

L'installation, voie royale de l'art vidéo

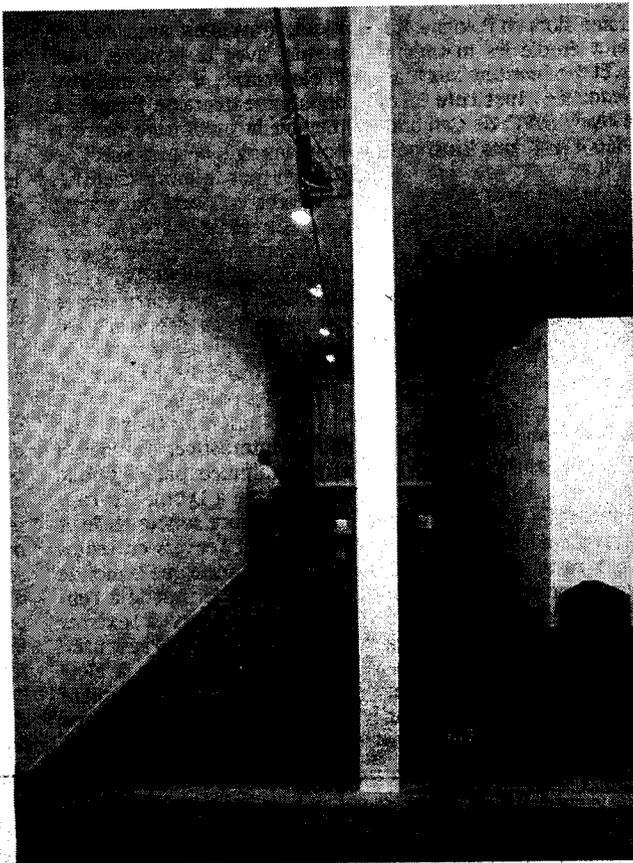
Inaugurée par Paik, le dispositif de l'image permet une nouvelle perception de l'espace et du temps

TREIZE téléviseurs jonchant le sol d'une galerie : du premier coup, Paik invente l'installation vidéo. Assembler des objets pour créer une sculpture, cela s'était déjà fait. Que dans ces objets figurent un ou deux téléviseurs, cela s'était déjà vu. Mais investir un espace avec seulement des images électroniques, aucun artiste n'y avait pensé.

A partir de là, l'art vidéo va se développer comme mise en jeu dans l'espace de plus d'un téléviseur, montrant en général des images spécialement fabriquées pour l'occasion.

Il existe bien des manières de composer une installation vidéo. Avec ou sans caméra. Avec une image ou plusieurs images. Multipliée(s) ou non par n moniteurs. Réparties ou non sur x écrans. Regroupées ou dispersées dans l'espace. Visibles d'un point fixe ou nécessitant un déplacement, un parcours. Impliquant ou non la participation du visiteur, etc. Les artistes vidéo ont tout essayé.

La première installation de Paik se passait de caméra. Les images qu'elle exhibait provenaient d'une manipulation interne. Paik a créé d'autres installations sans caméra : *Moon is the oldest TV* par exemple (achetée par le Centre Pompidou). Douze phases de la Lune brillent sur douze télé-



Bruce Nauman, *Going around the corner*, piece with live and taped monitors, 1970.

seurs, dont l'artiste a déréglé sciemment le faisceau, douze fois différemment.

Beaucoup d'installations s'articulent sur la mise en action d'une caméra en circuit

fermé : délivrant immédiatement son image sur un moniteur. Le moniteur est placé à tel ou tel point d'un parcours. Au centre d'un dispositif spéculaire.

Ainsi fonctionnent nombre d'installations de Bruce Nauman, de Dan Graham, de Peter Campus, de Catherine Ikam. Le visiteur s'y trouve confronté à sa propre image. Et à son altération. Elle subit des décalages dans le temps, se dédouble souvent, se morcelle parfois. Il se voit même parasité par l'image d'un autre, présent dans le même circuit. De l'identification narcissique à la distanciation schizophrénique : on nous fait éprouver toute une gamme de sensations nées de l'existence même de la télévision, ce média de l'immédiat.

