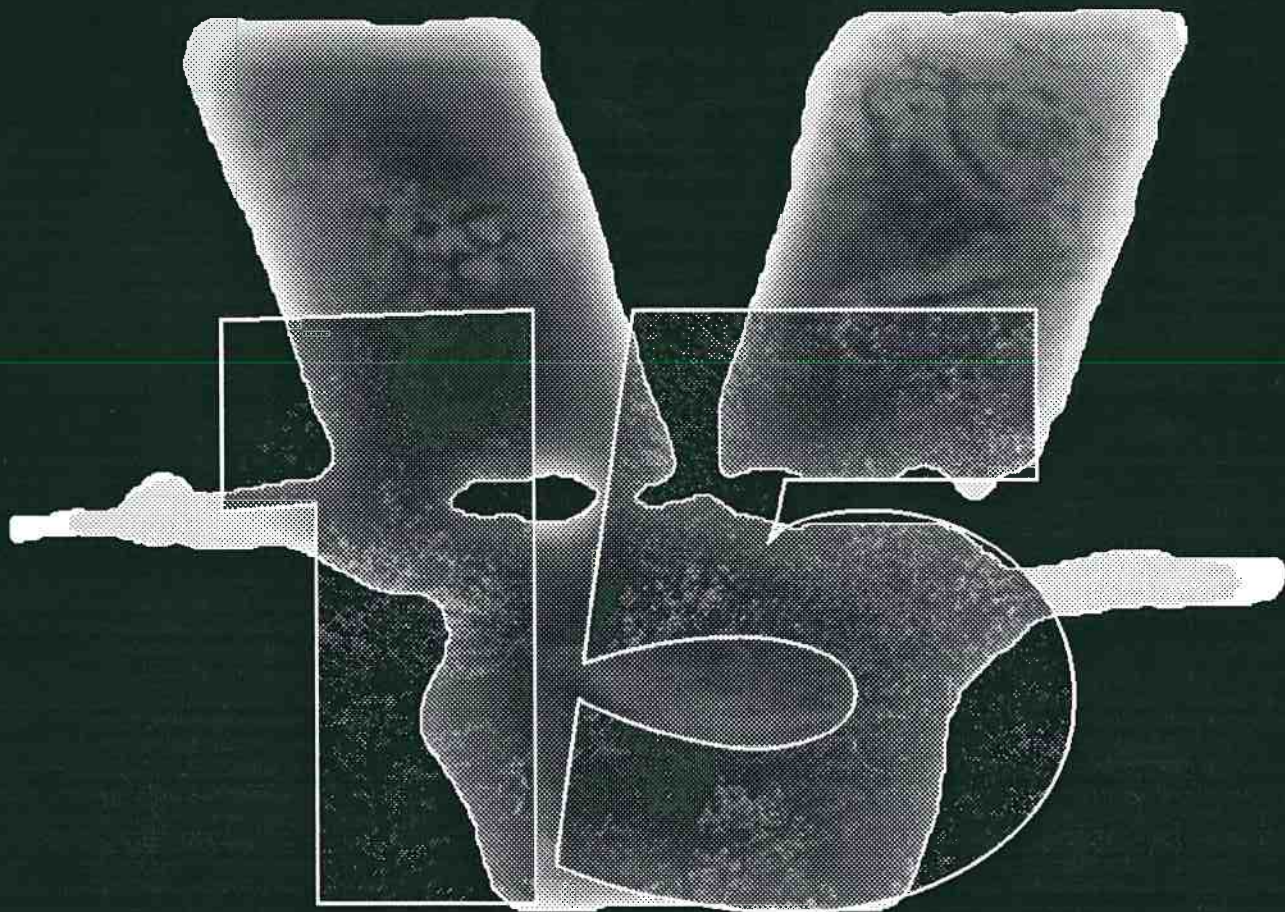


video art

**XV^E FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA VIDÉO ET DES ARTS ÉLECTRONIQUES
FORUM DES NOUVELLES IMAGES ET DE LA CULTURE ÉMERGENTE**



LOCARNO - LAGO MAGGIORE: 1-4 SEPTEMBRE 1994
PALAZZO DELLA SOPRACENERINA, LOCARNO - COLLOQUES AU MONTE VERITÀ LE 4.09

COLLOQUES

"ENTRER DANS LE XXI^E SIÈCLE:
DE L'APOPTOSE À LA MÉTAMORPHOSE"

SÉMINAIRE

"DIDACTIQUE DE L'AUDIOVISUEL EN EUROPE"

OBSERVATOIRES

"IMAGE ET SON" - "LE VIRTUEL DES ARTISTES"
"PRODUCTION VIDÉO ET DISTRIBUTION"

CONCOURS

SÉLECTION OFFICIELLE: "ART VIDÉO"

GRAND PRIX DE LA VILLE DE LOCARNO
BOURSES DE L'UNESCO ET DU CONSEIL DE L'EUROPE

PRIX:

LASER D'OR - LAGO MAGGIORE: REG. PIEMONTE ET LOMBARDIA

RÉTROSPECTIVE

WOODY & STEINA VASULKA

MANIFESTATIONS COLLATÉRALES

MUSEO PROMOZIONALE DI CULTURA, CANNOBIO:

INSTALLATIONS: ERIC LANZ - ARTA BISENIECE

HOMAGE À GIANNI TOTI

TEATRO DI LOCARNO:

ESPACE MUSICAL: SPECTACLE MULTIMÉDIA

SOTTO UNA BUONA STELLA:

