

Vidéos d'artistes, années 1960-1980

Le vendredi 21 novembre, 9h30-12h, Centre pour l'image contemporaine/Saint-Gervais Genève (salle de projection, 1^{er} étage)

Nam June Paik : *Video Synthesizer and TV Cello Collectibles Early Color TV Manipulations* (1965-1971, 23', collection CIC/SGG)

Les premiers travaux réalisés conjointement par Nam June Paik et Yut Yalkut ont été récemment restaurés et regroupés en deux bandes. Ils ont un caractère historique indéniable, car ils permettent de voir les débuts de Nam June Paik dans la plupart des voies qu'il développera par la suite. On y retrouve déjà à peu près tout ce qui composera *Global Groove* (1973), bande vidéo *princeps* de l'art électronique et manifeste de la création vidéo.

Cette première compilation est constituée de trois séquences:

-*Early Color TV Manipulation* (1965-1968) montre les premières expériences de création d'images électroniques à partir d'une manipulation des transistors et des résistances d'un poste de télévision. Ces images abstraites, ondulant, basculant, changeant de couleurs, surgissant comme au hasard des dérèglements, démontrent qu'un moniteur peut être aussi un instrument et pas seulement un récepteur d'images.

-*Video Commune* témoigne des débuts des expériences de manipulation d'images épisodiquement reconnaissables de performances et d'installations de Nam June Paik. On le voit faisant des ombres chinoises devant un écran blanc, ou bien promenant un aimant sur l'écran d'une télévision.

-*TV Cello Premiere* (1971) constitue le premier document sur les performances de Charlotte Moorman, avec le légendaire "violoncelle-vidéo" de Nam June Paik. La violoncelliste joue de celui-ci, dont la caisse est composée de trois moniteurs: en frottant les cordes, elle déforme et fait se gondoler les images préenregistrées diffusées sur les écrans (images de Janis Joplin, de Nam June Paik au piano et de Charlotte Moorman jouant du *TV Cello*). Le rapport moniteur / instrument et images / musique devient littéral. (K.B.)

Peter Weibel : *The Endless Sandwich* (1969, 2', collection CIC/SGG)

Dans l'installation *The Endless Sandwich*, la situation en miroir (la mise en abyme) est projetée au tout début. L'inversion montre bien les relations à l'œuvre quand on regarde la télévision. On croit d'abord se retrouver devant les miroirs d'une armoire de salle de bain, où son reflet se répète dans toutes les directions. Mais les apparences sont trompeuses. Le consommateur ne peut pas, et ne doit pas, apparaître à la télévision; il doit se contenter d'allumer son poste. Il reste anonyme dans la société invisible des téléspectateurs. Comme dans un jeu de dominos, un autre spectateur, relégué au fond de l'écran et pourtant entraîné dans une nouvelle "image", se tient devant la télévision, chargé d'en brouiller la réception (cela pouvait se faire à l'époque). Une autre personne fait de même; sans qu'ils aient la possibilité de se voir l'un l'autre. On ne voit les figures que de dos, et elles entrent dans le champ de vision l'une après l'autre. Cela ne signifie pas qu'elles entrent dans l'émission en cours: leur jeu est limité à la consommation et la réception. L'interrupteur marche/arrêt, si caractéristique de la télévision, devient lui-même un thème de représentation. Weibel invite ainsi le public dans l'image qu'il est en train de composer (mais pas dans l'émission), et ce, d'une manière paradoxale: il l'invite à titre de simple consommateur. L'artiste (plutôt que de l'expliquer avec des mots) démontre avec ses "Télé-actions" que les images sont susceptibles de produire des raisonnements, lorsque, en les extirpant du dispositif habituel de la télévision, on en fait des objets de réflexion. En assurant une place à la "réflexivité", Weibel livrait ainsi une

réponse *ante litteram* à la critique adressée quelques années plus tard par Rosalind Krauss aux artistes vidéo.
(Hans Belting)

Steinla et Woody Vasulka : *Vocabulary* (1973, 6', collection CIC/SGG)