Certaines installations, plus spectaculaires, déploient dans l'espace un grand nombre d'images préenregistrées, travaillées pour se coordonner en un ballet significatif. Mur d'images de Paik, de Kuntzel, cercles de Steina et Woody Vasulka, d'Ira Schneider (vingt-quatre images montrant ce qui se passe au même instant dans les vingt-quatre fuseaux horaires), environnement de Marie-Jo Lafontaine (tressant plus de vingt fois la presque même corrida) : autant de figures spatio-temporelles qui entraînent les visiteurs dans une perception relativiste du temps et de l'espace. Toute installation vidéo contresigne les équations d'Einstein.

LES ARTISTES ET LES ŒUVRES AU MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN

Le musée, tout neuf, de Renzo Piano, reçoit les pionniers et les premiers maîtres de l'art vidéo. Vingt artistes – de Nam June Paik et Wolf Vostell à Bill Viola –, avec des œuvres souvent considérées comme historiques, marquent l'aventure de l'image mobile des années 60 à aujourd'hui.

● Abramovic et Ulay (12)

Née en 1946, Yougoslavie ; né en 1943, en Allemagne. Entre 1976 et 1980, ils ont réalisé ensemble dix-sept performances mettant à l'épreuve leur endurance corporelle et psychologique. Les enregistrements vidéo de sept d'entre elles sont présentés.

● Vito Acconci (6)

Né en 1940, Etats-Unis. De ce spécialiste des relations corps/espace, individu/société, liberté/contraainte, trois pièces : le film d'une performance de 1971 (*Remote control*), une installation de 1978 (*VD Lives/TV must die*) et des « masques virtuels » récents.

● Victor Burgin (15)

Né en 1941, Grande-Bretagne. *Hôtel Latone* (1983) une installation (photos et légendes narratives). Création : *Remémoration, répétition* (1995), une installation vidéo axée sur l'idée d'une « géographie imaginaire ». (*Lire page 12.*)

● Peter Campus (9)

Né en 1937, Etats-Unis. *Negative Crossing* (1974) une installation où le visiteur voit deux états de son image : l'une en négatif, l'autre en positif. *Head of a Man with Death in his Mind* (1978), cette vidéo projection de visages d'acteurs enregistrés en plans fixes et continus est l'ultime installation vidéo de l'artiste.

● Dan Graham (5)

Né en 1942, Etats-Unis. *Body Press* (1970-1972), un film mythique qui met à jour les relations œil, caméra, corps et espace. (*Lire page 5.*)

● Gary Hill (18)

Né en 1951, Etats-Unis. Création : *Untitled* (1995), une ins-

tallation vidéo interactive dans la lignée des dispositifs multi-images très élaborés qui ont fait la notoriété de l'artiste.

● Joan Jonas (11)

Née en 1936, Etats-Unis. *Revolted by the Thought of Known Places...* (1992-1995), un environnement multimédia autour d'un poème irlandais du Moyen Age. (*Performance de l'artiste dans l'environnement, le 19 décembre à 15 heures et à 18 h 30, entrée libre.*)

● Piotr Kowalski (7)

Né en 1927, Pologne. *Time Machine* un projet de machine à « retourner » le temps qui a été conçu en 1970, réalisé en 1979, 1981 et 1995 (création pour Lyon) grâce à l'apport des nouvelles technologies. (*Lire page 4.*)

● Antonio Muntadas (19)

Né en 1942, Espagne. *The File Room* (1994) premier usage du réseau Internet dans un environnement plastique : pour prendre connaissance des divers cas de censure dont l'art a été et est l'objet. (*Lire page 6.*)

● Bruce Nauman (4)

Né en 1941, Etats-Unis. Trois installations vidéo-sculptures : *Live-Taped Video Corridor* (1969-70), *Video-Corridor for San Francisco* (1969) *Rats and Bats* (1988). (*Lire page 5.*)

● Dennis Oppenheim (10)

Né en 1938, Etats-Unis. Vingt dessins autour de projets vidéos créés entre 1970 et 1975, et une installation vidéo, *Mind Twist-Wandering* (1975), met en jeu le visage de l'artiste et sa projection sur du sable noir.

