

Ministère des Biens Culturels et d'Environnement

Images en mouvement, Mémoire et Culture.

Congrès international

Rome, 20/24 juin 1989.

Problématiques de l'Art Vidéo

de Marco Maria Gazzano.

Né il y a vingt-cinq ans, l' "art vidéo" - malgré son importance dans le cadre de la recherche et de l'expression artistique contemporaine - est décidément peu connu en Italie.

Et cela bien que notre Pays ait montré et montre dans ce domaine originalité et vitalité, avec des artistes dont les oeuvres vidéo sont achetées et exposées dans les plus importants Musées d'art contemporain d'Europe et des USA mais, paradoxalement ignorées de la majeure partie de nos critiques d'art, directeurs de Musées, galeries, responsables de chaînes de télévision, organisateurs de manifestations cinématographiques, journalistes spécialisés, etc. Il y a parmi les critiques naturellement quelques exceptions, ~~na~~clusivement déterminées par un esprit de recherche, un goût de l'exploration esthétique et par le respect dû à ceux qui travaillent, sans aucune rétribution, en innovant des langages et des technologies, en plus des formes de la communication expressive, dans un cadre laissé regrettablement à découvert par l'Etat (Ministères, RAI, Administrations locales), comme par les privés (Musées, galeries, chaînes de télévision).

Il faut dire tout de suite qu'à l'étranger, en Europe et aux Etats Unis, il n'en est pas de même. En effet, alors qu'en France le Ministère de la culture dépense beaucoup d'argent pour la promotion et la diffusion de la vidéo de recherche - et il en est de même en Belgique, en Hollande et en République Fédérale Allemande, grâce aux télévisions nationales et aux grands Musées d'art contemporain - en Italie jusqu'à présent, la seule institution publique qui, dans une certaine mesure s'est chargée du problème est la Commune de Ferrare qui patronne dès les premières années soixante-dix, le Centre d'Art vidéo du Palais des Diamants. Le Directeur du Centre, qui est l'unique institution italienne de production et de diffusion d'oeuvres vidéo reconnue à l'étranger, est dès le début et contre les nombreuses adversités, Lola Bonora, tenace organisatrice et professeur d'art électronique à l'Université : mais à celle de New York.

Aux USA, à Paris et à Genève sont en effet donnés depuis des années des cours universitaires - séparés de ceux du cinéma ou des arts, mais compris dans les mêmes Départements - relatifs à l'histoire, aux résultats et aux possibilités de l'art vidéo, de la culture vidéo, des installations vidéo, et à toute autre forme d'explosion artistique des nouveaux media électroniques. En Italie malheureusement, et inexplicablement pour nos collègues étrangers, rien de tout cela.

Cette intervention voudrait être aussi un voeu pour une plus grande attention culturelle et institutionnelle à ce problème.

Je crois que, en effet, le Ministère des Biens Culturels - si attentif au monde de l'image, comme l'organisation de ce Congrès le démontre - est le Siège le plus autorisé pour plaider en faveur d'un groupe de travail interdisciplinaire chargé de prévoir la constitution d'un recensement chronologique et géographique complet d'artistes et de groupes de production d'art vidéo dans notre Pays, indispensables à tout point de vue d'évaluation, conservation, diffusion et promotion de ce secteur de la mémoire et de l'actualité culturelle nationale.

Résultat d'un rapport maintenant mûr et certainement créatif des artistes visuels avec la science et avec les technologies - en particulier électroniques - ~~expansionnelles~~ tant à structure analogique que numérique - par "art vidéo", on n'entend pas simplement les produits d'une reproduction sur ruban vidéomagnétique de faits ou d'événements artistiques (théâtre, musique, plastiques, performances, etc.), mais de véritables "oeuvres", c'est-à-dire des unités stylistiquement et poétiquement reconnaissables, disposées en vidéoinstallations ou effets d'une élaboration électronique-analogique de l'image.

Des oeuvres qui sont le résultat - d'une durée de quelques minutes peut-être - d'une recherche technique, linguistique et esthétique sur le moyen, souvent de mois ou d'années; recherche fondée sur l'utilisation - qui dans un cadre artistique et toujours aussi d'invention et d'exploration - des techniques de prise de vues, montage, coloration et synthèse électronique, et en plus sur le dévoilement de leur possibilité intrinsèque ~~de développement~~ d'expression.

Malgré l'analogie du lexique, souvent source d'équivoques, par le terme de "videoart", on n'entend donc pas les vidéos - certes aussi importants mais différemment et appréciable - d'analyses ou de documentation d'événements artistiques (reportages ou études sur des expositions d'art, expositions, prises de vues d'artistes au travail, interviews,

synthèses historiques, documentaires, etc.).