La nature didactique de bien des bandes vidéo réalisées par les Vasulka dans les années 1970 révèle l'ampleur de la recherche qu'ils poursuivaient pour comprendre la structure de base de l'image électronique et des technologies digitales de création visuelle. Durant la seconde moitié des années 1970, les Vasulka se sont concentrés sur la construction du "Digital Image Articulator" avec Jeffrey Schier. Des bandes comme *Vocabulary* sont des documents sur les investigations qu'ils ont menées quant à la phénoménologie de l'image digitale grâce à cet instrument. Le titre de la bande est à cet effet programmatique; il annonce une tentative de mise en ordre. De fait, les Vasulka travaillent d'abord à partir de formes et de volumes simples comme la sphère ou la main, et ils opèrent des démonstrations, par exemple autour de processus de constitution de l'image digitale par couches. Des formes sont manipulées à l'aide de processus digitaux consistant en retards (*delay*) ou en utilisant un codeur (*keyer*) qui permet d'insérer une image dans une autre. La liste des effets et mouvements produits n'est bien entendu pas exhaustive, mais elle couvre néanmoins une large part des possibilités promises par les machines. Il n'est pas certain, contrairement à ce que pensaient les Vasulka dans ces années-là, que les résultats de leurs recherches visuelles soient les constituants (le vocabulaire) d'un nouveau langage; la vidéo d'art s'est développée, depuis les années 1980, dans des directions que les pionniers n'avaient sans doute pas prévues, et aujourd'hui la recherche systématique au niveau technique est complètement ignorée par la plupart des artistes; néanmoins, des bandes comme *Vocabulary* s'offrent encore comme des voies ouvertes pour une créativité qui n'a pas épuisé toutes ses possibilités. Certes, la vidéo commerciale, avec les clips et la publicité, de même que la télévision avec les habillages, font un large usage de ces fameuses particularités propres à l'image électronique; mais dans un cas comme dans l'autre, la mise en question du réalisme est évacuée au profit de purs effets. Avec les Vasulka, au contraire, la pureté technique, l'apparente sécheresse expérimentale fonctionnent comme de puissantes moteurs créatifs. (Liliane Haberer)

Steinla et Woody Vasulka : *Soundgated Images* (1974, 10', collection CIC/SGG)

Soundgated Images est la première des nombreuses bandes que les Vasulka ont consacrées à l'étude de l'interaction son-image dans la technologie vidéo. Le postulat de départ est que le son et l'image sont générés par des ondes électroniques de nature similaire. Six sons électroniques abstraits génèrent six types d'images électroniques abstraites, et la mélodie, ou plutôt le montage sonore, génère le montage visuel. La manière exacte dont l'interaction fonctionne techniquement n'est pas explicitée par la bande, qui est plutôt une sorte d'échantillon de ce que leurs recherches et leurs bricolages avec les machines ont permis aux Vasulka de découvrir. Quand les formes abstraites produites avec un son de flûte doux sont interrompues et remplacées par d'autres formes abstraites générées par une sonnerie stridente, certaines analogies sont aisément interprétables: les images "flûte" sont assez lentes, alors que les images "sonnerie" sont presque réduites à des flash vibrants et comprimés. Mais les formes spécifiques générées par les sons ont leur qualité esthétique propre, elles ne sont pas une pure traduction visuelle du son; il est pourtant malaisé de distinguer à quoi tient l'intervention des artistes dans leur élaboration. Il en va ainsi de la plupart des travaux vidéo abstraits des Vasulka au début des années 1970; Woody

les a appelées des “bandes-démo” qui cherchent juste à “voir ce qui se passe dans telle ou telle condition”. “Tout notre travail des premières années n'était pas directement tourné vers l'art. (...) C'était un travail structurel; nous cherchions à contrôler les processus, à intervenir sur un paramètre, puis un autre.” (Liliane Haberer)

Marina Abramovic et Ulay : *Light / Dark* (1977, 6', collection CIC/SGG)

Abramovic/Ulay sont à genoux l'un en face de l'autre, éclairés par deux sources de lumière. L'arrière-plan est sombre. Ils se regardent et se donnent l'un à l'autre une gifle, d'abord sur un rythme lent, puis plus rapidement, jusqu'à ce que l'un s'arrête au bout de vingt minutes. La performance, présentée au public en 1977 au Kunstmarkt de Cologne, a été présentée un an plus tard à Amsterdam pour être filmée. Si les sentiments de colère et d'agressivité jouent un rôle dans ces gestes quasi rituels, ils sont ici mécanisés, afin de mettre l'accent sur les réactions en chaîne d'une dispute jusqu'au moment où l'on en vient aux mains. Si l'un frappe, l'autre frappe à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un ou l'autre soit au bord de l'épuisement ou sorte du “jeu”. Les composantes psychologiques sont intéressantes: ce que l'on rend, ce que l'on ajoute et, qui plus est, la force du coup qui augmente. C'est ce qui se passe dans cette performance: les gifles deviennent plus fermes, plus violentes. Le spectateur peut ainsi se redécouvrir dans cette réaction typiquement humaine. (Lilian Haberer)