ORLAN - VASULKA - LA CARTE



AVArt

Associazione per la VideoArte

Programme général	2
Marco Maria Gazzano Le XV VideoArt Festival	3
Rinaldo Bianda Considérations	4
Lorenzo Bianda Continuité et renouvellement	4
Lorenzo Bianda, Robert Cahen, Marco Maria Gazzano La sélection des oeuvres	5
Cast & Credits	6
Règlement du Concours, Commission de sélection, Prix, Jurys	7
CONCOURS	9
HORS-CONCOURS	19
OBSERVATOIRES	
Michel Chion Audio-vision: ni son ni bande-son	21
Pierre Lévy Pour une architecture du cyberspace: enjeux esthétiques et éthiques	22
Georges Heck: Production vidéo et distribution	24
M. M. Gazzano Une journée de la télévision du futur: les artistes et le virtuel	25
Néo-Télévision	26
Marcello Pecchioli Neo-TV, comunicazione, tecniche virtuali	31
SÉMINAIRE DES FORMATEURS EN NOUVELLES TECHNOLOGIES / AIVAC	
Vittorio Fagone Arts-Média et nouvelles technologies	
Formation et spécialisation pour la culture du nouveau siècle	33
Jacques Monnier-Raball Quand l'innovation technique sert d'alibi aux prétendus formateurs	33
Fred Forest Champ de réflexion et d'action du Centre sur l'Esthétique de la communication	34
Rossen Milev L'enseignement et la promotion multimédiale en Europe de l'Est	35
COLLOQUES / AIVAC	
René Berger Entrer dans le XXI^e siècle: de l'apoptose à la métamorphose	37
Isabelle Rieusset-Lemarié	
Art et technologies à l'aube du XXI^e siècle: les métamorphose de la reproduction	38
Robert Cailliau Le défi des réseaux planétaires	39
Xavier Comtesse	
La science entre aussi en métamorphose. Essai d'explication par les fondamentaux	40
Alessandro E.P. Villa	
Vers un nouveau paradigme en Neurosciences: la Neuro-Heuristique	41
René Berger L'art en métamorphose: de la vidéo aux réseaux planétaires	42
RÉTROSPECTIVE	
Woody et Steina Vasulka	43
ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX	
CANNOBIO	
Matilde Pugnetti Intorno al Festival per approdare alla Storia dell'umanità	44
Eric Lanz	
Arta Biseniece	
HOMMAGE À GIANNI TOTI	
Gianni Toti, Sandra Lischi, Marc Mercier Planetopolis	45
CARTE BLANCHE	
Pierre Bongiovanni Videøvoid	47
Jean-Yves Barbichon D'un coup de fouet de la queue d'une jument jaillit un flot d'images d'où se cristallisât la voie lactée	48
SPECTACLE	
Espace Musical Puce Muse Lux	49
VIRTUALITÉ	
Mario Canali Correnti Magnetiche, Satori	51
CORPS-RÉEL	
Orlan, Stephan Oriac Opération réussie	53
INSTALLATION	
Francesco Mariotti Il Tempio delle lucciole	55

JEUDI 1

PALAZZO DELLA SOPRACENERINA

DÈS 14H00: OUVERTURE DU SECRÉTARIAT

- 15H00 **SÉANCE SPÉCIALE**
"UNE JOURNÉE DE LA TÉLÉVISION DU FUTUR: LES ARTISTES ET LE VIRTUEL"
- 19H00 **INAUGURATION OFFICIELLE**
- 21H00 **RÉTROSPECTIVE**
WOODY & STEINA VASULKA
projection des vidéos

VENDREDI 2

PALAZZO DELLA SOPRACENERINA

- 9H00 **OBSERVATOIRE**
"IMAGE ET SON: ni son ni bande-son"
dirigé par Michel Chion
- 11H00 **SÉLECTION OFFICIELLE**
CONCOURS 1^{ÈME} PARTIE

SAPARELLI Bruno	CH	La Chambre Verte	1993 22'42"
WALICZKY Tamas	D	Der Wald	1993 4'54"
ABJANICH Dragan	Macedoine	Ensuite	1994 6'24"
SADEK Sedjal Mostafa	F	Nejma - L'éternel retour	1994 12'00"

HORS CONCOURS

BARBIER Dominik	F	J'étais Hamlet	1993 73'00"
-----------------	---	----------------	-------------

- 15H00 **SÉLECTION OFFICIELLE**
CONCOURS 2^{ÈME} PARTIE

STEININGER Anna	A	Going nowhere fast	1993 10'00"
SHIONE Haruka*	Japan	Konchu Jikoku Zukan	1994 11'00"
SODARO Gianluca	I	La luna e sua sorella	1994 6'20"
FILOCAMO Elisabetta*	I	Physical property	1994 4'04"
NOBILI Federico	I	Descrizione di una battaglia	1994 7'00"
KÖPFER SLEBODZINSKI Heidi	CH	Mikado	1994 11'36"
SOULAN Caroline*	F	L'Attente	1994 10'00"

*: Jeunes Auteurs

HORS CONCOURS

ASH (SÜLYI) Péter	H	On Earth as in Heaven	1994 50'00"
-------------------	---	-----------------------	-------------

- 17H00 **OBSERVATOIRE**
"PRODUCTION VIDÉO ET DISTRIBUTION"
dirigé par Georges Heck
- 19H00 **DÉPART DU BUS POUR CANNOBIO (ITALIE)**

VENDREDI 2, SOIRÉE

MUSEO DI CANNOBIO (ITALIE)

