

catalogue de centaines d'effets spéciaux, obtenus grâce à l'imagination d'un spécialiste et à un subtil déploiement de technologie appuyée sur l'utilisation d'ordinateurs.

Il y a plusieurs années déjà, j'ai assisté à une démonstration dans un studio de Saint-Cloud. L'image d'une unique danseuse peut être multipliée en deux, trois ou à l'infini, colorée de même, placée dans un décor préenregistré de votre choix... N'oublions pas que ces petits miracles sont possibles parce qu'il ne s'agit pas d'une image optique, mais d'une image magnétique, fixée sur des particules d'oxydes métalliques sur une bande de plastique, dans un chargeur gros comme une boîte de cigarettes.

Le seul handicap, la dimension de l'image, est désormais surmonté. Les résultats (moyens avec les bandes amateur) sont remarquables avec les bandes professionnelles de 2 pouces<sup>1</sup>, et permettent la diffusion dans une salle de deux cents places. La vidéo enflamma l'imagination des jeunes créateurs, et démarra avec les happenings et l'art corporel, comme moyen économique de conserver une trace durable d'actions éphémères — et éventuellement de les commercialiser. Pour l'artiste conceptuel qui étudie la notion d'art, la bande vidéo est un moyen de communication exceptionnel. Sans savoir s'il sera reçu, c'est une bouteille jetée à la mer, avec une bande diffusée dans un lieu de passage fréquenté, un musée par exemple. Dans ce genre, Vito Acconci apparut d'emblée comme un leader, malgré la longueur — et la lenteur — de ses interventions enregistrées.

D'autres artistes manifestèrent la volonté de créer des œuvres spécifiques, à la vidéo. Deux courants majeurs : le narcissisme et l'exploration de la technique. Les uns — les unes surtout, car les femmes tiennent une position numériquement importante en vidéo — commencèrent à inventorier leur corps, en prome-



7

nant la caméra autour d'eux — d'elles-mêmes. Les autres penseront et trouveront des trucs techniques et des truquages faciles et amusants : les chiens de William Wegman, les corps qui semblent traverser l'écran cathodique, deux personnes se serrant la main à l'intérieur de la boîte, la hache qui va la fracasser et semble passer à l'intérieur, etc.

Il ne faut pas mépriser ces effets, car leurs auteurs ont entrepris de créer le vocabulaire et la syntaxe d'un nouveau langage et, sans doute, d'un art nouveau. Mary Lucier va plus loin : elle enregistre la trace d'un lever de soleil à la fois sur la bande magnétique et sur le tube qui enregistre l'image. De jour en jour, l'image nouvelle d'un lever de soleil porte la brûlure indélébile des levers de soleil précédents dans l'objectif lui-même.

Ces exemples au hasard ne prétendent nullement constituer un panorama exhaustif, pas même une initiation, mais une incitation à découvrir l'art vidéo.

En bientôt vingt ans, l'histoire de la vidéo par les artistes a eu ses pionniers, ses martyrs, ses grandes heures. En 1968, l'Allemand Gerry Schum, le premier, tenta d'établir un circuit de diffusion ; Leo Castelli et Illeana Sonnabend poursuivirent la même démarche ; aujourd'hui Anna Canepa diffuse la vidéo à travers le monde.

Les dates décisives furent 1972, Venise et Kassel, 1973, avec la

Biennale de Paris et 74, avec l'exposition Project à Cologne, une démonstration impressionnante, techniquement et esthétiquement, des installations majeures comme celle de Peter Campus qui, par un jeu de projections et de miroirs vous permettait de vous voir vous serrer la main à vous-même.

Des revues sont nées et ont disparu, tel Radical Software aux Etats-Unis.

Les exemples sont essentiellement américains, car comme souvent dans d'autres domaines, les Etats-Unis furent les premiers pour les raisons que l'on sait. Mais les Anglais, les Allemands et les Français œuvrent depuis plusieurs années déjà dans la même voie.

Le Centre Pompidou a présenté, notamment, les expériences fascinantes de Rovere qui crée une image à partir de rien, je veux dire d'un écran vide, exemple typique de la technique dite feed-back, et celles de Catherine Ikam, la même qui présenta au printemps sur Antenne 2 une série de cinq émissions sur la vidéo aux USA. L'essor se poursuit. L'INA et l'ENSAD (l'Institut National de l'Audiovisuel et l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs) se sont associés pour mettre un studio à la disposition des plasticiens. Des jeunes, mais aussi des peintres célèbres comme Olivier Debré, ont pu s'initier et produire des œuvres vidéo. En juin enfin, Don Foresta a présenté au Centre

culturel américain du boulevard Raspail un programme uniquement français de trois séances de deux heures, qui sera présenté à New York avant de circuler aux Etats-Unis. A la Biennale de Paris enfin, en automne, un programme très complet sera présenté quotidiennement. Deux salles seront spécialement aménagées avec le matériel le plus moderne. Un des problèmes de l'art vidéo réside, en effet, dans sa présentation. Ce problème tient à sa nature même. Dans une exposition muséale traditionnelle, les œuvres sont appréhendées par le regard une fraction de seconde. Cependant, la vidéo ne se situe pas dans l'espace, mais dans le temps. Elle exige du temps pour être appréciée. Elle crée avec ses voisines un hiatus que les organisateurs essaient de neutraliser en aménageant des espaces spéciaux, à l'éclairage soigneusement dosé, où le visiteur ne devrait pénétrer qu'après avoir traversé des couloirs qui fassent fonction de déconditionneurs, chacun jugera. Les particularités de la vidéo en font un moyen de communication et de culture exceptionnel. Un jour, chacun pourra visionner à domicile sur son magnétoscope ses artistes favoris, un jour chacun deviendra créateur.

<sup>1</sup> Les dimensions anglaises ont été imposées par la prédominance de la technologie américaine, relayée par l'industrie japonaise.