images sur l'écran. On pouvait, à la fois ressentir la présence de l'artiste et observer ce qui était en train de se passer en suivant les regards de celle-ci. Les spectateurs ont pu ainsi vivre une expérience visuelle complètement nouvelle. Munie d'un téléphone portable, Wang Hui Min donnait à tout moment les informations concernant les ballons à des artistes et des projectionnistes de différentes régions participant à la performance.

En fait, le choix et l'utilisation de ces médias (vidéo, installation, environnement, performances) ne se limitent pas à la ville de Guangdong.

Depuis 1994, à Pékin, Shanghai, Hangzhou, Changchun et d'autres villes, des artistes jeunes ou d'âge moyen utilisent ces formes artistiques pour transmettre des signes visuels difficiles à réaliser dans une peinture.

Zhu Jia, en 1994, fixe une caméra à la pédale de son vélo. Avec le déroulement de la pédale, le caméra filme les scènes de rue et offre aux spectateurs une autre façon d'observer la vie. Ainsi, en exploitant l'association libre de tournage et de diffusion vidéo, Zhu Jia, tout comme Chen Shao Xiong et Wang Hui Min, propose aux spectateurs une expérience visuelle singulière. *Le subjonctif* de Hu Jie Ming, réalisé dans le "bureau d'avant-garde" à Vancouver au Canada, manifeste un intérêt particulier, comme l'oeuvre de Lin Yi Lin, pour l'ambiance créée par le décalage entre l'image et le son dans la création vidéo : une présentatrice de la TV centrale de Chine et une autre, d'une chaîne américaine diffusée en Asie, ont été filmées dans un même laps de temps. En fonction du nombre de syllabes, il choisit des textes de même longueur, leur faisant lire tout en doublant leur voix dans leur langue respective. Ainsi se produit un choc sonore.

Révéler la domination des médias sur les spectateurs et les auditeurs dans le monde actuel en renforçant le caractère virtuel de l'image et du son de la vidéo, telle est une possibilité de l'expression conceptuelle offerte par l'art vidéo aux artistes. Li Yong Bin, le pékinois, va encore plus loin dans cette direction. Il abandonne l'un des deux éléments de la vidéo, le son, et concentre son attention sur le côté virtuel de l'image. Deux de ses oeuvres, *Visages* et *Titre à choisir*, sont construites sur la superposition de deux ou plusieurs images, ce qui produit un effet hallucinatoire. Dans ces oeuvres, il fait simplement appel au changement de lumière dans des conditions différentes. Le fait qu'il extrait de la vision un contenu culturel sociologique donne de l'élasticité à celle-ci. Li Yong Bin se distingue par là des autres vidéastes chinois.

La vidéo-installation ou la vidéo-environnement sont également très appréciées par les artistes car elles enrichissent l'effet visuel et transmettent d'une façon plus complexe les conceptions de l'artiste. Le couple pékinois, Wang Gong Xin et Lin Tian Miao, sont parmi ceux qui se sont très tôt livrés à cet exercice. Dans

la *Poudre magique numéro un* de Wang Gong Xin, on voit dans la salle d'exposition de nombreux sacs de poudre blanche ("poudre magique" qui promet une résistance au vieillissement) disposés partout, et sur l'écran de la vidéo, des gens âgés ou vieillissant s'abandonnant aux exercices de Qi Qong et des arts martiaux dans les matins de Pékin. Derrière la fervente quête de longévité se dévoile en fait l'attachement à la vie matérielle des gens d'aujourd'hui. Un phénomène qui fait à la fois rire et réfléchir.

Lin Tian Mia, dans son oeuvre *Machine à coudre*, expose une machine à coudre couverte de fils. Sur la surface de la machine, un écran montre l'artiste cousant. Le contenu de la vidéo a un rapport évident avec l'objet exposé, mais l'objet est réel alors que son utilisation est virtuelle. Le réel est dans l'irréel, l'irréel dans le réel. Le rapport entre l'image virtuelle et l'objet réel est ainsi révélé par l'artiste.

Song Dong, dans sa vidéo-installation récente, sait marier la technique moderne de la vision à un ancien édifice impérial. Dans une grande salle de la Cité Interdite, Tai Miao (temple où l'empereur procédait aux cérémonies rituelles dédiées aux ancêtres), l'artiste projette l'image de son père et la sienne sur les deux colonnes latérales de la salle. Et sur celle du milieu se projettent les images superposées du père et du fils. La relation moderne père-fils répond à celle de la famille impériale dans l'histoire.

À côté de l'art vidéo et de son association avec d'autres médias (installation, ordinateur, land arts), la photographie est également très appréciée chez beaucoup d'artistes. Non seulement parce que sa facilité et sa rapidité correspondent bien à la situation actuelle en Chine (faute de soutien des institutions artistiques, les artistes ne peuvent qu'essayer de résoudre les problèmes financiers eux-mêmes), mais encore et surtout parce que, lorsque sa fonction de documentation est réduite par l'artiste, le caractère authentique de l'image est renforcé ; à ce moment-là, la photo quitte son réalisme originel et connaît un nouveau langage. Ainsi, l'oeuvre de Wang Jing Song *Familles standards*, contient 200 photos de familles de trois personnes : un couple jeune et leur enfant (à cause de la politique d'enfant unique). 200 photos, 600 visages ressemblants ou différents, qui illustrent les conséquences directes ou indirectes de la politique de l'enfant unique exercée sur le mariage, la famille, la morale, les goûts et même la mentalité.

Suivre l'exemple de Lei Feng, l'oeuvre de Xu Yi Hui, est un exemple typique de la substitution de l'ancien langage photographique à un nouveau, étrange et distant. Lei Feng est une figure exemplaire de l'altruisme érigé par le gouvernement chinois il y a plus de trente ans. La photo à gauche est Lei Feng en costume militaire lisant des Extraits des ouvrages de Mao Ze Dong dans sa cabine de conducteur ; celle à droite, dans une même posture, montre l'artiste, en costume civil, lisant le Manuel de la conduite des voitures.

L'une est la photo standard publiée à des millions d'exemplaires, l'autre est une simple photo de l'artiste apprenant à conduire. Le changement considérable au cours de ces trente dernières années dans l'idéologie politique et dans la vie quotidienne est ainsi révélé par deux photos posées côte à côte, d'où le charme ironique de l'oeuvre.

Les oeuvres de Zhao Ban Di et de An Hong manifestent le même caractère. Sur une photo de Zhao, une personne portant un tablier prend un panda (trésor de Chine) dans ses bras, et est entourée de fleurs : décor traditionnel chinois des photos de Nouvel An. Dans cette ambiance de fête, on sent pourtant quelque chose d'étrange qui s'oppose à la vie quotidienne. À travers cette oeuvre, l'artiste nous invite à réfléchir sur les problèmes sociologiques et culturels difficiles qui se cachent derrière l'apparence superficielle d'une vie en rose. Dans le *Bouddha de joie* d'An Hong, l'artiste joue en même temps qu'une femme le rôle du Bouddha de joie dans le bouddhisme. En empruntant des images familières, l'artiste veut montrer le déséquilibre entre homme et femme, l'inachèvement de la personnalité des êtres et l'inactivité de l'esprit dans la société chinoise aujourd'hui en pleine mutation.



Hu Jie Ming, mars-avril 1998

Sans aucun doute, depuis les années 90, les artistes chinois utilisent de plus en plus les langages et les codes artistiques occidentaux, ce qui correspond au processus de l'intégration économique globale. Mais en même temps, la particularité du mécanisme de fonctionnement social de la Chine d'aujourd'hui se heurte à l'internationalisation générale économique et culturelle. Cette contradiction et ce conflit fournissent aux artistes des occasions et des possibilités inédites d'observer, de réfléchir et de s'exprimer. Cela représente bien le contexte socioculturel du dynamisme du nouvel art chinois.

© Gao Ling, traduit du chinois par Huan Pei
pour le CICV Pierre Schaeffer, Janvier 99,
Turbulences [vidéo / art actuel], # 23, avril 1999

Programme spécial
Jeune vidéo chinoise

Présenté par Pierre Bongiovanni accompagné de Lydie Jean-dit-Panel

L'Éléphant à grosse queue
Chine / 1997/98 / 00:08:00
Les performances urbaines du collectif de Guangdong vidéo de présentation. *L'Éléphant à grosse queue* est un collectif de 4 artistes. Leur travail a déjà fait l'objet de multiples présentations en Amérique du Nord, en Europe et au CAPC de Bordeaux.

Object (Objet)
Lin Yi Lin
Chine / 1997/98 / 00:06:00
Une exploration du monde à la lueur des allumettes

Ping Pong
Lin Yi Lin
Chine / 1997/98 / 00:10:00
La pensée du Président Mao Ze Dong enseignée aux enfants par le Ping Pong.

See how long you can stand it (Voyons combien de temps tu vas supporter ça)
Zao Liang
Chine / 1997/98 / 00:08:00
De la surpopulation, de l'étouffement, de la masse... .

A social survey (Enquête sociologique)
Zao Liang
Chine / 1997/98 / 00:06:00
Un tueur virtuel se déplace dans la foule.

Inherited genes (Héritage génétique)
Zao Liang
Chine / 1997/98 / 00:03:00
Les jouets, les enfants, les armes, l'apprentissage de la terreur.

Face
Li Yong / 1997/98 / 00:30:00
Le sommeil, le songe, le néant.

Games (jeux)
Zao Liang
Chine / 1997/98 / 00:10:00

Vendredi 19 mars, 20h 15,
Chapelle des Cordeliers, Place Sugny.

grand prix

En 1999, pour sa quatorzième édition, Vidéoformes bouleverse les règles de la compétition !

Pendant de nombreuses années, concours de jeunes créateurs, la sélection s'ouvre aujourd'hui à tous les réalisateurs, et évolue de la vocation de tremplin de nouveaux talents vers la consécration de l'excellence des oeuvres du moment.

Cette ouverture plus large prend en compte l'évolution du champ d'expérimentation des artistes. Autrefois — dans les années quatre-vingts — confinés au "ghetto" de l'art vidéo, ils banalisent aujourd'hui l'usage de l'outil vidéo, du numérique, du multimédia et investissent tous les domaines de l'expression artistique, de la peinture à la sculpture ... sonore.

Le comité de présélection 99 a donc reçu et visionné 413 films et 19 cédéroms (support de projets internet ou multimédia). Tous les continents ont participé dans les mêmes proportions que l'an passé, de l'Europe occidentale, à l'Amérique du nord, du sud, l'Europe orientale, l'Extrême Orient et l'Afrique. 83 films ont été retenus pour la compétition : vidéo-poème, vidéo-danse, documentaire de création, vidéo expérimentale, essai, etc.

La sélection s'est opérée selon des critères de créativité, d'expérimentation, d'innovation dans l'écriture, de pertinence dans les recours aux nouvelles technologies au détriment d'un usage intempestif plus proche du catalogue ou du press-book pour virtuose.