- 20H00 **INSTALLATIONS**
ERIC LANZ - ARTA BISENIECE
- **CÀ PIRONI, CANNOBIO**
- 21H00 **COLLOQUES**
présentation de René Berger
- 21H30 **HOMMAGE À GIANNI TOTI**
Projection de "PLANETOPOLIS"
Présentation de Sandra Lischi

SAMEDI 3

PALAZZO DELLA SOPRACENERINA

- 9H00 **OBSERVATOIRE**
"POUR UNE ARCHITECTURE DU CYBERSPACE:
enjeux esthétique et éthiques"
dirigé par Pierre Lévy
- 11H00 **SÉLECTION OFFICIELLE**
CONCOURS 3^{ÈME} PARTIE

YACH, YEGYA A. et HUNOLD C.	CH	The flies are looking for a silent place	1994 6'00"
SILVA Gerardo*	Chile	Lagrimas magneticas	1993 6'30"
SMEDSTAD Ivar	D	Picksel	1994 6'00"
SERRA Toni	E	Migra	1994 8'00"
KLAVA Dainis	LV	Scaffold	1993 11'00"
HAMILTON METCALFE Rohesia	USA	La Blanchisseuse	1993 11'00"
LANNAUD Olivier*	F	Nos jours sont comptés	1993 12'30"
MOEHER Xavier	F	Exons	1994 6'13"
ZAJEC Edward	USA	Orphics: Sonatine	1994 5'00"

HORS CONCOURS

LEDUNE Eric*	B	Procession Et Caetera	1994 13'00"
DISTEL Herbert et GUYER Peter*	CH	Die Angst die macht die Bilder des Zauberlehrlings	1993 18'00"

*: Jeunes Auteurs

- 15H00 **SÉMINAIRE**
L'ENSEIGNEMENT VIDÉO EN EUROPE
dirigé par Vittorio Fagone
- 17H00 **CARTE BLANCHE: PIERRE BONGIOVANNI**
Dir. du C.I.C.V. de Montbéliard présente:
"Videoøvoid" de David Larcher

TOUS LES JOURS EN CITTÀ VECCHIA

SOTTO UNA BUONA STELLA, v. Cittadella - P.za Franzoni 1: 10-12/14-19
Programmes spéciaux: ORLAN - VASULKA - À LA CARTE - ETC...

SAMEDI 3, SOIRÉE

TEATRO DI LOCARNO

- 20H30 **CÉREMONIE DE REMISE DES PRIX**
- **SPECTACLE MULTIMÉDIA**
ESPACE MUSICAL: "PUCE MUSE LUX"

CASTELLO VISCONTEO

- 23H00 **CLÔTURE DU FESTIVAL**

DIMANCHE 4

MONTE VERITÀ, ASCONA

- **SYMPOSIUM**
- 09H00 **COLLOQUE**
"ENTRER DANS LE XXI^È SIÈCLE:
DE L'APOPTOSE À LA MÉTAMORPHOSE"
1^{ère} partie
- 15H00 **COLLOQUE**
2^{ème} partie
- 17H00 **TABLE RONDE ET DISCUSSION FINALE**

COMMISSION DE SÉLECTION

Lorenzo Bianda, président AVArt, Locarno;
Robert Cahen, président de la commission, Paris;
Marco Maria Gazzano, directeur du Festival, Roma;
Simonetta Cargioli, coordonnatrice de la commission, Pisa.

La Commission de sélection, après avoir examiné les 321 bandes proposées par les artistes du monde entier, a choisi 21 oeuvres pour le "Concours" officiel suivant les conditions requises par le Règlement du Concours et déterminé entre les jeunes artistes les bourses offertes par le Conseil de l'Europe et de l'UNESCO ainsi que les oeuvres "Hors Concours" et "À la carte".

JURYS

JURY DU FESTIVAL:

Michel Gérard, ASBL, Film et culture, Liège;
Ursula Perucchi, vice-directeur Kunsthhaus, Zürich;
Mathieu Santorineos, vidéoartiste, Athènes;
Lorenzo Taiuti, théoricien, Roma;
Jeremy Welsh, Kunstakademiet, Trondheim.

JURY A.I.V.A.C.:

Prof. René Berger, prés. hon. AIVAC et AICA, Lausanne;
Dr. Vladimir Borev, vice président AIVAC, Moscou;
Dr. Marcel Colin-Reval, prés. hon. C.I.C.T. UNESCO, Paris;
Prof. Vittorio Fagone, prés. hon. AIVAC, Milano;
Dr. David Mardell, Conseil de l'Europe, Strasbourg.

Quinze ans d'activités, c'est une date importante pour n'importe quelle entreprise à but culturel et elle l'est encore davantage pour une manifestation qui, dans l'esprit des pionniers, a choisi la vidéo et les arts électroniques comme espace privilégié de confrontation artistique et de réflexion théorique. Qui plus est, une manifestation qui - au-delà des frontières de l'Europe - a créé une tradition de rendez-vous auxquels un public nombreux ne cesse de répondre. Si le VideoArt Festival de Locarno, grâce à son créateur Rinaldo Bianda, est aujourd'hui un point de repère, voire un passage obligé, sur la scène internationale des arts électroniques, c'est parce qu'il n'a jamais perdu de vue ses principaux objectifs, à savoir permettre des rencontres libres d'artistes, théoriciens et professionnels du monde des médias, conscients d'être impliqués dans les développements d'une "culture multimédia" en train d'émerger.