Marina Abramovic et Ulay : *Charged Space* (1978, 9', collection CIC/SGG)

Cette performance, dédiée à Jane Crawford et Gordon Matta-Clark, traite de nouveau du mouvement dans l'espace. Cette fois, Abramovic/Ulay se tiennent par la main, appuyés vers l'arrière, et tournent autour d'un axe vertical. Le tempo augmente, jusqu'à ce que la tension dans les bras devienne trop intense, que la circulation se coupe et que les deux acteurs s'écroulent. Chacun virevolte alors seul dans la pièce, mais sans aucune orientation ni aucun contrôle, car anéantis par le mouvement de rotation, jusqu'à ce que l'on entende la voix de Marina Abramovic, qui crie selon un rythme scandé évoquant les chants de travail: “move... move... move...”

Les mouvements de rotation dans l'espace donnent aux acteurs des étourdissements et, bien qu'ils soient déjà épuisés, l'appel à se mouvoir les conduit aux limites de la conscience, jusqu'à perdre le contrôle de leur propre corps. La performance se termine au bout de 32 minutes, lorsque tous les deux tombent à terre. Cet ouvrage tiré des 14 Performances a été présenté en mai 1978 lors des European Performance Series au Brooklyn Museum de New York. (Lilian Haberer)

Douglas Davis : *The Last Nine Minutes* (1977, 7', collection CIC/SGG)

Dans *The Last Nine Minutes* présentée lors de documenta 6 à Kassel en 1977, Douglas Davis abandonne la vidéo pour une retransmission par satellite de sa performance en direct dans l'Orangerie, où il prenait contact par la main avec une personne de Caracas, au Venezuela. Dans le texte d'accompagnement, Douglas exprime clairement son intention de faire disparaître en neuf minutes la distance entre deux interlocuteurs potentiels via le satellite et d'entamer un véritable discours. (Liliane Haberer)

Gary Hill : *Sums and Differences* (1978, 8', collection CIC/SGG)

Sums and Differences simule une propriété physique: l'action d'une énergie (le son d'instruments de musique) sur une matière (l'image), l'ensemble étant créé au moyen d'un synthétiseur. Dans les premières séquences et les premières mesures, les instruments sont associés l'un après l'autre au son qui leur correspond. Puis apparaissent

simultanément les images des instruments participant au même passage de cette musique électronique. L'orchestre est composé d'un tambour, d'un clavier et d'instruments à vent. Le rythme s'accélérait, l'image se complexifie et l'ensemble aboutit à une cacophonie visuelle et sonore. L'œuvre procède, comme son titre l'indique, par différenciation puis par addition spatiales et sonores.

Les images qui se succèdent subissent de nombreuses transformations en fonction du rythme sonore: des jeux de luminance adoucissent puis renforcent les contrastes, les noirs et blancs sont inversés dans certaines séquences. Le rythme est lent au début de la bande et augmente progressivement, les sons s'additionnent et les images changent sur chaque note, puis se chevauchent. L'écran se divise en barres horizontales de plus en plus nombreuses. Lorsqu'elles sont larges, des fragments d'instruments apparaissent dans certaines, alors que les autres sont grises ou noires. Une ondulation se propage de l'une à l'autre pendant un instant. Quand elles sont fines, le tambour transparait en arrière-plan. Ces transformations sont obtenues par un procédé technique commun au son et à l'image, un variateur de fréquences, tel que Gary Hill le rapporte avec précision: "Normalement, une image vidéo est balayée sur la trame vidéo à une vitesse de 60 cycles par seconde. Avec l'accroissement des vitesses de changement, la commutation devient plus rapide que le temps nécessaire pour balayer l'ensemble de l'image. Ceci produit un effet où les quatre images apparaissent à l'écran simultanément sous forme de 4, 8, 12... barres horizontales. Lorsque la vitesse de commutation atteint des fréquences plus élevées, les différents sons, y compris les fréquences de commutation, deviennent flous et fusionnent, exactement comme les différentes images qui deviennent alors une seule." Par la création et l'évolution de l'image déterminée par un processus technique propre à la vidéo, *Sums and Differences* rejoint la définition du médium présentée dans *Electronic Linguistic* comme un ensemble de phénomènes lumineux manifestant une énergie électrique. (Thérèse Beyler)