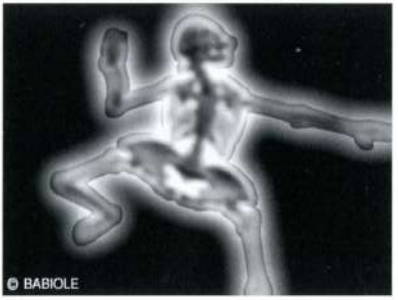
Une sélection se doit d'être le reflet des tendances du moment et donc des styles, de même qu'elle doit permettre aux jeunes artistes d'être présents aux côtés d'auteurs plus chevronnés ou aux moyens plus importants.

Enfin, il faut reconnaître que le choix définitif ne peut être, par définition que subjectif. Le comité de sélection a voulu faire amende honorable en proposant un certain nombre d'oeuvres dans une sélection intitulée "vidéobank" qui, si elle ne participe pas à la compétition est néanmoins soumise au regard du public en libre accès et dans de bonnes conditions de diffusion.

Antoine Canet, Anick Maréchal, Gabriel Soucheyre, janvier 1999.



It's just an illusion (baby boom)
Ulrika Byttner
France /1998 / 00:00:51
Une femme enceinte fait exploser son ventre à l'aide d'une aiguille. L'explosion se passe au ralenti.
A pregnant women makes her own belly explode by using a needle.The explosion is in slowmotion.



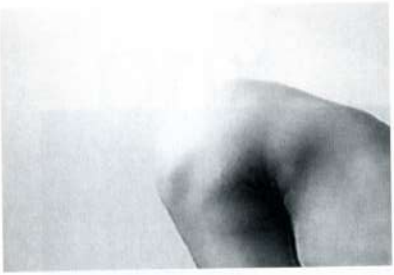
2 can be 1
Cécile Babiole
France / 1997 / 00:03:35
Une tribu de petits humanoïdes en 3 D dansent de manière cocasse sur une musique techno.
Groovy choregraphy about synthetic characters dancing on a techno beat.



Kangaroo
Pierre Yves Clouin
France/ 1998 / 00:02:47
Ôte ta main de ma poche !
Get your hand out of my pocket !



Ca.blau (about blue)
Philipp Hirsch
Allemagne / 1997 / 00:04:00
Ca.blau is a subtle conglomerate shaded in a subdued hue of blue : subjective points of view about basic screen graphics elements, branded washing powders, bustling insects and additional things and occurrences.



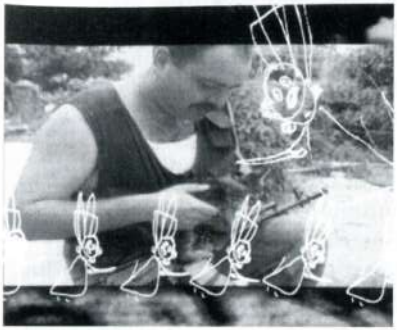
Workman
Pierre Yves Clouin
France / 1998 / 00:06:00
I get hungry for dinner at eight. That's why this lady is a tramp.



Dear Carry
Joel Katz
USA / 1997 / 00:45:00
Basé sur la vie d'une femme designer en joaillerie de New York et réalisatrice de film amateur du nom de Carry Wagner, *Dear Carry* est un essai documentaire sur l'ascendance, l'identité, la caméra, le voyage.
Based on the life of a New York jewelry designer and amateur filmmaker named Carry Wagner (1895-1992), *Dear Carry* is a documentary essay about ancestry, identity, cameras and travel.



Vampasan
Olivera Milos-Todorovic
Yougoslavie / 1998 / 00:19:47
Vidéo sur une histoire d'amour d'un animateur de radio racontée à travers les réflexions par téléphone des auditeurs d'une émission tardive. Comme dans toute histoire d'amour, il y a une lutte contre le sentiment de dépendance, la perte de confiance, tout comme dans la vie on doit faire face aux mêmes émotions.
Video about a radio host's love affair told through the reflections of the listeners of a late night phone-in show. Just as in every love affair one struggles against the sense of dependence, loss of confidence, in every day life we are faced with the same emotions.



The Lullaby
Marina Shkarupa
Ukraine / 1998 / 00:01:40
Le bien et le mal, généralement définis comme ce qui est moralement bon d'une part et ce qui est susceptible de nuire d'autre part, se retrouvent souvent mélangés dans la réalité.
Good and evil are known to be normative estimate categories of moral consciousness that can mean either moral positive good or something moral negative considered to be blamable in people's actions. To determine the essence of any action in real life is possible by tracing their final aim.

L'acte et...
Reynald Drouhin
France / 1998 / 00:03:00
Performance filmée : action lactée.



S'aime player shoot again
Tiburce
France / 1998 / 00:03:20
Évocation de la difficulté de vivre ses émotions amoureuses répétitives.
Difficulties of a young girl to live her repetitive loving emotions.



Det elektroniske naturmaleri (The electronic landscape)
Maegaard Pernelle
Danemark / 1998 / 00:04:00
A video where pictures of nature are manipulated. the painted landscapes have always represented innocence and purity. Nature cannot be evaded. I have taken fragments of nature and manipulated them so that they are constructed pictures. The pictures chosen where the ones i thought i could change into "unnatural nature". A constructed nature put together by thoughts and emotional artistic principals.



Salt/flesh
Uwe Richterich
Allemagne / 1998 / 00:05:11
Dans le jeu éternel entre l'homme et la femme, attraction et répulsion sont "le sel dans la chair". Loin du langage des mots ce sont les émotions qui éclatent. Le mouvement devient le miroir des sentiments d'une femme et d'un homme qui se rencontrent dans un espace hors du temps.
In the game between the sexes attraction and repulsion are the salt in the flesh. In a worl relieved of language these emotions become physical. Mouvement mirrors the sentiments of a woman and a man who meet in a timeless room.



Car casse
Vincent Amouroux
France / 1998 / 00:06:00
Purgatoire automobile
Car purgatory

Seuls les éternuements sont éternels
Laura Jeanne Lefave
Canada / 1998 / 00:09:00
En regardant dans une caméra obscura, un jour d'éclipse solaire, il dit : c'est drôle... je peux faire un plus gros trou, mais ça ne marche pas aussi bien. C'est drôle comment l'image peut-être quand même assez claire sur une feuille de papier. C'est fantastique, non ?

Pull - a sculptural dance
Jane Thornburn
Grande-Bretagne / 1997 / 00:09:00
A slyly comic look at the obsession with the body beautiful in the latter part of the 20th century. Two sculptors, 2 dancers, a gymnast and a fashion model constantly readjust their positions to look good.

Alèthéia
Denis Lelong, Mariela Cadiz
France /1998 / 00:10:25
Alèthéia intègre les images de synthèse aux images du réel pour approcher de l'énigme de la vie intérieure d'un être humain.
CGI images integrate with the images of the "real" to approach the enigma of the interior life of a human being.

Territoire(s)
Malek Bensmaïl
France / 1997 / 00:28:00
L'Algérie et sa violence archaïque. L'Occident et sa violence post-moderne. Le terrorisme et sa violence médiatique.
Territoire(s) is a creative documentary dealing with the idea of territoriality.



Sans titre
Judith Josso, Kate Ross
France / 1998 / 00:05:10
Deux femmes, une inspiration, une expiration.
Two women, one inspiration, one expiration

Totem
Frédéric Tachou
France / 1998 / 00:07:00
Les représentations du phallus sont partout.



Eat like a winner
Dan Boord, Greg Durbin, Luis Valdovino
USA / 1998 / 00:08:18
Eat Like a Winner is a salute to the Joy of Cooking and Claude Levi-Strauss *The Raw and the Cooked*. It is a visual anthropology of the aspects of life at the close of the millennium as seen through food.

Commuter's hell
Rosemary Dean
Japon / 1998 / 00:12:00
Every man's nightmare in Tokyo is rush hour, or so called "commuter's Hell". But in this drunk business man's hallucination, he has slipped into a post apocalyptic Tokyo where there is no sign of human life but there's a train with a mind of its own.



Ofskäär
Samuel Bester
France / 1997 / 00:14:00
On dirait des images de la terre et de la mer. Le ciel et le sol s'y mélangent par la couleur et le son, comme une reconstitution visuelle spontanée d'émotions intenses. Pourtant, la menace et le péril de ces hommes jaunes hante toujours ces immensités plates.
It seems to be images of earth and sea. The sky and the ground are mixed together in colors and sounds, like a spontaneous visual reconstruction of intense emotions. Netherless, the menace and peril of those yellow guys always haunt those huge landscapes.

Tathata
Patrick De Geetere
France / 1997 / 00:35:00
Tathata est un film basique, comme une mer sous un ciel, évident, à droite, des paysages, une terrasse de café, la mer, un train qui passe, à droite, une femme, elle regarde l'objectif, quelqu'un lui parle : "rien ne pouvait marcher entre nous, ce qui fait que rien n'a eu lieu..." L'évidence ne marche pas, elle se contente d'être et cette évidence est jubilatoire. *Tathata* est un film basique, c'est-à-dire un film qui ne marche pas, c'est-à-dire un film.

Programme 4

le regarder, le comprendre et en parler.



Sur la terre, un homme observe le monde
Valérie Crenleux
France / 1997 / 00:02:17
Sous les pieds d'un homme une partie du monde défile, il choisit de s'arrêter pour le regarder, le comprendre et en parler.
A walking man is watching a part of the world, then he stops to look at it, understand it and speak about it.



Ich tank
David Larcher
France / 1998 / 00:58:50
Un éthologiste tente de convaincre un poisson rouge qu'il lui faut une thérapie. Le poisson rouge part en quête à travers des lagons tropicaux pour arriver en retard à la porte du Ich Analyste. Ce dernier parait s'intéresser davantage à l'évocation de ses livres de catégories plutôt que de se livrer aux interprétations des "étant donné". Après quelques essais de voyance avec la boule de cristal, l'analyste décide de se plonger lui-même dans l'aquarium...

Annick
Natasha Rock
Canada / 1998 / 00:02:02
Facette d'une amitié
Impression of a friendship



Ghost dance
David Harding
Grande-Bretagne / 1997 / 00:13:15
La danse indienne 'Danse des esprits' était un moyen de résister spirituellement au génocide perpétré par les blancs.
The Indian *Ghost Dance* (1890's) was a means of spiritual resistance to genocide by the white man. The dance returns their warriors and buffalo (their livelihood) and reverses the (still occuring) killing of indigenous people and the destruction of their economies by the West, the USA in particular. The editing attemps to include indigenous themes - oral history (as patterns/themes), ancestral return (spiral time/colour reversal), syncretism and parallel supernatural worlds (as matching shapes/actions). Finally, the indian images mutilate the western images/persona, re-accupy the space on screen, and the buffalo return.

Programme 5

Compost
Sébastien Pesot
Canada / 1998 / 00:03:20
Vidéo formé par le mélange fermenté de vieux films récupérés.