Outre les manifestations annexes comportant des concerts électroniques, des installations, des performances et des événements particuliers, le **programme**, riche et varié, propose depuis cinq ans des rencontres autour d'un *Revival* historique rappelant l'évolution des dix années précédentes. Le feed-back à l'année 1984 incite à la réflexion sur les développements de l'art vidéo grâce à la présence des pionniers des nouvelles images qui, depuis quinze ans, ont offert à Locarno leur contribution efficace et généreuse, permettant ainsi des rencontres toujours vifs et enrichissantes:

Le Concours international d'art vidéo, ouvert à toutes les œuvres dans lesquelles la recherche artistique prédomine sur les moyens techniques utilisés et sur le "genre" de référence choisi par l'artiste.

La **Rétrospective** consacrée chaque année à des auteurs devenus des "classiques" dans l'histoire des arts électroniques, et inaugurée avec Nam June Paik, "Laser d'or" à Locarno en 1982. Cette année, la rétrospective est dédiée à Woody et Steina Vasulka, artistes nord-américains qui ont obtenu le "Laser d'or" il y a exactement dix ans.

Les **Observatoires**, qui ont connu un franc succès lors de la dernière édition, s'articuleront en trois rencontres confiées à des intellectuels de renom international. Ils auront pour thème général "La recherche des artistes entre technologies, langages et conditions de production-distribution en mutation".

Les **Colloques** internationaux animés par René Berger qui avec l'enthousiasme critique et conceptuel que on lui connaît, va nous suggérer, en achevant cette édition du VideoArt Festival, des points de repère théoriques tout à fait inédits.

Le **Séminaire** de l'AIVAC sur la "Didactique de l'audiovisuel en Europe" qui poursuivra sa démarche d'enquête, désormais traditionnelle, sur cette question d'importance stratégique.

La **Carte blanche** qui est à nouveau proposée cette année: un espace d'intervention critique, de vision d'œuvres et de discussions franches et directes, au cours desquelles une personnalité du monde des arts électroniques accepte le risque de confronter ses idées, même provocantes, lors d'un débat sur le "destin" du cinéma, de la vidéo et de l'audiovisuel en général.

Le **Spéctacle** du groupe des musiciens "magiques" électroacoustiques parisiens "Espace Musical", pour se plonger dans une dimension inédite, colorée, inventive de la relation son-image qui est dans plusieurs occasions à l'attention de cette édition du VideoArt.

*Marco Maria Gazzano
directeur du Festival*

PRÉSENTATION

3



Marco Maria Gazzano, Lorenzo Bianda e Robert Cahen

CONSIDÉRATIONS

Les grands défis qui devront être relevés à brève échéance et l'importance de maîtriser les nouvelles technologies créatives, constituent un solide point de repère pour les nouvelles professions médiatiques et pour l'utilisation optimale du temps récupéré. Le besoin existe d'une expérimentation objective efficace, d'une formation créative et d'une mise au point culturelle de première importance auquel l'Ecole de Locarno répond en proposant chaque année les rencontres au Monte Verità.

Le groupe de pionniers du VideoArt Festival de Locarno pense avoir rempli sa première tâche d'avant-garde grâce à ses intuitions, ses actions provocatrices créatives et promotionnelles à travers les *revivals*, les archives et les oeuvres vidéo recueillies depuis 1980, qui sont sûrement parmi les collections les plus riches et les plus complètes d'Europe. L'Association AVArt, récemment constituée, continuera, avec la collaboration de la Commission artistique, cette mission en faveur de l'art vidéo et des nouvelles images, dans le but de développer, perfectionner et innover cette initiative remarquable de promotion culturelle.

*Rinaldo Bianda
fondateur du Festival*

CONTINUITÉ ET RENOUVELLEMENT

Le rendez-vous avec le VideoArt Festival se renouvelle aussi cette année et, comme pour une tradition, cette édition veut confirmer son caractère de continuité et renouvellement.

Continuité dans la cohérence d'offrir à son public un moment de mise à jour et d'approfondissement dans le monde des nouvelles images, nées de l'emploi des nouveaux moyens de communication et d'expression offerts par la technologie aux créateurs pour expérimenter des nouveaux parcours et des nouveaux langages; reflet de notre ère et témoin d'un futur possible.

Renouvellement dans l'incessant redéfinir un concept qui, depuis ses débuts a eu raison d'exister et qui est approfondi d'année en année et rendu actuel à la comparaison des réalités du présent en évolution continue: de la vidéo d'auteur aux réalités virtuelles.

Le 1994 marquera un point de transition dans la structure de l'organisation avec la fondation de l'AVArt (Association pour la Vidéo Art), constituée le printemps passé, laquelle s'occupera, à partir de la prochaine édition, de l'organisation du Festival en travaillant avec la commission artistique qui continuera à acquiescer son mandat en garantissant con-

tinuité dans le renouvellement et avec le Comité exécutif de l'AIVAC (Association Internationale pour la Vidéo dans les Arts et la Culture) qui continuera à donner son appui.

L'innovation principale de cette quinzième édition est marquée par l'insertion logistique dans le coeur de la ville pour s'approcher à un public toujours plus vaste et qui dans les dernières années se confirme mieux préparé et ouvert aux nouveaux médias. L'Art Vidéo n'est plus une culture strictement limitée aux hommes d'étude de ce phénomène mais, dans son devenir continu, se manifeste comme opportunité de vivre le reflet de la réalité actuelle dont, comme les mass médias, on veut jouir à tous les niveaux. Grâce à la précieuse collaboration de la "Società Elettrica Sopracenerina" le Festival a trouvé un espace dans le centre de la Piazza Grande et entre ainsi dans la réalité quotidienne d'une ville toujours plus ouverte et active dans l'offre culturelle et artistique.