● Nam June Paik (2)

Né en 1932, Corée. Reconstitution de la pièce historique présentée en 1963 à Wuppertal. Création pour la Biennale d'un mur d'images composé de 100 téléviseurs diffusant des émissions de TV française mixées à un programme de pop music. (*Lire pages 2 et 3.*)

● Fabrizio Plessi (14)

Né en 1940, Italie. *Materia Prima* (1989) : 25 moniteurs



Distored TV, 1969. Nam June Paik. La distorsion est provoquée par l'effet d'un aimant. (DR)

(écrans éteints) semblent jaillir du sol en le disloquant. Des dessins correspondant à des projets de sculpture-vidéo conçus entre 1976 et 1980.

● Paul Sermon (1)

Né en 1966, Grande-Bretagne. *Telematic Vision* (1993) : installation multimédia, qui combine, via des lignes téléphoniques ISDN et un système de téléconférences, deux actions se déroulant dans deux lieux, au Musée d'art contemporain et à l'ancien Palais des congrès.

● Jeffrey Shaw (20)

Né en 1944, Australie. *The Legible City* (1989) : installation interactive pour visiteurs-cyclistes, qui, pédalant face à un grand écran, se promènent dans une ville imaginaire dont les édifices sont remplacés par des mots.

● Michael Snow (16)

Né en 1929, Canada. *De là* (1971-72) : 4 moniteurs diffusent le balayage de l'espace de l'exposition grâce à une caméra fixée sur un bras mobile. Celle-ci est sortie du film *La Région centrale* (1970-71), trois heures pendant lesquelles la caméra fonctionne comme une sorte d'œil sans corps, flottant dans l'espace. (*Cf. programme vidéo de la biennale, page 16.*)

● Hiroshi Sugimoto (17)

Né en 1948, Japon. Vingt photographies extraites d'une série de clichés réalisés depuis 1977 dans les *drive-in* et les salles de cinéma des années 20 aux Etats-Unis, ce en réglant le temps de pose sur la durée de projection d'un film. (*Lire page 12.*)

● Steina et Woody Vasulka (8)

Née en 1940, Islande ; né en 1937, Tchécoslovaquie. *Machine Vision*, une installation TV/Vidéo, créée à la Kitchen à New York, en 1976. Caméras et jeux de miroirs pour piéger l'image du spectateur qui entre dans l'espace de l'installation.

● Bill Viola (13)

Né en 1951, Etats-Unis. *He Weeps for You* (1976) : installation vidéo sonore avec gouttes d'eau sur un tambour, caméra et lentille grossissante pour enregistrer la

formation et le décrochement des gouttes. (*Lire page 4.*)

● Wolf Vostell (3)

Né en 1932, Allemagne. Cinq pièces de 1963 à 1994, des premiers brouillages d'images télévisuelles jamais réalisées (*TV dé-collages*), à *Fluxus-TV* avec téléviseur en bronze sauf au centre de l'écran où des images électroniques filtrent d'une minuscule fenêtre, en passant par un film vidéo constitué d'images dérégées, un téléviseur pris dans du béton, et une Mercedes écrasée constellée d'écrans. (*Lire page 2.*)

Le Monde

Edité par la SA Le Monde, société anonyme avec directoire et conseil de surveillance

Directoire :

Jean-Marie Colombani
président du directoire,
directeur de la publication

Dominique Alduy
directeur général

Noël-Jean Bergeroux
directeur de la rédaction

Eric Pialoux
directeur financier
Anne Chaussebourg
directeur délégué

Imprimerie
du Monde
12, r. M.-Gunsbourg
94852 Ivry Cedex

Reproduction interdite
de tous articles,
sauf accord avec l'administration.