Gary Hill : *Objects with Destination* (1979, 4', collection CIC/SGG)

Objects with Destinations est une étude sur la présence sensible de l'objet dans l'enregistrement vidéo, et sur le passage de sa matérialité et de sa physicalité à une immatérialité produite au moyen d'un synthétiseur.

Les objets choisis appartiennent à l'environnement quotidien: une pince, une tasse, un sac de papier, l'angle d'une table, une bague, une page, une grille, une seringue, un marteau et une chaise. Dans le même écran, trois états successifs du même objet apparaissent successivement de gauche à droite: d'abord enregistré, puis solarisé et de couleur vive, enfin translucide et sans volume. Dans de rares séquences la dernière image fait l'objet d'une décomposition supplémentaire. Elle est fragmentée, redoublée et superposée, ou masquée par le procédé mosaïque. L'artiste joue sur la décontextualisation des objets et de leur fonction dans leur devenir en image, puis sur leur disparition dans la trace translucide.

Objects with Destinations est l'œuvre la plus tardive des études sur le médium vidéo orientées vers des effets picturaux, réunies dans *Selected Works I*. Elle s'en distingue par le traitement des objets isolés sur des fonds unis de couleurs vives, qui rappelle le Pop Art et le simulationnisme, c'est-à-dire une conception de l'image liée à la reproduction technique et à la société de consommation, qui se serait substituée à la peinture dans les années 1960. Mais Gary Hill déconstruit cette valeur iconique en attribuant une destinée à l'objet qui disparaît dans sa transparence finale. (Thérèse Beyler)

Dan Graham : *Video / Architecture / Performance* (1995, 12', collection CIC/SGG)

Performer / Audience / Mirror est une performance. L'œuvre s'ouvre sur une image inversée, qui se redresse. Dan Graham apparaît. Il parle. Face à lui, le public est assis par terre. Derrière lui, mais face au public, un miroir se dresse. Les spectateurs peuvent se voir eux-mêmes, comme ils peuvent voir Dan Graham simultanément de face et de dos. Durant la performance, le cadre varie, d'un plan serré sur l'artiste au plan large sur le groupe. La construction performeur-miroir nous renvoie – tout en s'y opposant – à la perspective du Quattrocento. Le miroir devient un moyen de réintroduire l'image. Le public a le choix entre l'illusion du reflet et la réalité du performeur. Comme l'écrit Dan Graham: "Dans la mesure où le langage intervient, on peut opposer le miroir, dispositif visuel silencieux – on fixe le miroir et on se laisse guider par l'imagination –, au langage qui lui est un dispositif symbolique et social." Dan Graham décrit les personnes présentes dans la salle. Le public reste silencieux. Il décrit les gestes, la description suppose une certaine objectivité. Mais elle est aussi description d'une personne. De même, le public en se regardant dans le miroir constitue un apport objectif, mais le regard, sur la surface, fait des choix subjectifs. Dan Graham joue de ce paradoxe. La parole du performeur est spontanée. L'immédiateté de l'action renvoie à une impossibilité de prévoir ce qui va se passer. Cette spontanéité rapproche l'artiste du public. L'œuvre est basée sur cette recherche du présent partagé, d'un souhait d'adhérer le plus possible à l'instant présent. Pourtant, note Dan Graham, "tout montre le contraire. La position du public est différente de la mienne, ils peuvent voir que ma description vient après coup, que mon interprétation est différente de la leur. Quand je les décris, ils peuvent se voir dans le miroir et se rendre compte qu'en fait ils ne sont pas tels que je les ai décrits. Ils peuvent même s'influencer les uns les autres en se regardant dans le miroir tout comme moi-même je peux influencer par des paroles qui orientent leur conduite dans une certaine direction".