Outre le Concours international, depuis toujours point central du programme, ils ne manqueront pas ces moments d'approfondissement et intelligente réflexion qui distinguent le VideoArt Festival de Locarno d'autres nombreuses

manifestations du secteur; ces moments seront focalisés par les Observatoires et les Colloques. Ceux-ci, dirigés par l'infatigable René Berger, maintiendront leur siège au Monte Verità; dans ce lieu sacré de l'art aux racines duquel le Festival restera toujours lié profondément.

Je souhaite à tous les participants de pouvoir retrouver, parmi les nombreuses propositions qui animeront les quatre jours de cette fête de la vidéo, des moments d'enrichissement et de découverte.

Je remercie tous ceux qui ont collaboré dans la réalisation de ce projet et en particulier la Commission artistique qui, depuis une année, travaille pour offrir à nouveau un moment inoubliable et profitable à nous tous.

*Lorenzo Bianda
président AVArt*

LA SÉLECTION DES OEUVRES

La Commission artistique du VideoArt Festival qui s'est réunie à Locarno du 29 juin au 4 juillet 1994 pour la sélection des oeuvres vidéo inscrites au Concours à l'occasion de l'édition 1994 du Festival, remarque tout d'abord le succès de l'initiative, témoigné par la présence de plus de 300 oeuvres envoyées par les artistes de tous les Continents. Succès qui confirme, cette année aussi, le prestige international acquis pendant quinze années d'activité du VideoArt Festival de Locarno.

Cependant, puisque la sélection des oeuvres proposées à l'examen du Jury internationale pour l'attribution du Grand Prix "Città di Locarno" a été intentionnellement rigoureuse, et inspirée à critères méthodologiquement innovatifs à l'égard des habitudes qui se sont instaurées dans les festivals de vidéoart et arts électroniques européens et non seulement européens, la Commission estime qu'il est nécessaire rendre explicites les motivations qui l'ont amenée à un choix: sans naturellement entrer dans le détail d'une évaluation de chacune des oeuvres.

La Commission n'a pas, tout d'abord, renoncé à une critique de l'existant, entendue soit par rapport au développement international (et désormais mondial) des arts électroniques, qu'en relation à la multiplicité des tendances réalisatrices présentes dans le domaine expressif des langages et des technologies électroniques. Une position active - et aussi explicitement subjective - motivée par la nécessité, par laquelle on ne peut pas renoncer, de "prendre position" à l'égard des grandes quantités d'oeuvres réalisées en électronique, ainsi que par l'éclectisme extrême des intentions (personnelles et industrielles) qui les sous-tendent. Une nécessité de rendre compte des tendances expressives en acte; mais aussi du travail de chaque auteur qui - à trente ans des premières oeuvres d'art électronique - ne peut plus se dispenser de choisir. Ainsi, en renonçant à un regard encyclopédique et omnicompréhensif - lequel comme toutes les positions apparemment impartiales, à l'époque des médias déployés résulterait être, de fait, aussi peu effectivement démocratique - la sélection des oeuvres proposées au jugement du public et du Jury, intentionnellement ne représentait pas la quantité des bandes vidéos qui ont été présentées au Concours, ni toutes les formes d'expression ou d'entrelacements avec les modèles de la grande communication qui ont été aussi pris en considération. Cependant à l'intérieur d'un échantillon si vaste de réalisations - et sûrement indicatif des tendances, des techniques et des personnalités présentes au niveau mondial - on s'est proposé d'individuer dans les oeuvres intentions et résultats esthético-expressifs capables de signaler des expériences authentiques de recherche artistique.

Ceci parce qu'on est convaincu que dans une époque d'entrelacements et interférences linguistiques, technologiques et culturelles telle que celle qu'on est en train de traverser, l'accent doit tomber encore sur la créativité et sur les intentions, au delà des techniques utilisées, de l'âge des réalisateurs et des "genres" communicativo-narratifs auxquels chaque oeuvre se réfère. D'ailleurs ceci est aussi clairement indiqué dans le Règlement de participation au Concours: dans la conscience que trente ans d'art électronique obligent à remettre en discussion non seulement "l'art vidéo" (et avec elle la "cinématographie" "en entier") mais aussi les notions mêmes de art et de communication.

En principe, plutôt que la quantité des techniques utilisées par l'opérateur on a privilégié leur usage qualitatif, entendu comme capacité d'équilibrer les choix linguistiques et technologiques: avec une précise intention de poétique, et en affirmant le "desir" d'un résultat - peut-être utopique - à rejoindre.

La coérence de l'écriture, la tension vers la recherche d'un "style" personnel, la capacité de contrôler - au moyen du traitement des images, couleurs, sons et effets électroniques - une oeuvre du début à la fin, et harmoniser ainsi les techniques utilisées avec les intentions déclarées, a été un autre élément déterminant d'évaluation. Coérence d'écriture et équilibre dans le choix qui trouve aussi, dans la capacité de contrôler le "rythme" de l'oeuvre, et en particulier la relation image-son, son nécessaire - fondamentale - détermination.

Il a été aussi important saisir dans l'ensemble de chaque oeuvre l'authenticité des intentions: le besoin et le desir d'avoir quelque chose à dire et quelque émotion à communiquer; et l'urgence de le faire avec certaines techniques plutôt qu'avec d'autres. Cette conscience, qui est une poétique même, nous semble fondamentale dans une époque de grandes transformations soit communicatives qu'éthiques; et c'est bien elle qui peut devenir le fondement des nouvelles tendances expressives et de la possibilité de contrôler et étendre, avec des moyens de l'art, les technologies avancées. Pour faire ceci elles n'ont pas été sélectionnées les oeuvres dans lesquelles ce signifié de la complexité est semblé seulement une intuition, même si peut-être traduit - mais seulement au niveau formel - dans de bons résultats esthétiques.

