

VIDÉO

# Le monde des vidéos ?

**Que veulent-elles nous faire voir, les nouvelles images ? Que veulent-elles nous devenir ? Peut-être l'homme invisible. L'homme invisible, grâce aux ordinateurs, nous le voyons, et nous le sommes. Il est virtuel, interactif et croit jour après jour... si l'on en fait le Festival Vidéoformes, la « Revue virtuelle » de Baubourg, le magazine « Snark » sur ARTE et quelques expositions, qui marchent bravement à sa rencontre.**

## Festival Vidéoformes à Clermont-Ferrand

VOUS êtes devant le Vénus de Vétasquez. L'environnement prend de vous tendre à côté de elle. Et vous voyez dans la main. Non vous ne rêvez pas. La preuve, cette photo que vous pouvez monter à vos amis. La vidéo ne veut pas le festival Vidéoformes. C'est une machine à imprimer le spectateur dans quinze œuvres d'œuvres. Les œuvres sont projetées sur un grand écran vidéo. Le visiteur se positionne face à un caméra. Son corps alors s'inscrit dans les ouvertures du tableau (miroirs, portes, fenêtres, etc.) et si elles avaient été prévues depuis toujours à cet effet. Une imprimante, à la sortie du stand, expose les photos-témoins de ces expériences.

Ce dispositif, intitulé *Watch yourself*, est dû à un artiste new-yorkais, Timothy Binkley. Il l'a promené dans toutes les parties du monde avec un égal succès. Succès forcé ? Succès d'artiste ? Le public ne se pose pas la question. Il s'amuse. Voilà enfin un circuit interactif simple comme bonjour. Le virtuel à portée de tous les Q.I.

Le virtuel Vidéoformes qui attend cette année « au moins 12.000 visiteurs, dont 5.000 scolaires en visites guidées », selon Gabriel Soucheyrer, son directeur, pose la question du rapport entre vidéo et peinture, sous l'angle du retour à l'œuvre. Retour à l'œuvre, commercial ? Certes... « Dès que l'on commença à voir vendre il fallut faire des œuvres de commande ou s'accrocher sur un mur, je ne sais mais à faire des installations vidéo qui se posent comme un tableau. Et j'ai eu du succès », ironise Jean-

Moine Paik, le chef de file des artistes vidéo, celui qui vend le mieux ses œuvres sur le marché de l'art. Mais vendre plus facilement n'est peut-être pas la seule raison qui pousse tant d'artistes vidéo à inscrire aujourd'hui leurs créations dans des dispositifs muraux. Il s'agit aussi d'affirmer que rien ne peut échapper à la pression des nouvelles technologies – pas même la forme « archaïque » du tableau.

La demande d'interactivité découle d'un structurage même de la télévision et de la radio. Avoir la possibilité, du bout des doigts, de choisir un programme entre cent, entre mille, fait que le simple geste de tourner un bouton permet au récepteur d'agir sur l'émetteur. A partir de là, le détail de réaction étant de plus en plus court grâce aux proesses de l'informatique, toutes sortes d'interactions deviennent possibles. Y compris en temps réel, c'est-à-dire sans le moindre délai. Qui plus qu'un artiste en est conscient ?

L'art n'est pas la communication. Mais à chaque époque, il s'inspire de ce qui est le plus minime ou l'intensité ou la pervérité, en pouvant l'ignorer sous peine de périr. Et c'est pourquoi nous sommes nous voyons tant d'artistes, de tous bords, prendre en compte la demande d'interactivité. A Clermont-Ferrand, on sent nettement d'ou souffler le vent. Le public veut mettre la main à la pâte.

Il en a à nouveau l'opportunité avec Jean Loque, qui accroche quatre portraits vidéo (Rauchenberg, De Kooning, Jasper Jones et John Baldessari) dans des cadres dorés. Visages fixes. Si l'on s'approche, l'image s'anime. Des capteurs sous la caméra, à regarder un objet vidéo s'agite. Pourquoi ce jeu ? « Pour tenter, en l'imiquant, le visiteur plus de trois secondes. Car après les statistiques, c'est le temps qu'on passe en moyenne devant une œuvre dans un musée », trois secondes : la promesse de l'interactivité ? Parcellément. En effet, le paysage sans fin de Dominique Heilou (à l'extérieur de la « Revue virtuelle ») concentre en soi sept plans toutes les variations de lumière et de saisons qui affectent un paysage bota. On ne peut s'en tenir, être, à l'acte, comme, printemps, pluie, vent, sable.

Jacques-Louis Nyst, peintre et plasticien belge, propose quant à lui au public de Clermont-Ferrand d'écrire l'homme invisible. Le Retour de l'homme invisible s'accroît dans et par la peinture. Mlle. Soucheyrer, qui présente à côté d'un tableau-ordinateur, le moniteur vidéo ne sert que de médium à des investigations qui répondent. C'est d'autres, elle se contente. Jérôme Ledup présente des panoramas photographiques qui tournent autour d'un modèle-

visuel, habité par une image live ou un programme en boucle. Ces panoramas se composent d'un accord de treize notes légèrement décalées. Leur juxtaposition leur donne de l'allant.