A vif
Elsa Mazeau
Canada / 1998 / 00:05:20

Si jamais la mer
Isabelle Hayeur
Canada / 1998 / 00:05:45
C'est à titre de spectateurs/touristes que nous sommes projeté dans l'univers paradoxal de *Si jamais la mer*. Dans ce paysage hypothétique, mi-carriére de sable mi-désert, s'installe la mer... Mirages, illusions, notre regard dérouté hésite, puis plonge. Ces espaces fictifs suggèrent la prise de vue touristique et le film de vacances, témoignent de notre goût pour le grandiose et rappellent cet univers du paysage-spectacle auquel nous habituent les médias.



Le miroir aux alouettes
Gaëlle Lucas
France / 1997 / 00:06:54
Scènes intimes — Le pouvoir d'être des femmes — Violences sourdes — se perdre dans les objets de séduction — Se perdre dans les gestes de séduction — Séduire tout de même.



J'exécre le noir
Romy Duhem-Verdière
France / 1997 / 00:08:30
Une jeune fille rentre chez elle, et comme chaque soir prépare son repas.
A young lady comes home, and like every evening she prepares her meal.

La Dame au chapeau noir (1001 Buttons)
Victor Azeev
Russie / 1998 / 00:03:43
The short animated series made by means of very unusual things for cinema and vidéo - the Buttons. Each episode is devoted to famous woman's portrait. The animation makes the picture living for a while and animate the beautiful woman depicted on it.

Balyk - (Kitchen stories) (Histoires de cuisine)
Victor Azeev
Russie / 1998 / 00:26:50
The short animated series about some famous delicacies, specialité or even the food became ordinary all over the world, but invented at unusual occasions and funny circumstances. The stories show in humorous way the process of meal's invention and preparing and all are based on real historical facts.

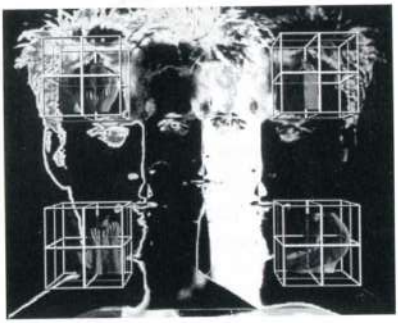
Mirages, illusions,



De Profundis Clamavi 2, 3
Jung-Il Kang
France / 1998 / 00:03:56
Dans *De Profondis Clamavi 1 & 2* se confrontent les images de ma mémoire, mon père défunt, trop tôt disparu, et celles de l'agonie d'un poussin et d'un poisson. L'image filmée étant pour moi le seul moyen de contrecarrer, non pas la mort, mais l'oubli accompagnant inexorablement celle-ci.
In *De Profondis Clamavi 1 & 2* some pictures of my memory, my father, who died too soon, and some frames of a chick and a goldfish at death's door are mixed. Shoot these kind of scene is the only way no to defeat the death itself but to keep in mind what inexorably is destroy as time goes by.



Je t'aime
Cécile Bicler
France / 1998 / 00:05:00
Il y a une fête avec la forte tentation de la présence, elle provoque le désir d'être au cœur. Je me suis mise un peu à l'écart, espérant le saisir, essayant de ne pas avoir peur du superficiel, du silence.
There is a party with the strong temptation of the presence, It's provoking the desire to be in the heart. I'm taken me short in the background hoping to take it, trying to not be frightened by superficial, by silence.



Paranoid
John Brigden
Australie / 1998 / 00:05:23
Paranoid — a techno translation, is a glimpse into the dark side of the mind - The paranoid mind.

le désir d'être au cœur



Idéogrammes - vidéogramme
Lily Tournay
France / 1998 / 00:05:30
Lily Tournay associe l'écriture chorégraphique avec la calligraphie chinoise. Préparer son encre : échauffer son corps. Tracer : danser. Danser : devenir pinceau. Traces : mouvements.
Lily Tournay combines choregraphical writing with chinese calligraphy. Preparing one's ink : worming up one's body. To trace a mark : to dance. To dance : to become a brush. Marks : movements.

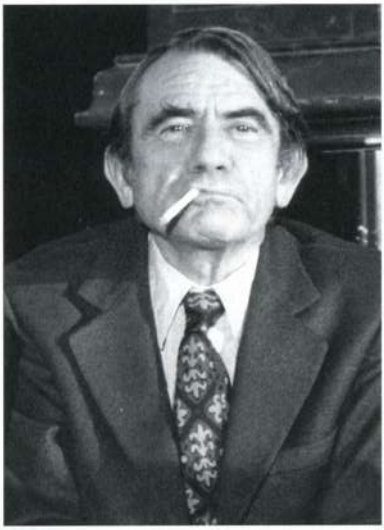
Programme 6

Organic
Nathaniel Emprin
France / 1997 / 00:06:20
Organic est un remontage de publicités empruntées à la télévision et constitué en 5 parties : (1) Genèse, (2) Organic, (3) Ego, (4) Hédonisme, (5) Guérillas. Les images de pub sont riches de sens ; elles parlent de nous et de notre relation aux images. Le remontage permet l'élimination du discours marchand qui les corrompt en les écrasant.
Organic is an assembly of television advertisements made up in 5 parts : (1) Genesis, (2) Organic, (3) Ego, (4) Hedonism, (5) Guerillas. Images in advertising are loaded with meaning. Simultaneously they address both ourselves and our relationship to them. This collage aims to present the images undistored by the corrupting forces of commercialism.

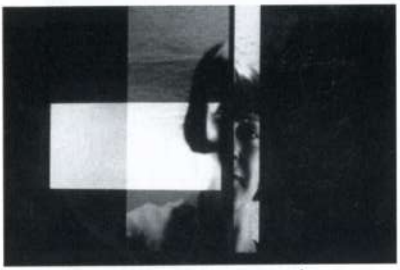


Jeune homme triste dans un train
Vincent Seychal
France / 1997 / 00:08:38
Un personnage dont l'identité se révèle à mesure, et par des détails, voyage en train. Par la "fenêtre-écran" du wagon se projette un espace commun au voyageur et au regardeur.
A character whose identity is gradually revealed by small details, is travelling by train. A common space between the traveller and the viewer is projected through the "windows-screen" of the carriage.

Le présent du regard
Christine Rheys
France / 1998 / 00:13:00
Le présent du regard est un poéme filmique sur les arbres. Des affects profonds nichent dans les arbres : ce sont ces affects qu'explore le film par un entrelacement visuel, textuel et sonore. Le fil conducteur de ce parcours raconte l'émerveillement, le voilement et la reconquéte du regard.



Compositeurs à l'écoute
Robert Cahen
France / 1998 / 00:31:00
En 1948, Pierre Schaeffer inventait la musique concrète. Cet ingénieur, écrivain, auteur de radio, qui devait fonder en 1958 le Groupe de Recherches Musicales, a été le premier à découvrir l'importance que pouvait avoir dans l'évolution musicale l'utilisation de sons enregistrés, séparés de leur source d'origine, et recomposés. La musique concrète.



Programme 7

cl/h (Centilitre per hour)
Ingrid Wenker
Allemagne / 1997 / 00:03:00
Une courte exploration poétique d'une très normale expérience.
A short poetic exploration of a very normal experience.

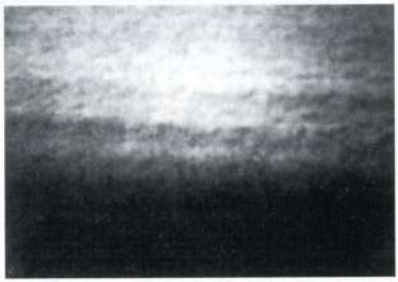
Extender
Beat Brogle, Philipp Schmid
Suisse / 1998 / 00:05:00
L'extender est un séducteur extraterrestre. Nous plongeons dans un espace sombre, dans un temps vibrant. Des flashs du passé et du futur s'effondrent dans les rythmes décalés de la chanson de Knut & Silvy.
The extender is an extraterrestrial seducer. The free flying aura of an animal life form. We dive into a dark room, into a vibrating time. Flickering flash-lights of the past and of the future break into the clepering rhythms of a dragging song of Knut & Silvy.



moment de lumière

Manipuler son corps
Laëtitia Bourget
France / 1997 / 00:04:00
Animation de mouvements photocopiés d'un corps féminin.
Animation of photocopied movements from a female body.

Visiter
Erik Dettwiler
Suisse / 1998 / 00:05:30
Une visite fictive à l'un des artistes suisses les plus importants de ce siècle, par une promenade dans les rues de Paris (XIV° arrondissement) et une quête auprès des passants.
A visit in fiction, to one of the most important suiss-artist of this century, walking through the streets of Paris (14th district) and asking the people for the way to the atelier / studio.



Sans titre
Sabine Massenet
France / 1997 / 00:05:30
Il s'agit de mon premier film. Partie en vacances, une camera vidéo HI 8 neuve autour du cou. Je filme dans le train, tout ce qui passe... De retour à Paris je retrouve une cassette enregistrée juste avant mon départ.

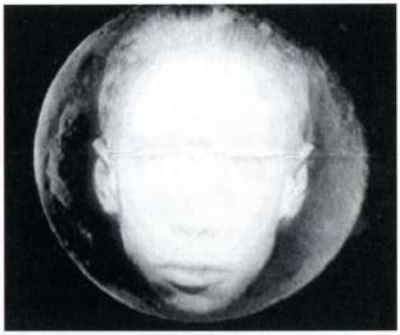


Minusmann (L'homme moins)
Ralf Steffens
Allemagne / 1998 / 00:06:30



Malena, c'est du cinéma.
Sabine Massenet
France / 1997 / 00:06:00
Mon troisième film : j'ai rechaussé mes chaussures de Tango que j'ai dansé plusieurs années. Je convoque le souvenir de moments intenses, à travers le refilmage d'un film super 8 trouvé en 1994.

Toccato
Silvano Repetto
Suisse / 1998 / 00:06:06
Le vidéo-poéme dédicacé à Aoi Hubert Kono, artiste japonais, vivant et travaillant en Suisse.
The video-poetry dedicated to Aoi Huber Kono, an artist from Japan, that lives and works in Switzerland.



Hombreque parecelorca
(+) La Luna
Jose Ramon Da Cruz
Espagne / 1998 / 00:14:20
En 1929, Federico Garcia Lorca écrit à New York un trait d'union surréaliste du cinéma, *Voyage dans la lune*. Le manuscrit a été égaré pendant plus de 50 ans. La vidéo décrit ce moment de lumière et de peur dans lequel le poète affronte l'écriture cinématographique.
In 1929 Federico Garcia Lorca writes in New York a surrealistic cinema hyphen, *Trip to the Moon*. The manuscript is lost during more than fifty years. The video portrays the fearful and lit moment in the one which the poet is faced to the cinematographic writing.