"L'art vidéo" en somme n'est pas la "vidéo sur l'art", mais une oeuvre autonome - comme un tableau ou une sculpture - oeuvre d'artiste en électronique, qui de l'électronique valorise, et souvent radicalise, les particularités linguistiques, les possibilités d'expression, la matérialité, l'évanescence.

Mûri entre l'Europe et les Etats-Unis au début des années soixante et croissant parallèlement aux courants les plus innovateurs de l'avant-garde artistique des deux dernières décennies (informel, land art, art pauvre, body art, art spacial, Fluxus, etc.), l'art vidéo est à considérer en même temps comme une évolution de la recherche plastique (peintres et sculpteurs en ont été les premiers artisans), de la poésie et de la musique (parole et son ont trouvé avec l'image électronique des rapports particuliers et inédits) et, non le dernier, du cinéma : d'un "cinéma", évidemment compris comme une "image en mouvement" au sens secondaire plutôt que comme pellicule, "film", industrie cinématographique.

Moment de transition entre la pellicule et l'ordinateur (ou aussi "ruban", support matériel de l'image, mais non plus chimique), peut se dire évolution de l'art vidéo - déjà en voie de dépassement, tant sur le plan technologique qu'expressif - d'un cinéma qui, classiquement "écriture par images en mouvement", avec l'ordinateur et les systèmes numériques, s'apprête à être "des images en création", abstraites de la prise de vues comme de tout autre aspect matériel.

C'est pourquoi, dans son aspiration originale, l'art video, bien que partageant avec la télévision la technologie de base, n'a jamais eu avec elle des rapports privilégiés; et même souvent conflictuels; mais au contraire. Parce que la télévision (comprise comme "système télévisuel", "industrie télévisée") a été considérée par les artistes vidéo comme le lieu privilégié de la sous-utilisation expressive des nouvelles technologies; comme une situation productive dans laquelle la nécessité des stéréotypes surpasse par définition, jusqu'à l'annuler, la recherche de nouvelles formes de communication et de langage visuel. Des formes, bien entendu, vraiment "nouvelles", et non simplement des "effets émouvants", peut-être "spéciaux".

Les artistes-vidéo n'ont jamais méprisé ou sous-évalué le "spectacle" ou la communication de masse, au contraire; et les très rares occasions où la TV les a utilisés elle s'en est aperçue. Ils ont simplement constaté que la recherche de nouveaux codes d'expression n'est pas acceptée

Troisième point : il est fondamental de repérer les différentes modalités selon lesquelles se développe et se réalise le processus créatif: brusque compréhension, lente maturation, etc. Enfin, et c'est certainement l'aspect le plus compliqué, il faudrait reconnaître les mécanismes cérébraux et les relations pensée-cerveau liés au développement du processus créatif.

3- Les mathématiciens et les recherches sur la créativité.

Dans la première moitié de ce siècle, différents éminents mathématiciens se sont occupés à fond du problème de la créativité dans leur discipline : deux noms ont un relief particulier : Henry Poincaré et Jacques Hadamard. Une synthèse d'une grande profondeur et exceptionnelle clarté relative au second et au troisième points cités à la fin de la section précédente se retrouve dans le petit volume (2) de Hadamard; les points fondamentaux peuvent être synthétisés comme suit :

- a) dans l'étude des processus de créativité* il est intéressant d'examiner non seulement les succès, mais aussi les échecs;
- b) dans la découverte ou dans l'invention, des processus inconscients sont souvent fondamentaux : on rencontre des exemples particulièrement significatifs dans Poincaré et qui sont rapportés par Hadamard. Dans ces situations, la solution d'un problème longuement et inutilement cherchée se présente d'un coup, sans le temps d'une pensée ou d'une réflexion même brèves, et sans référence à des tentatives précédentes de nature consciente : on est devant quelque chose d'imprévu et de spontané; cette brusque illumination est le signe manifeste d'un long, inconscient travail, d'un processus mental précédent, manifeste, inconnu dans sa nature et peut-être dans son existence même, de l'inventeur (ou découvreur) lui-même. Le rôle de ce travail inconscient dans la créativité mathématique est, selon Poincaré et Hadamard, incontestable.
- c) Inventer (ou découvrir) c'est choisir. Il s'agit de choisir dans un grand nombre de combinaisons d'idées, celles qui sont "utiles"; ce choix est impérativement gouverné, en termes de nécessité, également au sens de la "beauté scientifique".
- d) C'est l'inconscient qui construit la masse des différentes combinaisons d'idées, mais il intervient aussi dans le devoir plus délicat et essentiel de choisir celles qui sont "bonnes", en

avec plaisir par une institution compliquée, que le marché a rendue prisonnière dès sa naissance du maximum d'audience comme impératif catégorique. D'ailleurs - il serait incorrect de ne pas le rappeler - ce n'est pas seulement la TV qui refuse subjectivement les artistes vidéo : la polémique est forte et elle est réciproque. Une première, extraordinaire, vidéosculpture consiste, de manière significative, en un téléviseur allumé, sans programmes, bourdonnant comme une ruche maltraîtée: l'écran tourné contre le mur (Douglas Davis 1971).