Roland Badali préleve des images sur le flux télévisuel, « en s'attachant davantage aux défauts de réception qu'à un modèle programmé ». Puis une machine, le Scanachrome, peint ces « vidéo-formes », en récapotant sur un écran, à la vitesse de la télévision et de la radio. Avoir la possibilité, du bout des doigts, de choisir un programme entre cent, entre mille, fait que le simple geste de tourner un bouton permet au récepteur d'agir sur l'émetteur. A partir de là, le détail de réaction étant de plus en plus court grâce aux proesses de l'informatique, toutes sortes d'interactions deviennent possibles. Y compris en temps réel, c'est-à-dire sans le moindre délai. Qui plus qu'un artiste en est conscient ?

L'art n'est pas la communication. Mais à chaque époque, il s'inspire de ce qui est le plus minime ou l'intensité ou la pervérité, en pouvant l'ignorer sous peine de périr. Et c'est pourquoi nous sommes nous voyons tant d'artistes, de tous bords, prendre en compte la demande d'interactivité. A Clermont-Ferrand, on sent nettement d'ou souffler le vent. Le public veut mettre la main à la pâte.

Heureux Clermontois ! Toujours quelques pixels d'avance. En 1993, l'adolescent montrait les clips d'un nouvel Avery, Laurent Mignonneau. En 1994, cet artiste revient à Paris, au Carré blanc, un jardin imaginaire fait de cinq « plantés interactives ». C'est l'interactivité, au sens minimal ou paradoxal. Ils traduisent ainsi de façon ludique des grandes toiles des 625 lignes de manière plus savante.

Assche et Martine Moïnot, du Centre Pompidou, et Jean-Louis Boissier, de l'université Paris-VIII, la *Revue virtuelle*, qui en est à sa neuvième édition, existe en ce moment du corps virtuel. Le prochain numéro, cet été, abordera les jeux interactifs. L'édition d'automne s'attaquera aux hyper-médias. Le corps virtuel fait le point sur toutes les recherches qui ont le corps pour objet. L'identité de synthèse pour moi-même. Modélisation et scénarisation partagent les images informatisées en deux groupes.

Dans le premier cas, on dispose des points de repère sur l'objet que l'on veut reproduire en trois dimensions, on calcule les triangles qui relient ces points et l'ordinateur les remplit de matière synthétique. Ainsi Richard Rohringer, le visage couvert de pastilles lumineuses, prête son corps à un Capitaine Nemo virtuel. Dans le second cas, un scanner analyse toutes les parcelles de matière qui constituent une anatomie, et leur trouve un équivalent virtuel.

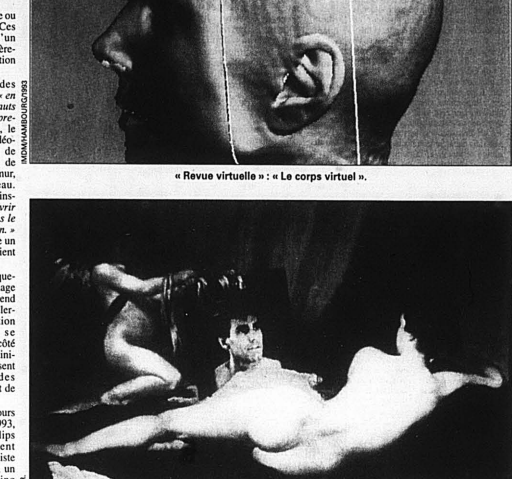
La cabine 1 de la *Revue virtuelle* offre une anthologie des créations de corps virtuels, faites pour les besoins de la science, de l'art ou de l'industrie (dédié de mode virtuel). Toutes sortes d'hommes invisibles, invisibles autrement que numériquement. Document le plus impressionnant : un voyage à l'intérieur d'une colonne vertébrale. Le plus drôle : Doctor Scratch, un queteur rappeur qui mime en temps réel les mouvements qu'un vrai danseur accomplit avec des capteurs sous ses membres.

La cabine 2 met à la disposition des « lecteurs » le *Voxed Man*, atlas du corps créé par scannage. Le Dr Karl Heinz Hölme, de l'université de Hambourg. C'est pour l'instant une tête seulement qu'on dissaille, visite, parcourt, selon les principes de la dissection de cadavre. Mais ces corps verticaux et horizontaux du cerveau, fouillant en dedans les moindres nerfures, sont déjà fort spectaculaires et doivent attirer l'attention des étudiants en médecine-médicins en tiercer. Le public, lui, se laisse épater.