Une des tendances actuellement davantage affirmées parmi les oeuvres en vidéo, est en effet celle de recourir - non sans suggestion - ou aux images proposées quotidiennement par la télévision et par les médias, ou aux archétypes de l'histoire de l'art ou encore aux matériaux d'archives d'origine cinématographique. Mais dans tous ces cas, très peu sont les

oeuvres dans lesquelles l'auteur est en mesure de "mettre en image" le processus de décontextualisation vraiment nécessaire, de "prise de distance" des images ou des modèles qui - seule - peut consentir une véritable recontextualisation, créative et narrative - à un niveau ultérieur - des matériaux assumés par les médias ou par l'histoire de l'art. C'est cette fondamentale "naïveté" - diffusée autant de pouvoir être considérée presque comme un Leitmotiv dans le panorama des arts électroniques et de la cinématographie contemporaine - à avoir suggéré l'exclusion de beaucoup d'oeuvres.

Il en est résulté une revue d'oeuvres de niveau élevé et homogène dans la qualité, même si dans la radicale différenciation des genres, durées, maturité artistique des auteurs et techniques utilisées; une revue, dans laquelle on peut repérer - outre à l'énergie des intentions de beaucoup de talents - aussi certaines nouvelles tendances expressives.

Certaines des oeuvres que plus fortement accentuent le rapport de l'art vidéo avec l'innovation du langage télévisé et cinématographique, sont proposées à la vision du public et du Jury pour la remarquable qualité du résultat. Mais puisqu'il s'agit de réalisations effective-

PRÉSENTATION

5

ment pas définissables du domaine de la vidéoart - mais plutôt de "vidéotélévision" ou de "television art" - elles sont présentées Hors Concours. Avec la conscience cependant de proposer des oeuvres que déjà aujourd'hui contribuent de façon importante à une redéfinition du langage et des structures narratives soit de la télévision que du cinéma.

D'autres oeuvres non sélectionnées pour le Concours sur la base des critères indiqués, sont en revanche proposées "à la carte", ce qui assume ainsi le sens d'une ultérieure et raisonnée sélection.

Toutes les 321 oeuvres parvenues sont de toute façon à disposition du public et du Jury: tout d'abord pour une accomplie information et, en deuxième lieu, pour une prise de vision des actes de la Commission artistique.

Lorenzo Bianda
Robert Cahen
Marco Maria Gazzano

REMERCIEMENTS

Le XV VideoArt Festival tient à remercier:

pour leur soutien à la manifestation:

Office Fédéral de la Culture
Pro Helvetia
Cantone Ticino
Città di Locarno
Ente Ticinese per il Turismo
Ente Turistico Locarno e Valli
Assessorato alla Cultura Regione Piemonte
Comune e Museo di Cannobio
Conseil de l'Europe
UNESCO

pour les événements spéciaux:

Fondation Nestlé pour l'Art
Fédération des Coopératives Migros
Sezione Culturale Migros Ticino
Sony S.A. (Svizzera) Filiale di Quartino
Fondation du Centenaire de la Banque Populaire Suisse
Teatro di Locarno
Kinema, Roma

pour les espaces:

Società Elettrica Sopracenerina

et tous les précieux collaborateurs
qui ont permis la réalisation de cet événement.

6

CAST & CREDITS

ORGANISATION

Rinaldo Bianda
président AIVAC

Marco Maria Gazzano
directeur du Festival

Lorenzo Bianda
président AVArt

Ines Bianda
secrétaire générale

Robert Cahen
président de la commission de sélection

Marcello Tonini
organisation générale

Alain Poroli
responsable des espaces

Simonetta Cargioli
coordination des programmes vidéo

Dalmazio Ambrosioni
bureau de presse



La secrétaire générale et le directeur du Festival

VIDEOART

Secrétariat générale - Via Varenna 45 - P.O. Box 1959 - CH-6600 Locarno - tel: +41 93 31 22 08 - fax +41 93 31 22 07

RÈGLEMENT DU CONOURS

1. Entrent en concours toutes les oeuvres dites d'"Art Vidéo" où la recherche artistique et créative est prédominante sur les moyens techniques utilisés et sur le "genre" de référence choisi par l'artiste. Si le concurrent le souhaite, il peut indiquer, sur la fiche d'inscription, s'il s'agit d'une première ou deuxième oeuvre, ce qui lui permettra d'être aussi en compétition pour les prix réservés aux "Jeunes artistes" (nouveaux talents).

2. Sont admises les oeuvres réalisées depuis juin 1993, présentées en première ou n'ayant pas encore été primées lors d'autres manifestations. Une seule oeuvre par candidat est admise.

3. Les bandes doivent être présentées sur cassette U-Matic LB (PAL, SECAM ou NTSC); les autres formats ne seront pas pris en considération. Les VHS pourront être retenues seulement pour la sélection. Elles seront accompagnées de fiches d'inscription, rédigées en lettres majuscules ou dactylographiées, et de résumés en français ou en anglais. Joindre une photo de l'oeuvre.

4. Les bandes devront nous parvenir par envoi postal à l'adresse suivante:
VideoArt Festival - P.O. Box 1959
CH-6600 Locarno

avec la désignation, pour la douane, "sans valeur commerciale".