Plus que fils de la TV, l'art vidéo est l'un des résultats importants de cette approche conceptuelle du cinéma - poétiquement visionnaire et concrètement utopique - qui a parcouru le 19e s. en se mêlant aux réflexions sur les arts visuels comme aux sollicitations provenant du développement de la radio et de la télévision.

L'"imagination sans fil" de Carlo Carrà (1913), la "cinégraphie intégrale" de Germaine Dulac (1922), la "vision électromécanique" de El Lisitskij (1930), la radio comme instrument de "communication" de Bertolt Brecht (1932), les réflexions sur la perception visuelle et sonore de Rudolf Arnheim des années trente à aujourd'hui, les réflexions de Luigi Pirandello sur le cinéma comme "cinémélographie" (1929), le "manifeste spatial pour la télévision" de Lucio Fontana (1952), l'"expanded cinema" de Gene Youngblood (1970), le saut enfin vers la "productibilité électronique" du cinéma, véritable rupture épistémologique signalée par Guido Aristarco au début de cette décennie, ne sont que quelques-uns des noeuds principaux du fil rouge qui lie l'art vidéo à l'avant-garde cinématographique et à l'antinaturalisme formel et conceptuel. Mais elle aussi "analyse et psychanalyse", comme la définit René Berger, "défi de la création électronique à l'art traditionnel. Ou encore, selon Marita Sturken "microcosme de la dynamique sociale et expressive à la fin du vingtième siècle". Expérience transversale et interdisciplinaire; placée au croisement des compétences et des media qui marquent l'actuelle, convulsée phase de la modernité, elle l'est autant pour les artistes que pour les critiques et les spectateurs.

La recherche en vidéo des artistes, qui s'est développée dans différents continents culturels (Europe de l'Ouest et de l'Est, Amérique du Nord et Amérique Latine, Japon), mêlée aux instances expressives et politiques de l'avant-garde des années soixante à aujourd'hui est déjà, donc même si les artistes et les oeuvres vraiment importants ne sont

pas nombreux, une expérience importante et, surtout qui peut être considérée comme historique.

D'autre part, il est vrai que l'art vidéo, et l'art électronique en général, ne peuvent encore jouir de ces orientations critiques-théoriques communément acceptées qui peuvent en permettre l'évaluation et la conservation en plus que d'établir les lignes d'une histoire possible : mais sur cette voie aussi, ces dernières années, des pas très remarquables ont été accomplis. Nous les devons entre autres, pour nous limiter à l'Italie, à des chercheurs comme Gillo Dorfles, Corrado Maltese, Eugenio Battisti, Vittorio Fagone, Mario Costa, Ivano Cipriani, Mario Perniola.

A Carlo Lodovico Ragghianti toutefois, "linguiste des arts figuratifs" comme il se définit lui-même, nous devons - et non seulement en Europe - la première intuition après les années Trente, des possibilités de la télévision "comme fait artistique". En effet aussi dans les grandes élaborations d'il y a cinquante ans, la TV est considérée plus pour son extraordinaire particularité (le "direct") que pour les possibilités d'élaboration de l'image : plus comme "véhicule", en somme, que comme "langage". Si exceptionnelle en tout cas, aussi dans sa fonction représentative, qu'elle peut être qualifiée, dans les années quarante/cinquante par Ejzenstein et Adorno, comme un "miracle"; et ce terme ne semble pas paradoxal chez des penseurs aussi rigoureusement rationalistes : Luigi Pirandello aussi avait indiqué ainsi le cinéma de l'utopie possible, "pure musique et pure vision", langage visuel par excellence, une cinématographie qui, "se retrouvant elle-même, pourra ainsi aborder aux ports prodigieux du miracle".

En 1955 Ragghianti, entre autres annotations fortement anticipatives, affirme : "Comparé au langage cinématographique actuel, celui de la télévision présente donc des caractéristiques différentes, qui ne sont pas en fait des infériorités, mais des possibilités propres et spécifiques.

Exactement dix ans plus tard Nam June Paik, artiste et ingénieur coréen et américain, tiendra sur les fonts baptismaux l'art vidéo en photographiant de l'intérieur d'un taxi à New York la visite du Pape, mettant en vision son monologue visuel et électronique intérieur quelques heures plus tard au Café GoGo de Bleecker Street : qui, par son absolue informalité est le titre le plus indicatif pour la première oeuvre vidéo et pour la première vidéoinstallation.