Le miroir apparaît ici comme un resserrement des relations spectateur / artiste, il diminue et rend confuses les limites entre le performeur-sujet et le public-objet. Dans les années qui vont suivre, les pavillons-sculptures en verre et miroir vont développer ces intentions en assignant au spectateur le rôle du regardeur / regardé. Déjà, en 1974, Dan Graham effectuait une performance intitulée *Performer / Audience Sequence* où, face au public, il se décrivait lui-même avant de décrire le public. (Dominique Garrigues)

A noter : Dan Graham revisite en 1995 *Performance/Audience/Mirror*, performance datant de 1975 qu'il renomme alors *Vidéo/Architecture/Performance*.

Bill Viola : *Sweet Light* (1977, 9', collection CIC/SGG)

Bill Viola: Je n'avais jamais aimé le style des documentaires vidéo des débuts, ou le genre télévision de guérilla où on enregistre tout et où, plus tard, on se contente d'assembler les plans. J'ai toujours pensé qu'il fallait partir d'une idée. Mais quand je suis sorti dans le monde réel, j'ai découvert qu'on ne pouvait pas tout prévoir. Certains passages, dans mes bandes, n'existent que parce que j'étais là au bon moment. L'un des plus impressionnants se trouve tout à fait à la fin de *The Space between the Teeth*, quand la photographie tombe dans l'eau. J'avais prévu de couler la photographie (je l'avais montée sur un support rigide), mais au moment où nous nous préparions à la laisser tomber dans l'eau, je vis un bateau remonter la rivière, et j'ai dit à mon ami d'attendre; quand il l'a enfin lâchée, la vague causée par le bateau l'a atteinte et l'a submergée.

Cahiers: C'est très fort; l'image en mouvement devient cette photographie, et on a l'impression que c'est la bande dans son entier qui est emportée par la vague.

B. Viola: Oui; le même genre de choses se produit dans *Sweet Light*. Il y a une scène où je jette un morceau de papier par terre, et il en sort un papillon de nuit, tout à fait par hasard. Je faisais une bande sur le phototropisme- c'est le phénomène qui fait que certains insectes se dirigent aveuglément vers la lumière- mis en rapport avec le fanatisme. J'ai commencé à dix heures du matin, travaillant seul presque sans m'arrêter; je faisais descendre ma caméra selon un itinéraire prédéterminé, l'installant dans trente positions différentes pour obtenir une simulation de zoom. Le temps que j'arrive au plancher, il faisait nuit, j'avais deux lampes de studio de mille watts chacune, et les insectes ont commencé à entrer dans la pièce et à s'affoler. L'un d'entre eux s'est dirigé droit sur la lampe, et il a atterri juste en face de ma caméra, les ailes brûlées. Incroyable! C'était justement l'objet de ma bande vidéo! Dans mon travail le plus récent, j'intègre de plus en plus cette sorte d'événements qui vous poussent plus loin. Vous vous demandez alors qui contrôle qui. C'est comme dans la physique des quanta- la présence de l'observateur a toujours un effet et devient indissociable du résultat de l'expérience.

(Raymond Bellour, « La sculpture du temps, entretien avec Bill Viola, *Cahiers du cinéma*, 379, janvier 1986)

William Wegman : *Man Ray Man Ray* (1978, 5', collection CIC/SGG)

Une autobiographie irrévérencieuse de l'artiste Man Ray par l'entremise du chien éponyme de William Wegman.

Les Levine : *The Les Levine Video Catalog Works from 1961-1989* (38', collection CIC/SGG)

Une compilation du travail vidéo de l'artiste conceptuel Les Levine, pionnier dans l'utilisation de la Portapak.

Richard Serra : *Prisoners Dilemma* (1974, 45')

Dans *Prisoners Dilemma*, Richard Serra détourne les mécanismes au centre des jeux télévisuels pour mettre à nu l'arbitraire des arrestations policières et les chantages exercés envers les coupables présumés, tout en parasitant la logique des divertissements commerciaux. La bande vidéo met en prise le galleriste Leo Castelli, le critique Bruce Boice et le performer Spalding Gray.

Sources des textes signés : Encyclopédie des Nouveaux Médias (site en ligne, réalisé par le centre Georges Pompidou et le Centre national des arts plastiques, Paris, le Museum Ludwig, Cologne, le Centre pour l'image contemporaine, Genève, et Constant VZW, Bruxelles)