

Déc 1980

« Trompe l'œil » de Robert Cahen



## Biennale de Paris : L'art vidéo se cherche

Une cinquantaine de bandes de vidéo, réparties en cinq programmes diffusés quotidiennement dans deux salles, totalisant environ quatorze heures de projection, constituaient la partie « art vidéo » proprement dite de cette 11<sup>e</sup> Biennale qui s'est achevée le 2 novembre dernier. Quelques installations utilisant le média vidéo, le plus souvent en tant que sculpture, étaient disséminées par ailleurs dans la rubrique « arts plastiques » et côtoyaient les tableaux de toute sorte.

Disons-le franchement et de manière partisane : la vidéo et le cinéma expérimental étaient de loin les sections les plus intéressantes de cette manifestation qui se cherchait, héritant entre un avant-gardisme exsangue et le fantasme de nouvelles pratiques encore en

gestation. Si, pour le cinéma, la délimitation sans ambiguïté de l'espace qui lui était imparti (salle sombre, portes closes après le début de la séance...) en a facilité l'accès, pour la vidéo, en revanche, son statut « d'objet d'exposition » en rendait l'appréhension temporelle difficile. Si la salle 1 se trouvait plus ou moins fermée autour du moniteur, la salle 2 (inexistante en tant que telle) offrait deux écrans en bas d'un escalier sur lequel s'entassaient, par vagues successives, des spectateurs pressés de passer à autre chose. Or, une bande vidéo, comme un film, se déroule sur une durée donnée, fait appel à un temps spécifique de lecture (même s'il ne relève pas de la fiction) : éléments sans lesquels on ne peut la saisir correctement. Ceci étant posé, un individu qui se serait donné la peine de suivre ces programmes aurait pu découvrir des choses très intéressantes.

Deux parrains ont présidé à la naissance de l'art-vidéo (je n'envisage pas ici la vidéo sociale proche de la télévision institutionnelle et des techniques de reportage) : le cinéma expérimental (dont les premières œuvres de Nam June Paik se rapprochent beaucoup) et les arts plastiques (dépassément du cadre pictural et enregistrement d'actions corporelles).

Malgré les déclarations des réalisateurs Kim Randall et Carole Sklan qui prétendent s'être, avec *Granma Rose*, *Elsie Mae and Lotti* (Australie), éloignés du documentaire filmique habituel en y introduisant des stock-shots d'époque, des vieilles photos, de la musique afin d'étoffer les confessions de trois vieilles femmes, natives de Sydney, faisant revivre les principaux événements du siècle, nous n'avons affaire en fin de compte qu'à un téléfilm qui ne dénote pas du tout son origine vidéographique.

En revanche la démarche de Dasha Ross et Alex Hynes qui essaient, dans *Keep it down to a shout* (Australie), de restituer l'univers des sourds-muets en le rendant à la fois accessible à un public normal et à la communauté en « Propellertape » de Klaus Vom Bruch

question, s'avère beaucoup plus pertinente. Les parties didactiques, présentant les tentatives que font les sourds pour décrire leur vie dans un contexte réaliste, alternent avec de splendides morceaux vidéographiques : séquences créatives de mime ponctuant et aérant le corps de la bande. Nous avons par exemple, sur un fond noir, des jeux de mains qui donnent naissance à diverses figurines dont le potentiel expressif se trouve enrichi par un travail sur l'émulsion et les couleurs. Pour rester dans cette même catégorie nous pouvons dire que la bande du fameux Joe Rees (Target Video), *California New Wave* (USA), qui nous présente des concerts punks entrecoupés d'images violentes de luttes, de guerres, de lobotomies, emploie, de façon habile mais classique, une des bases du langage cinématographique.