Commission paritaire
des journaux
et publications : n° 57 437
ISSN : 0395-2037

PRINTED IN FRANCE

MUSÉE
D'ART
MODERNE
SAINT-
ETIENNE

LA TERRASSE
42000 SAINT-ETIENNE

INTERACTIVITÉ

Virtuellement beau

Objets bizarres, êtres hallucinants, interpellent l'habitant de la vidéosphère et du cybermonde

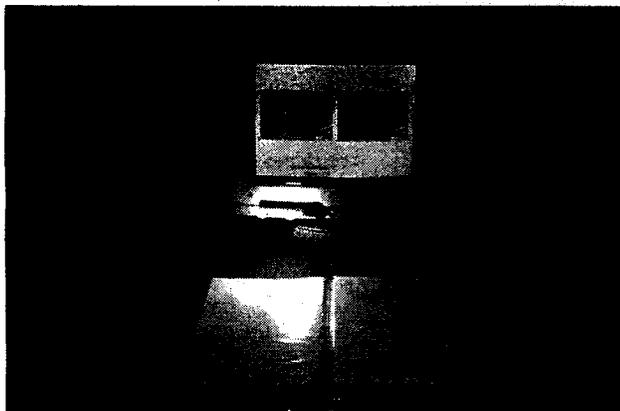
Il faut des ordinateurs pour créer de la *réalité virtuelle*. Mais tout ce qui sort d'un ordinateur n'est pas forcément virtuel. Surtout s'il s'agit d'images. Ont-elles été créées par lui ou seulement stockées en lui ? L'ordinateur a-t-il servi à produire des informations ou contribué-t-il seulement à les gérer, à y accéder ?

Un artiste, à bon droit, peut se sentir concerné par toute opération informatique (comme auparavant par la cinématographie, la vidéographie). Et tenter d'y imprimer sa marque. Des Vasulkas, pionniers en images numériques, à Piotr Kowalski et ses *Time Machines*, de Paik et son *Robot K 456*, primate du « remote control », à Catherine Ikam et sa créature « sapiens sapiens » (*L'Autre*), des centaines d'artistes ont créé des objets bizarres, des êtres hallucinants, des dispositifs interactifs, pour interpellier artistiquement l'habitant de la vidéosphère et du cybermonde.

Dans cet espace, deux lignées se dessinent. Avec leurs têtes de file - des artistes ayant réussi une vraie œuvre, à la beauté évidente : Jean-Louis Boissier, d'un côté ; de l'autre, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer.

JEAN-LOUIS BOISSIER

Boissier, avec *Flora Petruscularis*, a réussi dans le domaine de la gestion de stocks, le plus joli dispositif. Les femmes de Jean-Jacques Rousseau et les fleurs de son herbier, nous les feuilletons à loisir en tournant les pages d'un livre-menu,

Jean-Louis Boissier, *Flora Petruscularis*, 1993. Installation interactive.

que lit une caméra postée au-dessus. Nous décidons de fixer notre attention sur une page ? La voici sur l'écran. Un souvenir érotique : nous entrons dans la scène. Le texte (tel qu'il est mis en page), les images (distribuées par fragments), les sons (rares mais distingués) témoignent d'une réalisation raffinée. Nous naviguons dans ces informations en caressant une boule : à travers elle, nous pouvons même caresser les conquêtes de Jean-Jacques. Arrêt, ralenti, connexion.

C'est à l'université Paris-VIII que Jean-Louis Boissier travaille, au sein du département arts et technologie, dirigé par Edmond Couchot, autre créateur virtuel de premier plan. Couchot a créé *Entr'amer*, une plume interactive, qui s'envole plus ou moins loin dans l'écran selon que l'on souffle plus ou moins fort sur une plume

réelle, fixée à côté de l'écran. Nulle image préalable n'est stockée dans l'ordinateur pour simuler le mouvement de la plume. Seulement des tas d'informations capables de traduire instantanément en images l'action de notre souffle sur la plume réelle.