Dernier délai: 15 juin 1994

5. Une Commission internationale organisera la sélection officielle pour le programme des oeuvres en concours et à la carte.

6. Les oeuvres sélectionnées recevront la somme de US\$ 50, pour les droits d'auteurs, qui sera versée à la fin de la manifestation. Les oeuvres non sélectionnées feront partie du programme "Vidéo ad libitum".

7. La direction du Festival soutient l'artiste primé en faisant connaître ses oeuvres auprès d'autres manifestations internationales dans le cadre du programme "Spécial Locarno".

8. Sauf avis contraire de la part de l'artiste ou des maisons de production, les vidéos reçues feront partie de la Vidéotheque qui est tenue depuis 1980 à la disposition des chercheurs.

9. Les artistes sélectionnés sont les hôtes du Festival (hôtel et repas). Ils seront informés personnellement des résultats de la sélection officielle au début du mois d'août.

10. Le Prix pour les oeuvres en concours sera de 10'000 FRs, qui peut être décerné

à une seule oeuvre ou à plusieurs. Ce prix sera décerné par un jury international. Les 15'000 FRs restants faisant partie du "Grand Prix de la Ville de Locarno" seront attribués parmi les installations, performances et oeuvres multimédia choisies pour le programme officiel.

Les oeuvres en concours pourront aussi être signalées pour les autres prix du Festival.

11. Deux bourses d'étude pour les nouveaux talents (première ou deuxième oeuvre) seront signalées par la commission internationale de sélection et distinguées par le CICT- UNESCO et le Conseil de l'Europe.

12. Par le fait de son inscription, tout participant au concours accepte le règlement ci-dessus. Les décisions du jury sont sans appel.

PRIX DU CONOURS

Grand prix de la Ville de Locarno
25'000 FRs

Le prix est divisé en deux catégories:

A: Art Vidéo, 10'000 FRs

B: Installations, performances et spectacles multimédia: 15'000 FRs.

BOURSES

UNESCO

CONSEIL DE L'EUROPE

Deux bourses attribuées à de nouveaux talents comme soutien à un jeune artiste pour la production d'une oeuvre vidéo avec l'Ecole de Locarno.

JURY DU FESTIVAL

Michel Gérard, ASBL, Film et culture, Liège;

Ursula Perucchi, vice-directeur Kunsthau, Zürich;

Mathieu Santorineos, vidéoartiste, Athènes;

Lorenzo Taiuti, théoricien, Roma;

Jeremy Welsh, Kunstakademiet, Trondheim.

AUTRES PRIX

Laser d'Or

Trois Laser d'Or seront attribués à des artistes, des théoriciens ou des institutions.

PRIX LAGO MAGGIORE:

Regione Piemonte

À des théoriciens ou des critiques

Regione Lombardia

À des événements spéciaux.

JURY A.I.V.A.C.

Prof. René Berger, prés. hon. AIVAC et AICA, Lausanne;

Dr. Vladimir Borev, vice président AIVAC, Moscou;

Dr. Marcel Colin-Reval, prés. hon. C.I.C.T. UNESCO, Paris;

Prof. Vittorio Fagone, prés. hon. AIVAC, Milano;

Dr. David Mardell, Conseil de l'Europe, Strasbourg.

CONCOURS

7

COMMISSION DE SÉLECTION

Lorenzo Bianda, président AVArt, Locarno;

Robert Cahen, président de la Commission, Paris

Marco Maria Gazzano, directeur du Festival, Roma;

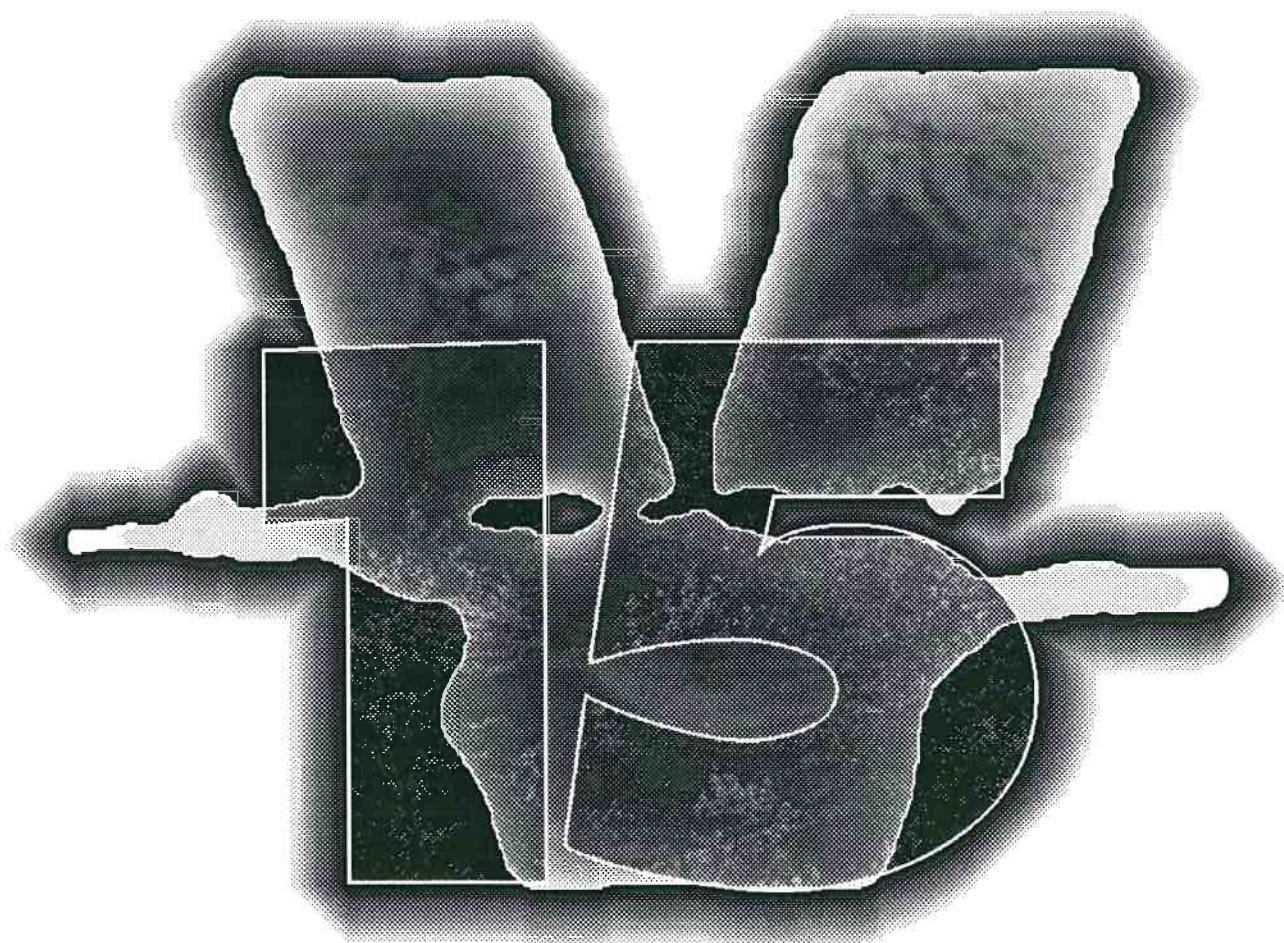
Simonetta Cargioli, coordonnatrice de la commission, Pisa.