Le temps passe / Time passes
Nelson Henricks
Canada / 1998 / 00:06:30
L'auteur emploie la photographie accélérée pour documenter l'intérieur et l'extérieur de son logis. Inspirée par l'oeuvre de Virginia Woolf, cette vidéo utilise l'écriture comme métaphore sur les notions de temporalité et de fugacité.
Through ellapsed photography, an inner observation of the director's home. Inspired by Virginia Woolf's writings as a mean of depicting temporality.

Crush
Nelson Henricks
Canada / 1997 / 00:12:00
Crush est l'histoire d'un homme qui veut se transformer en animal et cela, raconté par l'homme lui-même et par un ou deux observateurs. Il emploie une variété de techniques pour se transformer en bête. Il coupe des parties de son corps. Il fait des exercices. Il nage. Il veut retourner à l'eau pour légèrement activer l'évolution. Est-il devenu fou, ou est-il seulement fatigué d'être un humain ?
Crush is the story of a man who wants to turn himself into an animal, as told by the man himself, and one or two observers. He employs a variety of techniques to transform himself into a beast. He cuts off parts of his body. He exercises. He swims. He wants to return to the water, to speed up evolution a little. Has he gone mad, or is he just tired of being human ?

Programme 8



Bad day
Louisa Fitch
1997 / 00:02:30
This computer generated animation containing all the sad, ugly, bad vide, neurotic, paranoid underbelly of inner shit chilled and served cool like revenge. Bad Day is an emotional documentary revealing, in inspirational style, the heroine as she barbecues herself from the inside out. Spit roast psychoanalysis is the order of the day but don't think it's all good news ; the ending is really quite depressing.

Viva la muerte
Laurent Gorgiard
Bruno Collet
France / 1998 / 00:03:36
Un homme pénètre dans les toilettes d'un bar. La vision furtive d'un rat entraîne le noctambule dans un tourbillon de vision éthyliques. Des images d'argent, de ripailles et de femmes faciles apparaissent et s'évanouissent. Seule la photo d'un cadavre revient, omniprésente. Qui est donc ce mort si familier dont le visage est dans l'ombre ?

Sandwaves
Anne Checler
USA / 1998 / 00:03:50
Sandwaves est une vidéo-danse où la caméra enveloppe la danseuse afin de capter la danse dans ses moindres détails. L'accent sur différentes parties du corps - mains, épaules, cou et bras - offre au spectateur une vue intime et sensuelle de la danse, où la texture de la peau est aussi importante que les mouvements du corps.
Sandwaves is a dance video where the camera envelops the dancer and captures the dance in its details. The focus on different parts of the body - hands, shoulders, necks and arms - provides an intimate look at the performance while accentuating its sensuality.

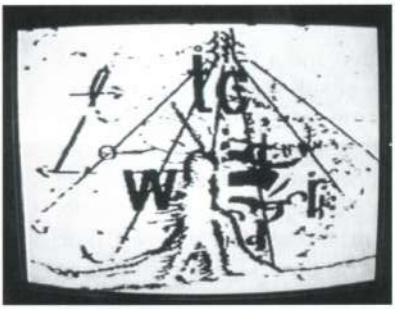


The last piece, the last supper
Melanie Korn
France / 1998 / 00:04:30

Take Me Home
Matt Hulse
Grande-Bretagne / 1998 / 00:06:30
"Deeply unhinged surrealist seeks meaning. Enjoys animals, nature and buildings. G.S.O.H. flexible. W.L.T.M. for unremitting contact sports. Take Me Home". *Take Me Home* is an innovative and exhilarating exploration into the bizarre and unsettling behaviour of a vulnerable specimen who streaks seamlessly through spaces and atmospheres propelled by a startling array of compelling animation techniques.

Dust
Anthony Atanasio
Grande-Bretagne / 1998 / 00:09:00
Dust is a performance/ dance piece tracing the journey of a stranded, long distance swimmer surrealistically battling the elements across a lunar-like environment. Hallucinatory visuals, uncomfortable motion and an atmosphere of intense foreboding are matched with a massive sound scape that seems to reverberate through the very heart of planet DUST.

instrument de langage



Survival signs
Mounir Fatmi
Maroc / 1998 / 00:12:30
Cette vidéo traite du problème de la langue, organe du goût et instrument de langage. Elle démontre la perte du pouvoir de compréhension et de communication du langage. En terme d'exemple, elle présente le combat de survie des enfants irakiens privés de nourriture, une manière de leur couper la langue.
Video deals with the problem of tongue as a sense of taste, the cause of the fall from paradise and the instrument of language. Using electronic language and television images, video shows the loss of ability to understand and communicate using language. For example, a struggle for survival of Iraqi children deprived of food, wich is a way to cut off their tongue, has been shown.

Ospedale
Dryden Goodwin
Grande-Bretagne / 1997 / 00:17:00
An experimental documentary exploring compressed conversations and events in a general hospital in Italy over the period of one year. Picking up on the general rhythms of place and people through a series of interlocking episodes, *Ospedale* is a uniquely beautiful work ofstructuralist reality.

One with everything
Daniel Reeves
Grande-Bretagne / 1998 / 00:21:00

Programme 9

Juste une image, un personnage qui écoute et réagit

Tension
Camille Courau
France / 1998 / 00:01:08
Vidéo couleur. Plan rapproché. Une jeune femme dont la respiration est difficile. Mélange d'étouffement et d'extase. Complication et difficulté des sentiments.

Sans titre
Camille Courau
France / 1998 / 00:01:50
Vidéo noir et blanc, sans bande son, juste sous-titrée d'un texte parlant de la mémoire. Dialogue hors-champs. Juste une image, un personnage qui écoute et réagit.
Black and White video, silent, only subtitled by a text about memory. Dialogue out of the screen. One picture, one charactere who listen and react.

Bain route
Matthieu Aschehoug
France / 1997 / 00:02:00
Réflexion sur le temps et la dynamique. Mise en parallèle de deux types de travellings : un extérieur (route) et un intérieur (salle de bain) liés par la bande son.

Loki
Peter Simon, Anselm Weidmann
Allemagne / 1998 / 00:04:30
Loki est une vidéo et un CD-rom. Les photographies d'une pièce ont étés animées et composées sur ordinateur. La vidéo est une sélection de 7 séquences, sur un total de 32 séquences produites. Sur le CD-rom, toutes les séquences sont disponibles, l'utilisateur peut composer son propre film, en choisissant, en temps-réel des paramètres définissant les séquences.
Loki is a Video and a CDROM developed on the basis of still photography. Pictures of a room were animated on a computer. The video represents a selection of a 7 out of 32 sequences we have produced. On CDROM all 32 sequences are available. The user can arrange his/her own film, choosing in real time parameters defining the following sequences.



Anada
Pedro Ballesteros
Espagne / 1997 / 00:07:30
A woman's image dives into the channels that interconnects the soul of a city.



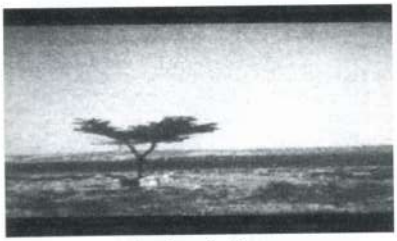
Inhabited
Martin Lemieux
Canada / 1998 / 00:11:00
Une femme rôde de long en large dans un espace vide. Autour d'elle se presse l'écho des voix de ceux qui sont passés avant, ceux qui l'ont précédée. Cet espace vide est en fait habité par des souvenirs. Dans sa solitude, la femme est accompagnée.
A woman roams about an empty space. Close around her are the echoes of those who have passed here before, those who have preceded her. This place is inhabited by memories. In her solitude, the woman is accompanied. The empty space is full.

La démesure
Stéphane Betbeder
France / 1998 / 00:11:38
Mon double et moi ou ma douce schizophrénie. Un diablotin facétieux (mon double vidéographique) harcèle un angelot timide (mon double vidéographique). Un combat sans merci s'engage entre eux. Chacun voulant éradiquer ce double envahissant. La bande son souligne cette lutte (des instruments électroniques fabriqués contre des instruments traditionnels).
My double and I or my own sweet schisophrenia. A mischievous devil (my video self) badgers a shy little angel (my video self). A merciless battle breaks out between them. Eachone willing to erase his other interfering half. The sound track underlines the struggle (electronic and self-manufactured instruments against traditional ones).



Flâneur III-Benjamins skygge (Benjamin's shadow)
Jensen Torben Skjodt
Danemark / 1998 / 00:38:00
This film essay evolves around the city of Paris, welding together images of the city which oscillate between the 19th and 20th century.

Programme 10



Poetics of simulation
Ruben Guzman
Argentine / 1998 / 00:05:00
Hommage aux travailleurs et ingénieurs qui ont construit le train le plus méridional du monde (1950-51), travaillant dans de sévères conditions hivernales, dans le but de lutter contre le manque de charbon en Argentine
Homage to the workers and engineers who built the world's south most train on earth (1950-51), working under severe winter conditions, in order to fight the deficiency of coal in Argentina.



La notte
Marie-Laure Cazin
France / 1997 / 00:06:30
Dans un petit salon, une jeune fille fait des roulades avec un verre de vin dans la bouche, qu'elle boit en tournant sur elle-même. Dans le fond apparaît de temps en temps le bras d'une autre personne qui se sert à boire. Évocation d'une scène du film d' Antonioni.
A young woman in a small saloon is making rolls with a glass of wine in the mouth. In the background we can see the arm of another person appearing times to times. Evocation of a scene of the film of M. Antonioni.



Ghost
Steve Hawley
Grande-Bretagne / 1998 / 00:05:14
"Gweilo" in Cantonese means ghost ; the term of abuse used about the pale skinned, white eyed foreigners from the West. The videotape presents a picture of Hong Kong from the point of view of one of those Ghosts ; a city of electric light and vast collisions of scale. But it also hints at other ghosts. The ghost of the now abandoned Kai Tak airport, the ghost of British colonial rule, and maybe of history itself.



The underground cathedral
Frederick Abrams
Pologne / 1998 / 01:05:00
Based on travels throughout urban underground systems of the western hemisphere. *The underground Cathedral* is a documentary based musical and visual journey through the interiors of the mind, body, spirit and soul of humanity. The experimental film reflects one artists vision of the evolution from medieval art to high technology.

Programme 11



Das Wunder
Matthias Fitz
Allemagne / 1997 / 00:02:57
"Folkloristic doesn't mean dumb..." A television tumbles from the roof and relives its life stations one more time.

Drive in
Yannick Bressan
France / 1998 / 00:04:00
Je suis poursuivi depuis plusieurs années par des lettres. De la même façon : je suis devant la télévision, un journal à la main, ne le lisant pas, lui préférant les images (peut être la source du problème) et là, je suis à chaque fois contraint de fuir pour me réfugier en un lieu public poursuivi par une meute de lettres en furies. What a nightmare ! The letters takes the power of my own world. I ever prefer the images, so it is probably the letters rebellions.