LAURENT MIGNONNEAU ET CHRISTA SOMMERER

Mignonneau et Sommerer ont à leur actif trois chefs-d'œuvre. Personne encore n'a réussi à faire mieux, et de loin, dans le domaine du dialogue interactif avec des objets virtuels. C'est que leurs objets sont des êtres. Ils vivent et se développent.

Au commencement, ils « virtuellement » des plantes. D'une lumineuse simplicité. On touche de la main des cactus, des fougères, diverses plantes vraies, et, sur le mur devant nous, une végétation se

dresse. Des tiges, des feuilles, des corolles se dessinent en réponse à nos caresses plus ou moins appuyées. Le mur se remplit peu à peu. Le paysage ne cesse de changer. *Interactive Plant Growing* (1992) fut élaboré à Francfort, à l'Institut des nouveaux médias, où Mignonneau et Sommerer, l'un venant des Beaux-Arts d'Angoulême, l'autre des Beaux-Arts de Vienne, entamèrent leur collaboration.

Puis ils « virtu-crèrent », en Amérique, dans l'Illinois, des êtres aquatiques. De bizarres poissons, mollusques et crustacés prolifèrent dans un bassin rempli d'eau, dès que quelqu'un y mouille ses doigts (*A-Volve*, 1993). Enfin, au Japon, en 1994, dans le laboratoire de la compagnie NTT, des papillons. Le faisceau d'une lampe électrique, manipulée par le visiteur, arrache à la nuit des insectes virtuels, fascinés par la lumière. Leur essaim coloré vole à la poursuite de la lumière. Vous pouvez leur faire accomplir toutes sortes de zigzags, d'arabesques. Ou les tuer : en arrêtant le va-et-vient. A rester trop longtemps dans le faisceau, ils meurent. Est vivant ce qui peut mourir.

Nam June Paik s'intéresse beaucoup, actuellement, à la virtualité. Il s'y prépare, avec l'aide de Paul Garin (« mon maître, pour les ordinateurs, c'est Paul »). Il se donne encore deux ans pour essayer de « faire aussi bien que Couchot et Mignonneau. Français, number one ! ».

Jean-Paul Fargier

Deux coéditions avec la Réunion des musées nationaux

● LE CATALOGUE

Il tourne autour de la question : Le cinéma, la vidéo, l'informatique peuvent-ils être des modèles pour l'art contemporain ? Avec la contribution d'une douzaine de spécialistes, historiens de l'art, du cinéma, de la vidéo, conservateurs de musée et critiques. Outre cette somme d'essais, il réunit pour chaque artiste de la Biennale : une déclaration de celui-ci, une biographie, un choix iconographique, une bibliographie, et la liste des œuvres exposées.

► *Bilingue français/anglais. 576 pages, 300 illustrations noir et blanc, 64 illustrations couleur. Diffusion Le Seuil. 245 F.*

● CD-ROM

Il ne recoupe pas le catalogue, exclusivement consacré à la Biennale, il en anime les œuvres et accorde une large place aux propos de leurs auteurs. Il rassemble une soixantaine d'entretiens et propos inédits d'artistes, et plus de soixante-dix œuvres en mouvement. Le scénario et la mise en image ont été confiés à l'artiste Jean-Louis Boissier. Nouveauté : le son guide la navigation dans les images. ► *Compatible PC/Macintosh, écran en 265 couleurs, palette système, version simultanée française et anglaise. Prix public conseillé : 295F.*

● INTERNET

Comme il se doit d'une manifestation consacrée au thème de l'art et des nouvelles technologies, la Biennale de Lyon est sur réseau Internet. ► *Codes d'accès version française : http://www.culture.fr/culturebiac95/biennale.html Version anglaise : http://www.culture.fr/culturebiac95/anglien.html*