Signalons enfin, à la limite frontière du genre, l'œuvre

de Robert Cahen, *Trompe l'œil* (France), travail sur l'animation utilisant les matériaux les plus divers : personnages réels – filmés au ralenti ou immobiles –, jeux de reflets, introduction lyrique d'éléments naturels comme la lune et les nuages, incrustations variées de poupées dans des environnements changeants ; un univers synthétique partiellement trouble.

A ces quelques démarches proches du langage filmique, s'opposent des œuvres issues de la création plastique.

Pour Harrie de Kroon, tel que nous l'avons perçu à travers ses trois bandes : *Ever*, *Orrobomos*, 10/78 (Pays-Bas), le média vidéo ne sert qu'à enregistrer des « performances ». Dans la première nous fixons un personnage attaché à terre par les pieds et les mains qui tente vainement de se lever (ici la caméra est fixe), dans la seconde nous prenons acte des efforts désespérés d'un homme qui tire sur une corde afin de faire

tomber un mur (il y a quelques mouvements de caméra mais répétitifs). 10/78 semble un peu plus élaboré : nous voyons une suite de petites actions, comme des mains qui se joignent et se lâchent, des bouts de bois qui sont brisés... Ici le langage vidéo est à son point mort, toute l'esthétique relève de la sculpture vivante que l'on aurait pu apprécier à l'œil nu.

Klaus Vom Bruch (RFA) est pareillement un héritier des arts plastiques mais ses bandes mettent en jeu un début d'organisation audiovisuelle : l'image, en quelques fragments, d'une bombe qui explose et réexplose (*Der Geisten Seher*) ou les quelques plans, toujours répétés en boucle, de types sur le point de monter dans un avion de guerre (*Propellertape*) finissent par créer une certaine fascination. Le Canadien Noël Harding, également obnubilé par des visions plasticiennes (cf. le plan superbe où l'on voit un miroir pendu à un fil de fer comme du linge), arrive, dans *Chapter one*, à les dépasser et à les intégrer dans la constitution d'un univers véritablement audiovisuel.

Manet. Il s'agit de la « séquence-étalon ». Deuxième partie. La même séquence est reprise, mais cette fois-ci la fluidité du langage vidéo se fait sentir : montage de détails, effacement et incrustation des personnages les uns par rapport aux autres. De l'immobilité de la première partie on passe à une mise en fiction audiovisuelle (sonore) de l'œuvre de Manet ; ou de sa configuration culturelle aujourd'hui.

Troisième partie. Un ordinateur est utilisé ici dans le but de transformer l'information visuelle par un travail électronique. Les modifications dans la séquence se situent au niveau du déplacement des particules qui refondent les motifs que l'on voit, selon que telle ou telle information donne une plage abstraite, une vision des acteurs immobiles comme sur une photo ou bien leur métamorphose en éléments constitutifs de la toile de Manet. Le tableau est ainsi recréé électroniquement : les trois parties réunies contribuent à isoler une esthétique spécifiquement vidéographique.

On retrouve cette préoccupation d'une écriture spécifique dans plusieurs bandes de la sélection française : *Still* de Thierry Kuntzel, une vision d'intérieur entièrement bleue où nous palpons les pulsations de la couleur ; *Flippers* de Dominique Belloir et Rainer Verbizh, travail sur l'épaisseur du matériau visuel, convoqué lors d'une représentation de billard électrique.



« Flippers » de Dominique Belloir et Rainer Verbizh

que ; *Niagara falls* de Catherine Ikam qui, sur trois écrans, montre sous forme d'incrustations variées, naturelles ou stylisées, toute la dynamique visuelle que peut susciter une chute d'eau. (1)

1) Notons que le 8 décembre, le « Ciné-MBXA » animé par Dominique Willoughby, présente, au 12 rue de l'Abbaye 75006 Paris, deux séances (19 h 30 et 21 h) consacrées à l'art-vidéo en France avec des bandes de D. Belloir, T. Kuntzel, R. Cahen (leurs dernières œuvres), F. Pain, C. Ikam, P. Rovère...

RAPHAËL BASSAN