Symphonie pour un repas
Antony Fayada
France / 1997 / 00:04:10
Lorsque des assiettes, des couverts, des légumes tombent sur une table pour former une symphonie rythmique. Éloge de la consommation.

Pageformance
Arnaud Germain, Vincent Maurin
France / 1998 / 00:01:00
Deux individus s'acharnent à cueillir des feuilles volantes.



Voilà
Chadé M' Nasri
Belgique / 1997 / 00:05:00

Mooze
Collectif ESEC
France / 1998 / 00:06:15
La transmission d'un virus d'un corps sur un autre corps.
The transmission of a virus from a body onto another.

El barco
Arturo Marinho
Argentine / 1998 / 00:08:30
Amazonie.
Tant de misére sous tant de lumiére.
Lattitude. Longitude. Chaleur.
Amazon.
So much misery in so much light.
Latitude. Longitude. Heat.

O prêt de toi
François Daigle
Canada / 1998 / 00:11:00

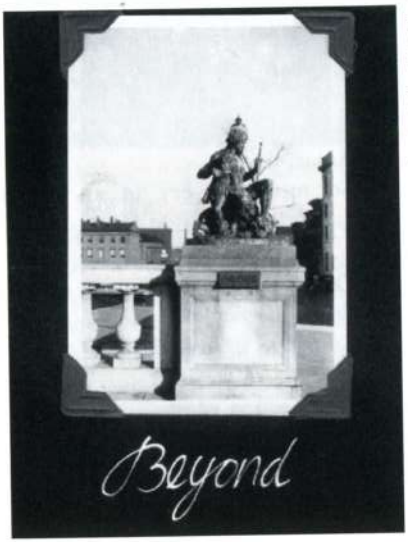
The warm place
Marchello Mercado
Argentine / 1998 / 00:36:00



Where where there there where
Zoé Belloff
Produit en collaboration avec Wooser Group theater compagnie
USA / 1996
Inspired by Gertrude Stein's 1938 play Doctor Faustus Lights the Lights, this work is an exploration, in the form of an in explotation, in the form of an interactive film that asks ; can machines think, are minds nothing but machines shot through by the forces of electromagnetism, language and logical torment ?
Cédérom

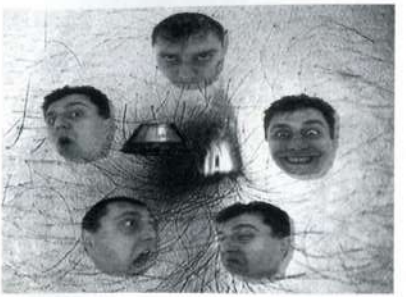


Being human
Annie Abrahams
France
Ce site a été construit a partir de la question : "de quoi peut-on parler à tout le monde, à personne, à vous ?" Ce projet est anonyme. On y trouve des mots et des couleurs. Il s'agit du respect, du vouloir, de la tendresse, d'une bise, de comprendre, du futur.
A site about :"how and about what to speak to no one, everyone, you ? " The project is anonymous. It is about words and colors. You will find tenderness, respect, willing wanting, a kiss, understnading and future and maybe some reassuring.
Site Internet

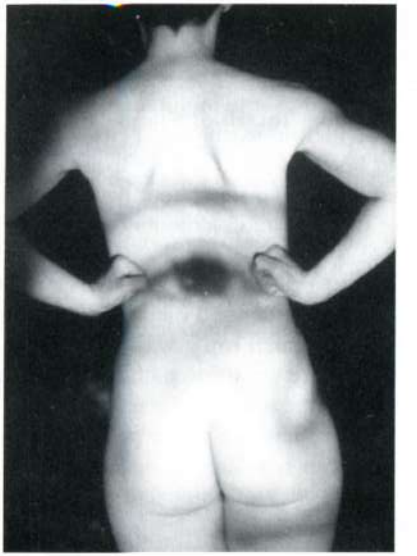


Beyond
Zoé Belloff
USA / 1998
Beyond explore les paradoxes de la technologie, du désir et du paranormal tels qu'ils se posent depuis l'aube de la reproduction mécanique. De 1850 à 1940, les gens envisageaient ces développements d'une façon presque magique, un élément qu'il est important de mettre en relief en ces temps où le numérique s'infiltre.
Beyond explores the paradoxes of technology, desire and the paranormal posed since the birth of mechanical reproduction. From 1850 to 1940 there was an almost magical element in the way people saw these developements, en issure that is important to bring ro light as we enter the digital realm.
Cédérom

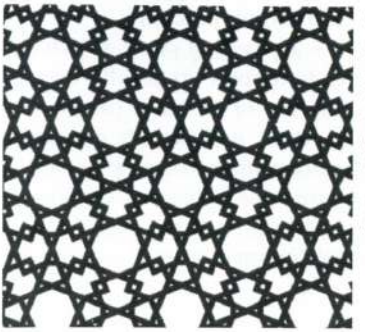
Sélection Multimédia



Le nombril qui démange...
Sylvestre Evrad
France
Ce CD-rom propose une "exposition" de travaux multimédia de l'artiste Evrad Sylvestre. Placées sous l'effigie du nombril, les œuvres proposées mélangent images animées et sons, où le spectateur-utilisateur peut se frayer un chemin à sa guise et intervenir sur le déroulement.
The Itching novel. This CD-Rom offerts an "exhibition" of multimedia works by the artist Evrad Sylvestre. Placed under the sign of the novel, the works associate animated pictures and sounds, through wich the users-viewers can pick their way and act upon the unfolding.
Cédérom



Je sors du bain
Catherine Deumeure
France / 1998
Histoire de ma naissance et celle d'une photographie, raconté sur 3 écrans, sur lesquels passent des documents super-8, des photographies et des images vidéo.
The story of my birth and a photography. On it you can see documents of super-8, photographies and video images.
Cédérom



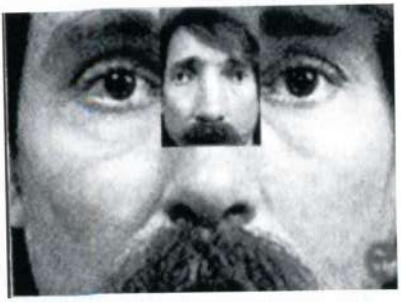
Perpetuum mobile
Maros Màtè
Hongrie
En montrant une arabesque, j'ai voulu exprimer le mouvement infini.
Through showing an arabesque, I wanted to express infinite motion.
Cédérom

Clappicon
Maros Màtè
Hongrie
L'objectif est de faire engloutir les trois protagonistes ensemble. Les acteurs sont le public. J'ai résumé ce programme au cours d'un atelier sur la "synchronicité". Sur le moniteur, il y a trois photos de taille identique qui font penser à un triptyque. Sur les trois photos, il y a trois personnes qui applaudissent. Le spectateur peut faire varier la vitesse des applaudissements en cliquant sur les ongles !
The goal is to make zap all at once. The actors will function as audience. I made this film during a workshop of which topic was "sincronity". On the monitor there are three pictures of the same size reminding the wiewer of a tryptichon. In the three pictures there are three people clapping. The wiewer can regulate the speed of the clapping. You must click on the nails !
Cédérom



Alteraction 2.0
Reynald Drouhin
France / 1998
Alteraction, œuvre expérimentale multimédia traitant de l'identité / altérité voyage interactif à travers différentes expérimentations.
www.ensba.fr/alteraction
Site internet

Respect / serenité
Céline Durand
France / 1998
Artiste plasticienne, le multimédia comme la vidéo est pour moi un mode d'expression suplémentaire pour émettre ce qui est fondamental dans cette vie : "être simple pour que s'éveille en nous des merveilles".
"Be simple and your loving light comes you".
Cédérom



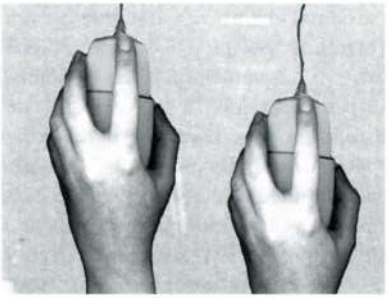
Journal aporetique
Xavier Lambert
France / 1998
C'est un journal qui rend compte méthodiquement des différentes manifestations d'un parasite interne qui n'est en vérité que l'autre de l'auteur lui-même. Le spectateur s'immisce dans cette intimité en organisant son propre parcours.
It's a personal diary which methodically reports upon differents demonstrations of an inner parasite which is in truth nothing out the self of the author himself. The on-looker interfers with this closness constituing this own trip.
Cédérom



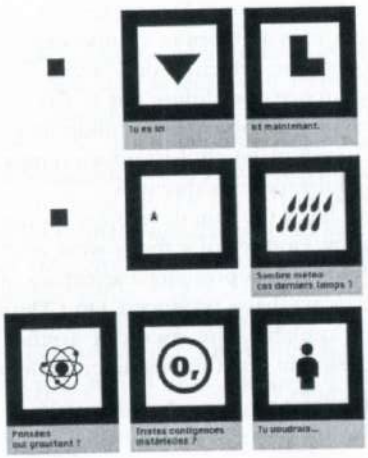
Loki
Peter Simon
Anselm Weidmann
Allemagne / 1997
Loki est une vidéo et un CD-rom. Les photographies d'une pièce ont étés animées et composées sur ordinateur. La vidéo est une sélection de 7 séquences, sur un total de 32 séquences produites. Sur le CD-rom, toutes les séquences sont disponibles, l'utilisateur peut composer son propre film, en choisissant, en temps réel des paramètres définissant les séquences.
Loki is a Video and a CD-rom developed on the basis of still photography. Pictures of a room were animated on a computer. The video represents a selection of a 7 out of 32 sequences we have produced. On CD-rom all 32 sequences are available. The user can arrange his/her own film, choosing in real time parameters defining the following sequences.
Cédérom

Quand les machines rient !
Sandra Dolivet, Séverine Girardot
France / 1997
Les machines rient tous les deux ans à Montbéliard. C'est une exposition de machines drôles et inutiles. Nous avons tenté à travers ce site internet de proposer une autre façon de visiter cette exposition par une découverte ludique des lieux, des machines et des artistes.
Machines are laughing every two years in Montbéliard. This is a funny and useless machines exhibition. We tried in this website to propose an other way of visiting this exhibition through a play discovery of place, machines and artists.
Site Internet

Waxweb (version française)
David Blair
France
Version hypermédia du film *Wax ou la découverte à la television parmi les abeilles.*
Hypermédia version of the film *Wax or the discovery at television among the bees*
Cédérom



Double double
Christina Kollmair
Allemagne
Le CD-Rom *Double double* invite le navigateur flâneur à découvrir des passages entre l'extérieur et l'intérieur. Les outils de la recherche sont la main de l'explorateur et la souris connectées avec l'écran d'ordinateur. Le véhicule est l'idée du double qui implique "l'autre/s".
The CD-Rom, *Double double* invites the navigator to discover transitions between "outside" ans "inside". It is transported by the idea of the double, my doppelgänger, which contains the other and the others. Tools allowing access are the exporers hand, mouse and screen.
Cédérom



Hors-monde

France

Un site internet, un CD-rom, une borne, un terminal portable. Usant de biens jolis outils : des machines, des logiciels, de la connectique, des protocoles de transmission, des paramètres de compression, des pixels par pouce, des milliers de couleurs, des langages de progammation, des octets par kilos. Le propos est fragmentaire, difficile de cerner ses formes. Hors-monde est avant tout affaire de propagation. On envisagera donc sereinement le plus de canaux possible de traduction esthétique.