Paik réalisait ainsi "cinq ans de vieux rêves relatifs à la combinaison de la TV électronique avec l'enregistrement sur ruban vidéo".

Et la révolution dans la communication, avec l'introduction sur le marché des télécaméras portatives et des vidéo-enregistreurs, comme nous le savons, n'a pas été seulement formelle; elle a toutefois permis aux artistes vidéo, et au plus important d'entre eux dans le monde, d'affirmer avec chaleur et lesmoins de naïveté qu'il ne semble à première ~~vue~~ ^{vue} que : "Comme la technique du collage a dépassé la peinture à l'huile, de même le tube cathodique a dépassé la toile". Dans le cadre du système télévisuel au contraire, selon les auspices de Ragghianti pour une sûre et précise conscience de soi et de ses capacités d'expression" il dut attendre les années soixante et quatre-vingt pour se réaliser, au moins en partie, et avec de très nombreuses difficultés. Les premières régies dans ce sens, sont en tout cas italiennes : celles révolutionnaires du langage télévisé et des possibilités de la narration électronique de Carlo Quartucci d'abord (Don Quichotte, Rai 1971; Moby Dick, Rai 1973), et de Gianni Toti (de 1980) avec des instrumentations computérisées, jusqu'à la dernière, remarquable oeuvre vidéo Squeezangezaum (Rai 1988). Dans le cadre de l'ensemble cinéma/électronique ensuite, la primauté est connue - encore italienne - de Michelangelo Antonioni (Le Mystère d'Oberwald, Rai 1980) et l'engagement d'expérimentation de la Rai sur la haute définition TV, jusqu'au récent Giulia e Giulia de Peter del Monte (1987).

"Combien dure une pellicule ?", se demandait - métaphoriquement ou non - Pirandello dans le rôle de Serafino Gubbio en 1915. Et il répondait, métaphoriquement et non, "selon l'usage qu'on en fait".

Plus encore qu'au cinéma, dans le circuit de la vidéo, le passé est sujet à une rapide érosion. De nombreuses oeuvres vidéo sont ou seront rapidement inaccessibles à cause de l'inévitable détérioration technique (magnétique) du support qui en permet la vision.

"L'ironie veut", écrit la chercheuse nord-américaine Marita Sturken, "que la vidéo, l'un des médias les plus jeunes, suivant immédiatement le cinéma doive, plus que celui-ci, être confronté au problème de la conservation. Et plus le temps passe, plus ce problème de conservation devient un problème de sélection. La première partie de l'histoire de la vidéo dépend déjà de ce qui est resté dans les archives. Elle est donc déjà naturellement faussée". C'est un processus de sélection soit technologique - personne ne sait encore aujourd'hui quelle est la durée matérielle d'un ruban vidéo -, soit humain, lié à l'impatience même des artistes pour les archives, à l'absence des institutions, mais aussi aux conventions télévisuelles. Toute télévision, en fait, qu'elle

soit publique ou privée, produit mais détruit aussi quotidiennement des programmes et des oeuvres vidéo. En Italie cela a eu pour quelques jours les honneurs de la chronique, en 1978 seulement, à l'occasion de la destruction RAI (nettoyage régulier et quotidien des archives, depuis des années, dans tous ses Sièges) des films effectués dans l'année-symbole 1968.

"Ainsi, conclut Mme Sturken, nous devons nous rendre à l'évidence que "l'histoire des mouvements minoritaires de la vidéo (les artistes) est aussi éphémère que celle de sa principale concurrente (la télévision et ses programmes)". Si la télévision est un indicateur du progrès comme du malaise de notre époque, il est évident, ajoute-t-elle, que nous enregistrons notre histoire sur un medium éphémère, et qu'en effet nous effaçons quotidiennement cette histoire. En ce vingtième siècle, conclut-elle, notre peur culturelle d'une perte de mémoire est donc une peur fondée sur une intelligence primitive de la manière dont les médias constituent notre mémoire culturelle". C'est la même équivoque de lexique (et malheureusement pas seulement de lexique) pour laquelle nombreux sont ceux qui considèrent aujourd'hui le terme de "mémoire" comme un synonyme technologique de "banque de données", liste, magasin en éludant progressivement celui d'élaboration et réélaboration historique ou culturelle d'informations, événements, émotions.

Dans cette situation technologique, et pas seulement technologique, apparaît d'une importance décisive la conservation et la valorisation, à côté des productions vidéo de la télévision, également celles des oeuvres indépendantes et alternatives des artistes, et pas seulement des artistes.