Dirigée par Christine Van



gyrus frontalis medius sin., gyrus frontalis inferior sin., gyrus precentralis sin., gyrus postcentralis sin., gyrus supramarginalis sin., gyrus postcentralis sin., gyrus paracentralis superior sin.



« Revue virtuelle » : Le corps virtuel ».

## Vidéoformes : « Watch yourself », de Timothy Binkley.

## « Snark » sur ARTE

« LES créateurs n'ont pas attendu les nouvelles technologies pour inventer des technologies nouvelles ». Forts de cet adage, chaque samedi soir vers minuit sur ARTE, Louise et Paul Quaxan composent, sous la houlette de Thierry Garrel, un cocktail d'images rares, bizarres. « Magazine de l'image et de l'imaginaire », comme il se définit, « Snark » régale ses aficionados aussi bien de dessins animés d'un vidéo, d'images de synthèse que de pellicules graphées. Et l'on constate alors qu'effectivement tous ces avatars inventés forment une grande famille. La famille des images tortues. Tortues.

Torsion du temps, torsion de l'espace, des corps, de la perspective, du montage, des couleurs, des sens, de tous les sens. « Snark » sait admirablement trouver plusieurs petits films ensemble. Par exemple, entre une vidéo expérimentale de Gary Hill, *Meditations* (1986), qui diffuse cruellement un haut-parleur en le recouvrant progressivement de sable, et Zwiets (*Week-end*), un des tous premiers films de l'artiste polonais, réalisé en Pologne en 1976, sous les deux diffusés dans « Snark » n°7, l'œuvre d'un homme suspendu à la pointe de son appartenance. En les reliant, on s'aperçoit d'une minute d'anglais Tony Hall, qui conte le voyage-clair à travers dix pays, dans les deux autres œuvres se sont heurté à travers du langage, de l'homme suspendu à la pointe de son appartenance. En les reliant, on s'aperçoit d'une minute d'anglais Tony Hall, qui conte le voyage-clair à travers dix pays, dans les deux autres œuvres se sont heurté à travers du langage, de l'homme suspendu à la pointe de son appartenance.

Sous l'effet du sable, la membrane du haut-parleur ondule comme un corps et les sons qu'il émet signifient moins une agonie que la petite mort. De même chez Rybzyński, les secondes imprimées, par de courtes répétitions, ont l'effet d'un saut. « Snark » s'attache à ce que l'on voit, à ce que l'on entend, à ce que l'on sent. Le numéro 27 se termine par l'effacement progressif d'un homme qui décroche du lit et le caméra des feuilles de cellulose. D'abord il devient fluide, fantomatique, puis, à la vingt-troisième, opaque. C'est l'image qu'on voit alors, et elle seule. Et elle nous ramène l'homme invisible, autrement dit, nous, s'il est vrai que l'on s'identifie à ce que l'on voit.

« JEAN-PAUL FARGIER

## Calendrier

**Vidéoformes à Clermont-Ferrand.** Du 6 à 23 avril : « Accrochez-vous à », exposition d'un vidéo, 13, rue de la République, Clermont-Ferrand. Du 19 au 23 avril, 19 rencontres internationales (jeux vidéo, débats, colloques, jeux) à l'Espace Multimédia, 13, rue de la République, Clermont-Ferrand. **Virtuel à Paris.** Le 17 avril, à 18 heures, au Centre Georges-Pompidou, conférence du Docteur Karl Heinz Hölme, créateur du *Voxed Man*. **Les rendez-vous d'Imagina.** Du 13 au 24 avril, 10 à 15 minutes d'images nouvelles. Carrié Saita 19, rue de la République, Clermont-Ferrand. 45-56-66-38. Carrié Saita Rhône-Alpes, à Bron, 19, rue de la République, Clermont-Ferrand. 78-03-18-55. Carrié Saita Marseille, Frêche de la Belle de Mars, 41, rue Jobin, Toul. 91-91-51-52.

**Interactive Plant Growing.** Installation interactive de Laurent Mignonneau et Christa Saita, 19, rue de la République, Clermont-Ferrand. 45-56-66-38. **Térésa Wengberg sculpture.** (à l'extérieur de la « Revue virtuelle ») L'Orsay, 77 rue de Lille (7<sup>e</sup>). Tél. : 45-44-90-10. Jusqu'au 15 mai. **Antoni Mundada.** Ecole des Beaux-Arts de Clermont-Ferrand (6<sup>e</sup>). Tél. : 47-03-50-00. Jusqu'au 16 avril. **Francisco Ruiz de Infante** à l'Ivry. 18 rue de la République, Clermont-Ferrand. 45-56-66-38. **Installation audio-visuelle.** Jusqu'au 15 mai. Galerie Fernand-Léger, 93, rue de la République, Clermont-Ferrand. 45-56-66-38. **Hommage à Michel Jaffron** à La Rochelle. 16 avril à 17 h 30, 31, rue Amiot. Tél. : 44-41-45-82.