Cédérom, site internet



The Worst of Connanski

Loïc Connanski / France

CD-Rom non convivial. Linéaire. Ininteractif

Cédérom

Nowork

Gruppo Indistincion

Daniele Giannusa, Silvia Grasa Alluè

France - Italie

This CD-Rom is an self-made catalog of an artistic exhibition. It is composed of 13 interactive and independent pages that were designed individually by each of the artist that participated in the show.

Cédérom

Symbolic voyage

Tamara Lai / Belgique

Nouvelles illustrées, contes animés, rebus esotériques, galerie virtuelle.

www.reality.be/art/tamara

Site internet



Prisma

Kaija Saariaho / Finlande

Découverte de la musique contemporaine par les travaux de Kaija Saariaho.

Objet de création musicale et graphique — l'environnement sonore a été entièrement composé par Kaija Saariaho — *Prisma* rassemble une énorme collection de données multimedia, textes originaux, enregistrements sonores, extraits d'oeuvres, documents video, films de création, photos, archives et animations diverses. Ce CD-rom est dédié à une femme compositeur. Il traite des questions liées à la création musicale de la fin de ce siècle. L'interactivité du CD-rom est exploitée grâce à un jeu musical : *Mirrors*.

Cédérom

Manifeste de l'Art Officiel et du Bon Goût

Nous,
Inspecteurs de l'Art Officiel et du Bon Goût, dûment mandatés par notre Administration de tutelle et conscients de l'importance de la mission qui nous a été dévolue, déclarons ce qui suit :

A l'orée d'un nouveau millénaire anxiogène, nous poursuivons l'oeuvre de nos aïeux qui ont su modeler l'appréhension de la culture dans toute sa vigueur et son élégance, autant de notions essentielles si bien traduites dans ce label idéal de «Beaux Arts», Et nous, témoins donc d'une époque qui manque d'heureux pères sérieux, révélatrice des dysfonctionnements qui agitent quotidiennement le monde de l'art actuel et dit contemporain, mais met sur les crêtes qui onéreuses et qui vertigineuses du doute et de l'incertitude un public qui, comme dirait le poète, perplexe persévère, toujours avide d'un plein savoir et des motions partagées dans la recherche intrinsèquement anthropocentrique du Bon Goût.
Oui donc, les Inspecteurs de l'Art Officiel et du Bon Goût s'engagent par cette déclaration à investiguer la quatorzième édition du Festival Vidéoformes et à diligenter toute enquête nécessaire à l'établissement de la Vérité quant à la classification officielle des œuvres présentées lors de cette manifestation.

Nous invitons donc l'ensemble de la population à nous soutenir dans notre démarche et en premier lieu le public du Festival que nous interrogerons sans contraintes ni pressions d'aucune sorte afin qu'il soit permis de faire émerger une vision claire et sans conteste de l'Art Officiel et du Bon Goût.
Nous certifions l'équipe organisatrice du Festival ainsi que toutes les institutions partenaires de cette manifestation d'art, de la rigueur morale que nous mettrons à explorer les rouages intellectuels de ce festival international et multimédiatique.
Nous sollicitons bien sûr les artistes en les incitant à argumenter leurs inspirations, aspirations et opérations, afin que nos différents rapports éclairent alors un public ainsi protégé des errances et des tolérances.
Nous invitons aussi, tous les organes officiels de presse et plus largement toutes les personnes soucieuses de faire perdurer au regard des générations futures l'Art Officiel et le Bon Goût à nous soutenir dans notre mission.
Le site internet des Inspecteurs de l'Art Officiel et du Bon Goût sera disponible a minima durant toute la durée de la prochaine édition du Festival International Vidéoformes à l'adresse suivante :

http://mose.fr/rc/ArtOfficiel.phtml
Mêlez y vos contributions, obtenez y accessoirement toutes les informations pour vous présenter au prochain concours d'Inspecteur Stagiaire de l'Art Officiel et du Bon Goût .

DL - Inspecteur Principal
BH - Inspecteur Stagiaire 1ère classe
JP - Inspecteur Stagiaire 2ème classe

Cowboy
Pierre Yves Clouin
France / 1998 / 00:03:35

Nous voulons du chomage
Pierre Merejkowsky
France / 1997 / 00:08:00

Pool
Pierre Merejkowsky
France / 1996 / 00:03:00

Dog in church
Jannis Melanitis
Grèce / 1997 / 00:30:00

Sans titre
Valérie Crenleux
France / 1998 / 00:12:50

Tomato
Jan Little
Canada / 1998 / 00:06:00

Greyscale
Christy Neill
Canada / 1998 / 00:10:00

Histoires d'amour
Yaël André
Belgique / 1997 / 00:56:00

Lowell Celebrates Kerouac LarsSteen Movin
Moller Rasmussen
Danemark / 1998 / 00:35:00

The Mulatto
Knud Vesterskov
Danemark / 1998 / 00:47:00

The Gigabyte Trilogy
Karl Krogstad
USA / 1998 / 00:46:00

The blood records
Lisa Steele, Kim Tomczak
Canada / 1997 / 00:52:00

Rut
Yudi Sewraj
1998 / 00:02:30

Un drapeau, pour quoi faire? série (x16)
Axel Clevenot, Patrick Cabouat
France / 1998 / 00:13:00

Algerian TV Show
Malek Bensmaïl
France / 1997 / 00:12:00

Les mariées
Judith Josso Kate Ross
France / 1998 / 00:05:10

Titled
Krogsgard Jan
Danemark / 1997 / 00:25:30

Last song ford
Krogsgard Jan
Danemark / 1997 / 00:08:00

La cuisine de Jean-Philippe Toussaint
Pascal Auger
France /1998 / 00:60:00

Couper une tomate en quatre en courant
Samuel Bester
France / 1998 / 00:16:00

Le parking
Marta Vrablicova, Olivier Malfait
France / 1998 / 00:13:00

Emulsion
Catherine Demeure
France / 1998 / 00:00:40

Poêmes à l'infect
Jean-Michel Bruyere
France / 1997 / 00:45:00

Installation Icare
Ivan Chabanaud
France / 1997 / 00:12:11

Qui passe là ?
Guy-André Lagesse, Jean-Paul Curnier
France /1998 / 00:26:00

Video.op17
Hanczik Janos
Hongrie / 1998

Terre Ether
Elaine Fortin
Canada / 1998 / 00:04:30

Mar...
Joanna Empain
Canada / 1998 / 00:02:02

The guest
David Harding
Grande-Bretagne / 1998 / 00:18:00

Tom et la cafetière
Stéphane Chaubon-Cevran
France / 1997 / 00:09:00

Le cocon
Yann Bernard
France / 1998 / 00:05:06

Démarche N°2
Robin Dupuis
Canada / 1998 / 00:03:00

Tekhné
Rémi Lacoste
Canada / 1998 / 00:45:45

Mélancolie des mutants
Jean-Claude Schliwinski
France / 1998 / 00:07:00

Lettres vidéo
Atelier Jeunes Cinéastes
Belgique / 1998 / 01:30:00

La minute de silence
Paul Schillings
Belgique / 1998 / 00:02:30

Lettres de Papi
Inneke Van Waeyenberghe
Belgique / 1998 / 00:17:00

Sita
Delphine Doukhan
Belgique / 1998 / 00:03:00

Ensaché
Frédéric Ollereau
France / 1998 / 00:15:00

Est-ce une bonne nouvelle ? Nice
Christian Barani
France / 1998 / 00:19:00

Search
Aurore Wilmet
France / 1998 / 00:03:59

Labyrinthe
Justine Gasquet
France / 1998 / 00:25:00

Me, my father
Adam Kossoff
Grande-Bretagne / 1998 / 00:05:30

Passion
Cécile Bicler
France / 1998 / 00:03:40

Imagination
Olivera Dubroja
Croatie / 1998 / 00:03:40

Animal
Aymeric Ebrard
France / 1998 / 00:02:15

Chrysalide 2
Eleni Mitsolidou
France / 1998 / 00:08:51

La femme violée
Philippe Charles
France / 1998

Magic music from the Telharmonium
Reynold Weidenaar
USA / 1998 / 00:28:51

Construire sa maison
Laëtitia Bourget
France / 1998 / 00:04:00

Gardez la foi
Abdelaziz Baki
France / 00:02:21

Ex-peau
Abdelaziz Baki
France / 1997 / 00:03:37

Les ciseaux pointus
Véronique Reynaud
France / 1998 / 00:02:09

7 minutes to live my death
Didier Oustric
France / 1998 / 00:07:00

Un orage de lait, bye-bye Bobby
Denis Brun
France / 1997 / 00:04:04

Observer / observed
Takahiko Iimura
Japon / 1998 / 00:22:00

7 tentatives de sculptures
Anne Chauvé
France / 1997 / 00:03:30

Ritratti
Sabine Massenet
France / 1998 / 00:09:30

La boite à gant
Henri Taïb,
LAPS
France / 1997 / 00:05:00

Chien noir
Henri Taïb,
LAPS
France / 1997 / 00:03:30

Moon Palace
Henri Taïb,
LAPS
France / 1997 / 00:03:30

Swollen Stigma
Sarah Pucill
Grande-Bretagne / 1998 / 00:21:00

Six Boxes (Lifesize)
JohnWood Paul Harrison
Grande-Bretagne / 1998 / 00:05:00

Untitled (pigeons)
Georges Best
Grande-Bretagne / 1997 / 00:02:30

Birds
Mélanie Korn
France / 1998 / 00:02:00

Apéritif
Fabien Plasson
France / 1998 / 00:18:00

Naissance
Gilles Buyle-Bodin
France / 1998 / 00:11:00

La reddition
Romaric Daurier
France / 1998 / 00:11:00

Avoir un bon copain
Bruno Collet
France / 1998 / 00:02:20

Bêtes comme choux
Emmanuelle Gorgiard
France / 1998 / 00:06:00

Sans titre
Fabien Mezzafonte
France / 1998 / 00:03:10

Histoire
Fabien Mezzafonte
France / 1998 / 00:10:00

Une esquisse ...
Jean-Luc Jusseau
France / 1997 / 00:02:11

Les enquètes du commissaire Dekspo
Miller Levy
France / 1998 / 00:06:00

Entrez ... c'est ouvert
Josiane Lapointe
Canada / 1998 / 00:20:00

A la banque
Sylvain Robert
Canada / 1998 / 00:08:00

Jeu de dames
Sapin
Canada / 1998 / 00:14:50

Iguaque
Claudia Robles
Colombie / 1998 / 00:08:56

Treize couleurs du soleil couchant
(sur la pièce musicale de Tristan Munil)
Hervé Bailly-Basin
France / 1997 / 00:13:45

