

Jan 1981

# A LA XI BIENNALE DE PARIS

La Biennale de Paris se met au goût du jour. Aux disciplines « classiques » (peinture, sculpture, photo, etc.), vient maintenant s'ajouter la vidéo. L'électronique au musée !

A la XI<sup>e</sup> biennale de Paris : on y a mitonné aussi de la vidéo. Signe des temps. L'image électronique est maintenant reconnue dans les salons comme un moyen d'expression à part entière, et la Biennale 80, qui s'est déroulée courant Octobre au Musée d'Art Moderne à Paris, a accueilli une cinquantaine d'artistes vidéo.

Comme d'habitude, la vidéo, qui demande pour être montrée un minimum de matériel, souffre de l'encadrement des crédits. Remercions les diverses marques de matériels qui ont confié aux organisateurs les moniteurs, magnétoscopes et téléprojecteurs. Cette réunion de matériels un peu hétéroclites n'a pas manqué de créer quelques problèmes techniques dans les tous premiers jours. Après, ça s'est tassé, et les bandes passaient à l'heure dite.

L'exigüité de la surface impartie à cet article ne nous permet pas de parler de tout le monde. J'ai donc éliminé d'un trait vengeur toutes les œuvres qui auraient tout aussi bien pu avoir été produites en cinéma (même si ce n'étaient pas toujours les pires). Dans la charette, on trouvait un important contingent de bandes américaines. Tant mieux. Un zeste de chauvinisme, et à nous les Superdupont de la bande enregistrée, qui doivent pallier à coup d'imagination le manque de sophistication de leurs matériels par rapport à ceux de leurs collègues d'outre Atlantique. On trouve deux fonctionnements d'œuvres différentes : les bandes, qui sont montrées sur un moniteur ou un téléprojecteur, et les structures ou « environnements », qui intègrent l'image à un élément extérieur, ou la multiplient par la juxtaposition d'écrans. Tout d'abord : les bandes magnétiques.

## BANDES A PART

Robert Cahen, comme un certain nombre de ces artistes vidéo, est produit par l'INA et travaille à l'atelier des Arts décoratifs. De lui, on peut voir deux compositions synthétiseurs (dont Horizontales Couleurs, où il effectue un travail de coloriste d'une grande finesse sur des figures géométriques, en jouant sur des illusions chromatiques) et le très réussi Trompe l'œil, certainement l'une des bandes les plus intéressantes de la manifestation, où les effets vidéo (surimpression, arrêt sur image...) sont mis au service d'une recherche sur ce qui pourrait être un jour un récit spécifiquement vidéo. L'image se transforme par déplacement progressif d'éléments qui en appellent d'autres par métaphore ou association graphiques : un théâtre amène une danseuse, qui laisse place à un métro-nome, puis à un piano, dont les



touches blanches et noires motivent l'apparition d'une voie de chemin de fer... et ainsi de suite.

Jean-Paul Fargier, dans ses « Notes d'un magnétoscopeur » se livre à un travail de collage et de détournement visuel et sonore en vidéographiant son récepteur et en remontrant différemment les images et les sons. Son matériau est souvent d'ordre politique (Marchais, l'URSS), et certains décalages son/image prêtent autant à réflexion qu'à sourire.

Thierry Kumzel, théoricien de l'image présente dans Still (25') une exploration très complète d'un effet de sélection de gris et coloration, à partir d'une image à peu près fixe. Amateurs de péripéties, s'abstenir.

Theresa Weinberg et Suzanne Nesim, dans Norma or Gene tire plaisanterie sur le thème « Normal ou génétique », montrent une civilisation où les êtres vivants pourront être fabriqués par les hommes vieilles méthodes ou par des moyens artificiels. Une brave dame vient s'informer sur les détails de l'opération, tandis qu'une incrustation montre en gros plan derrière elle l'opération contre nature (et violemment colorée) qui emprunte son nom au soldat du feu.

Patrick Prado, dans son Périphérique truque par « colorisation » en trois couleurs (dont certaines associations très réussies) un long travelling sur les périphériques parisiens.

## LA VIDEO ECLATEE

Quant aux environnements, ils se réclament autant de la sculpture, voire de l'architecture, que de la vidéo.

Catherine Ikam, dont on a vu sur A2 voici quelques mois l'excellente série sur la vidéo américaine, présente Niagara Falls, une installation qui comporte trois moniteurs (bien que l'œuvre ait été à l'origine conçue

pour six), où passent simultanément trois traitements différents d'images prises autour des célèbres chutes : à gauche, des images noir et blanc ; au centre, une « colorisation » électronique qui surprend par la finesse de ses teintes ; à droite, enfin, un effet original de « Vertical déflexion » (réalisé aux USA sur l'installation de Woody Vasulka).

Les deux effets se prêtent particulièrement aux images bouillonnantes des eaux, et l'information sonore vient compléter la grande force de cet environnement. Regrettons toutefois que le synchronisme des trois bandes ne soit pas parfait, ce qui limite certains effets voulus par l'artiste.

Pierre Rovere a installé une colonne de moniteurs placés sur le côté, et dont les images, toutes semblables, donnent l'impression d'objets escaladant la colonne devant un fond coloré descendant.

Philippe Guerrier, insère dans le triple écran de image du monumental la triple représentation suivant trois axes orthogonaux d'une même action : l'élaboration d'une maquette grâce à l'aide d'éléments d'un jeu de construction. Un léger asynchronisme vient détruire l'illusion d'une action réelle, et met en évidence le système de la triple représentation.

Michel Jaffrenou, présente Le plein de plumes, une « sculpture vidéo » qui consiste en quatre écrans superposés, reliés à quatre magnétoscopes. L'artiste, dont la tête est visible sur l'écran supérieur, laisse tomber des plumes qui passent d'un écran à l'autre (ici le synchronisme est parfait) et viennent s'accumuler sur l'écran du bas, puis progressivement jusqu'au sommet.

Dominique Belloir, est l'une de nos vidéo-artistes les plus connues. Son livre sur la vidéo expérimentale doit sortir dans les prochaines semaines. Elle est en outre responsable de la vidéo à la biennale, et y fait fonctionner un montage : Flipper, fabriqué en collaboration avec l'architecte Rainer Verbizh. Un moniteur est encastré dans un flipper, et passe une bande réalisée par « colorisation » d'images... d'un joueur de flipper et de son instrument. Dominique Belloir met en évidence le double trajet accompli en abîme : entre le montage vidéo, qui consiste à introduire le flipper dans l'écran, et l'assemblage exposé, qui remplace l'écran dans le flipper. On peut aussi imaginer que tôt ou tard, un « designer » de génie trouvera le moyen d'intégrer notre image aux divers jeux électroniques, et à divers autres objets, de manière à ce que notre temps à admirer notre visage repu et béat, multiplié à l'envi par les plus innocents accessoires de la vie courante. M.V.