



5 Theresa Wennberg: Norma or Gene, 1979. Couleur. Une performance qui traite les conséquences et possibilités de manipulation génétique. Produit par le Centre Georges Pompidou, Paris.

lution flippers, on diffuse ce montage en introduisant le téléviseur dans l'objet lui-même. Rétroaction de la diffusion dans la source d'enregistrement».

6 Pierre Rovere: Fusion, dispositif exécuté par et pour la Biennale. Vidéo, 200 x 75 cm.
«Faire du cinéma, c'est mettre en place des séries de patterns pour construire des séries d'images; c'est établir des relations privilégiées entre des immobiles; c'est explorer le champ des possibilités chimiques, optiques, électroniques, informatiques; c'est s'attarder aux interférences, à l'usage contre nature, et à la création technologique; c'est, pour répondre à des exigences nouvelles, faire usage, adapter ou créer des dispositifs nouveaux; c'est découvrir et offrir de nouvelles matières à voir et de nouvelles manières d'y voir; c'est travailler et modeler l'im palpable; c'est impressionner des impressions impressionnantes; c'est pulser l'image cachée du film, de la vidéo, de l'ordinateur, de l'univers, à la vitesse de la lumière».

7 Dominique Belloir: Flippers, 1980. Couleur, vidéo-cassette. «Fascination, isolation, focalisation. Couleurs, flashes, pulsions, vitesse, réflexes. Partenaire artificiel, décharge, agressivité, excitation, phantasmes, frustrations. Le jeu: La boule, les butoirs, les clapets, les chiffres, signaux sonores et visuels. Réactions électriques, lumineuses. La caméra vidéo constate, le synthétiseur traduit, amplifie. En réalisant ce montage, on introduit l'objet flippers dans le cadre d'un téléviseur. Dans l'instal-

dans une suite d'écrans juxtaposés, faisait défiler — et peut-être symboliquement se mêler — les eaux de la Tamise et celles de la Seine. Cette année, le Français Michel Jaffrenou fera voler et descendre un nuage de plumes à travers une colonne d'écrans reposant sur un piédestal de plumes. Ici encore, le symbolisme est évident.

La bande vidéo n'est pas un genre en soi; c'est un monde, un procédé universel... ou presque. La vidéo, en raison de ses particularités techniques, peut servir à tout. C'est pourquoi elle a séduit tant d'artistes. On comprendra, si on fait la comparaison avec le cinéma. Le cinéma, comme la photographie, fait appel au film qui est impressionné par la lumière. Un traitement chimique révèle l'image latente. Le processus de développement nécessite un temps accru dans le cas d'un négatif qu'il faut transposer en positif. Si des effets spéciaux sont désirés, il faut opérer des truquages difficiles et coûteux.

La caméra vidéo ne comporte pas de viseur optique, mais un

écran de contrôle, une télé miniature qui montre l'image exacte enregistrée. En studio, on peut suivre, sur le grand écran d'une télévision ordinaire, revenir en arrière et contrôler immédiatement le résultat des prises de vue et de son. Aussi l'apparition sur le marché du Portapack, dans les années 60, fut-elle à l'origine d'une révolution aussi importante qu'avec celle du magnétophone dit mini K7, dix ans plus tôt. Allant plus loin, la «palluche» est un simple objectif enregistreur, un tube vidicon qui se dissimule dans la main, tandis qu'un fil le relie au magnéto porté à l'épaule. Pas besoin d'intermédiaire, de laboratoires indiscrets... et la bande peut être réutilisée indéfiniment. Autre avantage: les possibilités d'interventions sur l'image semblent illimitées grâce aux ingénieux dispositifs inventés par quelques bricoleurs doués, puis perfectionnés par des ingénieurs spécialistes. Le dernier marché international des programmes TV à Cannes, au mois d'avril, a vu proposer, par la Société hollywoodienne Image West, un