Tiny Little Engines (TLE)
Adem Jaffers
Australie / 1998 / 00:08:30

Le jardin des autres roses
Alexandre Iordachescu
Suisse / 1998 / 00:47:00

Espace texte / Espace geste
Yannick Bressan
France / 1998 / 00:04:00

Internité
Collectif étudiant ESEC
France / 1997 / 00:09:00

Cellogramme
Mathieu Sanchez
France / 1997 / 00:09:00

Tu parles/J'écoute
Alexandre V. Widhoff
France / 1998 / 00:56: 30

Turbulences Vidéo n°1 / 1993
Portrait : Guiliana Cunéaz / Armand Robin ou la résurection du verbe
Turbulences Vidéo n°2 / 1994
Portrait : Michel Coste / Opalka, peinture du temps / Aux sources plastiques de la vidéo

Turbulences Vidéo n°3 (spécial) / 1994
Hommage : Danièle et Jacques-Louis Nyst / Roland Baladi, Dominique Belloir, Timothy Binkley, Ilse Gassinger, Patrick de Geetere - cathy wagner, Jérôme Lefdup, Joan Logue, Geoffrey Shea / Vidéo et peinture : "la vidéo considérée comme un des beaux-arts?" / Jean Claude Schenkel ; "L'image et l'art dans le vidéo" Maureen Turim / Performance : Rémy Caritey / Photo Vidéo : Denis Guéguin, chasseur de trames
Turbulences Vidéo n°4 / 1994
Portrait : Irit Bastry / Les années Fluxus / Les installations vidéo en question : la Tribune des critiques
Turbulences Vidéo n°5 / 1994
Portrait : Joan Logue, Anne-Marie Jugnet / Point de repères : Marshall Mc Luhan
Turbulences Video n°6 / 1995
Portrait : Jean François Guiton, David Larcher / De Visu : Patrick de Geetere et Cathy Wagner, Godard
Turbulences Video n°7 / 1995
Portrait : Peter Campus / Cinéma expérimental : Nam June Paik raconte Francis lee / Bill Viola, Nam June Paik, M.Kulchitsky et V. Chekorsky ; Jean François Guiton, Pierrick Sorin, Christian Châtel, Jean-Paul Labro, Pitch, Y.Cho & A. Yun.
Turbulences Video n°8 / 1995
Portrait : Dominik Barbier, Pitch. / Brigitte Batteux
Turbulences Video n°9 / 1995
Portrait : N+N Corsino / Vidéo Dansa Catalunya ; Tony Oursler ; Estavar ; Locarno ; Histoire de la vidéo française ; 3° Biennale d'Art Contemporain de Lyon ; 3° SIV de Genève ; Musique, arts plastiques, intersections.

Turbulences Video n°10 / 1996
Portrait : Danielle Jaeggi / Vidéo-danse : "Je m'aime" de Gilles Mussard
Turbulences Video n°11 (spécial) / 1996
J.P.Fargier ; Laurence Madeline ; Danielle Jaeggi ; Francisco Ruiz de Infante ; Marina Grzinc ; Sandra Lischi ; Ryszard Kluszczynski. / Anne Marie Duguet ; Thierry Kuntzel ; Marina Grzinic et Aina Smid ; Jean Louis Boissier ; Erkki Hutamo; Bruno Mrozinski ; Amélie Rouher ; Giuliana Cunéaz

Turbulences [vidé

Turbulences Video n°12 / 1996
Portrait : Sandra Kogut / Paik Contre Picasso / Pierrick Sorin, un réel qui revient toujours à la même place. / Claude Mourieras : un "sale gosse"...Fleur de danse. / Saburo Teshigawara
Turbulences Video n°13 / 1996
Portrait : Antonio Muntadas / Beuys et Paik ; Maria Klonaris et Katerina Thomadaki ; Le ravissement d'Yvonne Rainer et de Shirley Clarke ; Dance Screen ; Daniel Arnaison
Turbulences Video n°14 / 1997
Portrait : Michèle Waquant ; Paik et Joyce, Beckett et la vidéo ; Les carnets de la Vidéo Danse; Belleville milieu du monde; Brigitte Agnès ; Une chronique Italienne.
Turbulences Video n°15 (spécial) / 1997
Studio Azzurro, John Sanborn, Maria Loura -Estevao ; Merel Mirage ; Christian Barani / Cinéma et Vidéo : John G. Hanhardt "Image cinématographique : images électroniques" ; Bruno di Marino " Le corps du cinéma et le corps de la vidéo ; J.P. Fargier "Lydie l'a dit, Jean -Dit l'a vu, Pannel fecit" / Le village électronique : Jean-Paul Fargier "Longtemps j'ai cliqué de bonne heure", Christian Paraschiv ; Pierre Sterckx ; John Sanborn & Michael Kaplan ; Nzorim Bronski ; ZKM.

Turbulences Video n°16 / 1997
Portrait : Pierre Lobstein / Chris Marker "L'Aura ou la disparition du réel" / Alain Basso "Vidéo Danse - Éléments d'un métissage complexe"
Turbulences Video n°17 / 1997
Portrait : Ghislaine Gohard / Fabrice Hybert : Altéritélivision / Causerie : Cédérom contre internet
Turbulences Video n°18 / 1997
Alain Bourges / Nicolas Thély / Un égo dépeuplé: Alain Bourges / Derrière l'image: à perte de vue. Sur deux livres de André S.Labarthe : J.P. Gavard Perret / l'image la moins nue. Anatomie de la vidéo pornographique. J.P. Gavard Perret / Vidéographe: la naissance de la vidéo en Amérique du nord : Josette Bélanger, Barnara Ulrich, Le pixel / Retour sur un vidéogramme immobile : Still, le temps comme fiction : Dominique Garrigues / CRWDSPCR : Geneviève Charras / La capture du caméléon: Geneviève Charras / Artistes : Ange Leccia "Pacifique" ; Kuntzel "Still"

o / art actuel]

Turbulences Video n°19 (special) / 1998
Christa Sommerer, Laurent Mignonneau ; Sylvie Marchand, Lionel Camburet, Fred Adam; Dominique Banoun, Véronique Sapin ; Miguel chevalier ; Peter Fischer ; Gustav Hamos; J.L. Accetone ; Christian Barani / Le regard omnivore Sabrina Zannier / L'image Mentale : Alain Bourges / La hom(m)e-vidéo : Nicolas Thély/ Serge Comte : Armelle Leturcq / Loïc Connanski: Jean-Paul Fargier / Joël Bartoloméo : Nicolas Thély / Cédérom : "Immemory" Chris Marker ; "Dürer Voyage aux pays-Bas" Marie Cuisset, Anne Jaffrennou ; "Media Art" Rudolf Frieling, Dieter Daniels ZKM, Eric Maillet "Mire MD", Databank of the everyday "Natalie Bookchin; "Voyage avec l'image" Tamara Lai ; "VNARC" Frank Slama, Etienne Zucker. / Internet: "Le Forum des désirs" Ghislaine Gohard ; "Ixy" "No Memmory" Valérie Granger ; "Vrml" David-Olivier Lartigaud ; "Lefdup & Lefdup" J.Lefdup , "World Sunset Bank" Michel Jeannès & Frédéric Bitoun.
Turbulences [vidéo / art actuel] n°20 / 1998
Vostell / Portrait : J.B. Mathieu / Les Oeuvres en Scènes : Re-visiter la photographie (Martine Jolly), Danse in situ et audiovisuel (Geneviève Charras), De la vitesse des éventail...(Geneviève Charras).
Turbulences [vidéo / art actuel] n°21 / 1998
Portrait : Roland Baladi / L'image mentale (3) (Alain Bourges) / Dossier Danemark.
Turbulences [vidéo / art actuel] n°22 / 1999
Portrait : Marcel Dinahet / L'image mentale (4) (Alain Bourges) / Chroniques en mouvement, etc.

La revue trimestrielle Turbulences [vidéo / art actuel] est disponible pour 40FF
(55FF pour les numéros spéciaux)
dans les points de vente spécialisés et par abonnement
ABONNEMENT (à recopier) :
Raison sociale.....
Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
Téléphone.....
France : 150 FF / Etranger : 180 FF

Je joins un chéque de .... FF :
Je souhaite recevoir une facture oui/non
à retourner avec votre réglement à :
Turbulences [vidéo / art actuel], c/o **VIDEO**FORMES
B.P 71 • 63003 Clermont Ferrand cedex 1

Vidéoformes
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, de partenariats privés,

et remercie plus spécialement :
Mme Catherine Trautman, Ministre de la Culture
M. Dominique Paillarse, Directeur de la DRAC Auvergne
M. Serge Godard, Sénateur-Maire de Clermont-Ferrand
M. Pierre-Joël Bonté, Président du Conseil Général du Puy de Dôme
M. V. Giscard d'Estaing, Président du Conseil Régional d'Auvergne
M. Guy Amsellem, Délégué aux Arts Plastiques, Ministère de la Culture
M. Stéphane Doré, conseiller aux Arts Plastiques, DRAC Auvergne
M. Daniel Poignant, conseiller à l'Action Culturelle, DRAC Auvergne
Mme Agnès Barbier, M. Paul Collet, DRAC Auvergne
Mme Marie-Claire Ricard, chargée de communication, DRAC Auvergne
Mme Élisabeth Fouillade, Maire-adjoint de la Ville de Clermont-Ferrand, chargée de la Culture
M. Serge Lesbre, Maire-adjoint de la Ville de Clermont-Ferrand, chargé de la Création culturelle
Mme Danièle Auroi, Maire-adjoint de la Ville de Clermont-Ferrand, chargée de la démocratie participative et du cadre de vie,
Mlle Fabienne Loiseau, Maire-adjoint de la Ville de Clermont-Ferrand, chargée de la jeunesse, de l'animation, de la vie étudiante et des fêtes et cérémonies,
Mme. Hélène Richard, Christophe Chevalier et Mme Janine Bascoulary et le service communication de la Ville de Clermont-Ferrand
M. François Robert, M. Régis Besse 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
M. Jacques Martin, vice-président du Conseil Général du Puy-de-Dôme, chargé de la Vie Collective M.Simon Pourret, directeur de cabinet du Président du Conseil Général du Puy-de-Dôme
Mlle Valérie Héraud, M. Basset, M. Dubrunquez, Mission Départementale de Développement Culturel
M. Ponsonnaille, Président de la commission culturelle du Conseil Régional d'Auvergne
Mme Ginette Chaucheprat, service culturel du Conseil Régional d'Auvergne
M. Guy Isaac, Recteur de l'Académie de Clermont-Ferrand
Mme Claude Petitpas, déléguée à l'Action Culturelle et Internationale et M. Jean-Claude Peronnet
Mme Nathalie Roux, Consevateur au Musée des Beaux-Arts de Clermont-Ferrand, Mme Annick Glass et l'ensemble du personnel du Musée
Mme Claire Gastaud, Galerie Gastaud, Clermont-Ferrand
MM. Pierre Danel, Janine Closset, Patrick Néhémie et Alain Mascaro du C.R.D.P. de Clermont-Ferrand
M.François Besson, Directeur Ecole Régionale des Beaux-Arts de Clermont-Ferrand, les enseignants et tous les étudiants qui ont participé à l'organisation du festival
M.Rebois, Mme Isabelle Pio-Lopez, Ecole d'Architecture de Clermont-Ferrand et tous les étudiants qui ont participé à l'organisation du festival
Alain Burosse et Pascale Faure, Canal+
M. Patrick Poughon, Manganelli Duran Duboi Distribution

MM.Christian Bailly et Pacôme Yamadjako, Lyonnaise Câble
Serge Arnaud, Gris Souris, Souris-Bis
Marc et Sylvie Aichaoui, O.M.S. et Mac d'Occasion
M. Philippe Neyrial, Neyrial S.A., Mme Valérie Monnier et Auguste Louro, Nat Auvergne
MM Hervé de Bussac, Michel Cellérier et Yves Prévost, Laurent Havette, Florent Gilfaut, G. de Bussac SA
MM Gilbert Bonnefoy, Philippe Albinet, Bruno Mrozinski et les élèves de la formation à la photographie du Lycée Vercingétorix
Dominique Belloir, Mirage Illimité et Grand Canal
Rosanna Albertini
Thierry Decombas, Jean-Michel Bonnemoy, CRAV
(bonnes) Mines, Benoit, Jean-Philippe, Michel, ect.
Grégoire et Bertrand Rouchit
M. Pierre Bongiovanni, Yasmina Demoly, C.I.C.V. Pierre Schaeffer, Montbéliard
M. Marcel Mazé, Collectif Jeune Cinéma
Mme Anne-Marie Kurstein, Danish Film Institute Workshop
Heure Exquise !
M. Pascal Neveu, FRAC Alsace, et Anne Argyriou
M. Francis Gelin, Agence Culturelle d'Alsace
Marie-Jo Thareau, INA
Joëlle Metzger, Céline Durante, Vidéochroniques, Marseille
Laurent Rohr et Bruno Bouscarel, Radio Campus
Marc Mourguiard, Citéjeune
Ronan Prémondière, Cinéma Le Rio
SFR
Vidéosynergie
Jean-Michel Cercy, Régie Mialon
M. Jean-Louis Jam, Evelyne Ducrot, Service-Universités-Culture de Clermont-Ferrand
Lydie Jean-Dit-Pannel, Jean-Pascal Vial, Le Mas
Delphine Robin, Anne-Marie Büsse, Badr Boukili et Rolf Gysi de l'I.U.P. Commerce International
Anne-Marie Perrin, Franck Lambour
Le Théâtre du Pélican

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

merci

Turbulences [vidéo / art actuel] # 22
Deuxième trimestre 1999
Directeur de la publication : Vincent Speller
Directeur de la rédaction : Gabriel Soucheyre
Secrétariat / abonnements : Colette Promérat
Diffusion en librairie : Calmin Borel
Textes de : Patrice Allain, Dominique Angel, Roland Baladi, Jean-Baptiste Barrière, Alain Bourges, John Brassett, Antoine Canet, Jean-François Cantin, Geneviève Charras, Rudolf Frieling, Alexandre Gherban, Mo Gourmelon, Marie-José Jean, Gao Ling, Anick Maréchal, Monique Maza, Marcel Mazé, Lars Movin, Sara Roberts, Gabriel Soucheyre, Jim Tobias, Nicolas Thély, Steina Vasulka, Gene Youngblood, Sabrina Zannier.
Traductions : Namadie Bourdier, Alysia Hetherington, Sébastien Lemaire, Huan Pei, Grégoire Rouchit, Gabriel Soucheyre

Ont collaboré à ce numéro :
Calmin Borel, Céline Quilleret
Impression : Imprimerie G de Bussac SA
Dépôt légal : à parution
N° de commission paritaire : 74742

Publié par
VIDÉOFORMES
B.P. 71
63003 Clermont-Ferrand cedex 1
tél : 04 73 31 12 73
fax : 04 73 37 24 02
email : videoformes@nat. fr
net : http://www.nat.fr/partners/videoformes

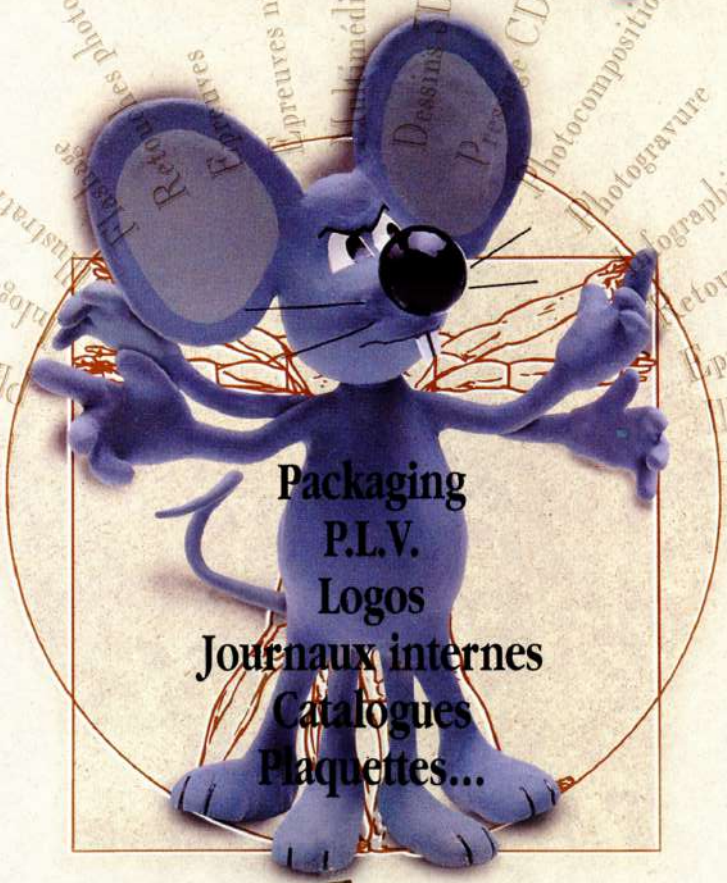
© les auteurs, Turbulences [vidéo / art actuel] # 23 et **VIDÉO**FORMES
Tous droits réservés
La revue Turbulences [vidéo / art actuel] # 23 bénéficie du soutien du Ministère de la Culture / DRAC Auvergne, de la ville de Clermont-Ferrand, du Conseil Général du Puy-de-Dôme et du Conseil Régional d'Auvergne.

Merci à tous les auteurs.
Prochain numéro : # 24, Juillet 1999

Deux coquilles malencontreuses ont entaché le dernier numéro de notre revue (#22, janvier 99) :
1- Au bas de la page 18 du texte de Jean-Paul Labro (Quo vadis ?, p18, 19 et 20), la ligne suivante a été masquée : «L'espoir véritable de nous montrer autre chose que le spectacle d'un monde dépeuplé (au sens exfolié)»
2- Dans l'article de Françoise-Claire Prodhon au sujet de l'artiste Fariba Hajamadi, page 22, une colonne entière a échappé à l'attention du correcteur, rendant le texte très difficilement compréhensible. Ce texte sera reproduit intégralement dans le numéro 24.

A nos lecteurs et aux auteurs, tous nos regrets et nos excuses.

Notre métier : la communication imprimée





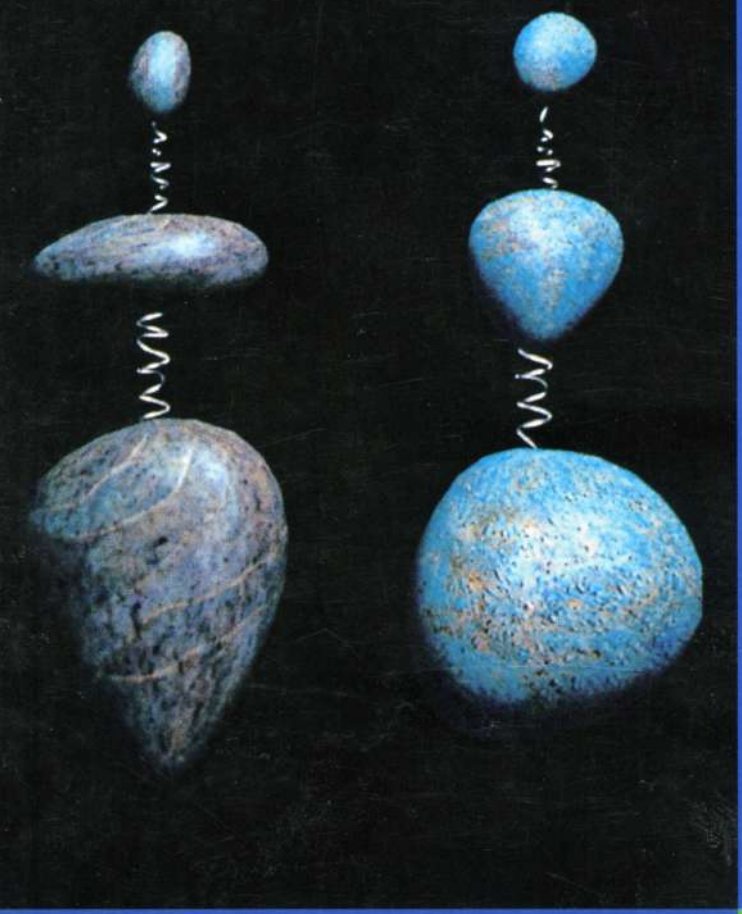
Gris souris

Studio d'Arts Graphiques - Compogravure
Retouche photo - Multimédia - Flashage

4, bd Robert Schuman - B.P.16
63063 Clermont-Ferrand cedex 1
Tél.:04 73 28 13 13 - Fax:04 73 28 19 69
Mel : grisouri@souribis.com
Numéris (EasyTransfer) : 04 73 28 84 77

LES F.A.E.L.L. DE LYONEL KOURO
COPRODUIT PAR CANAL+ ET DUBOI

CANAL+ PARTENAIRE OFFICIEL
DU FESTIVAL INTERNATIONAL
DES ARTS VIDEO ET MULTIMEDIA



Parce que la valeur n'attend pas le nombre des minutes.

Par sa politique de pré-achat, de coproduction et de diffusion, CANAL+ est vraiment la chaîne des courts-métrages, des images de synthèse, des dessins très animés et de la création vidéo...

CANAL+

239 151 734 RCS Paris