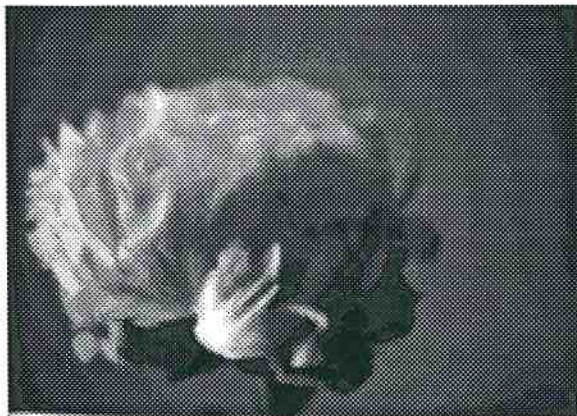
La Commission de sélection, après avoir examiné les 321 bandes proposées par les artistes du monde entier, a choisi 21 oeuvres pour le "Concours" officiel suivant les conditions requises par le Règlement du Concours et déterminé entre les jeunes artistes les bourses offertes par le Conseil de l'Europe et de l'UNESCO ainsi que les oeuvres "Hors Concours" et "À la carte".

VIDÉOS À LA CARTE

AMADUCCI Alessandro	/	Illuminazioni	1994	20'00"
BATSRY Irit	USA	Traces of a presence to come	1993	38'34"
CANEVARI & D'AMICO*	/	SuperRoma Disegno/Animato	93-94	2'00"
CHING Yau*	USA	Flow	1993	38'40"
CHING Yau*	USA	The ideal/Na(rra)tion	1993	3'40"
COMPARINI Valerio*	/	Il fuoco a scoppio	1993	4'35"
CONTRASTO (CITTADINI) Massimo	/	Nastro meccanismo #3	1993	4'04"
CORSINO Nicole & Norbert	F	Circumnavigation	1993	15'00"
EANDI & GRABOIS	Argentina	Metamorpho E 25	1994	6'00"
HARRISON Chris	Scotland	Puzzled	1993	3'00"
IGAZSAG & SOLOMON	R	Ciacona	1994	7'00"
KITAICHI Noriko	Japan	Liquid Street	1994	7'04"
LOZANO BRIONES Xabier*	E	Andante	1993	8'30"
LUX Antal	D	1/61, Chamissoplatz	1993	13'40"
MAGNANT Franck*	F	Edifice	1994	9'00"
MOILANEN Milla*	SF	Signals	1994	3'40"
PETROV Peter	Bulgaria	The creation of the world	1994	6'30"
RENAULT Evelyne	F	Mon mal de Julien	1994	34'00"
URBANSKI Andrzej K.	PL	The eternal glass or through the mysterious barricade however	1993	1'55"
WOJCIK - WACIAK Tomasz*	PL	Movie	1993	11'20"
ZUMPE Angela	D	Accidents will happen	1994	8'00"

*: Jeunes Auteurs





ELISABETTA FILOCAMO

PHYSICAL PROPERTY

ITALIE - 1994, 4'04"

caméra, montage,
réalisation et production

Elisabetta Filocamo

musique

Diamanda Galas, Kronos Quartet,
Musique de l'ancienne Grèce, Voice of
Earth (Nasa Space Recordings)

BIOGRAPHIE

Elisabetta Filocamo est née à Milan en 1957.

Entre 1983 et 1988 elle fait ses études à Berlin, à l'Hochschule der Künste.

Rentrée en Italie, elle se diplôme en 1993 à la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano avec une thèse sur les installations vidéo. Elisabetta Filocamo participe à plusieurs expositions en Italie et en Europe et parmi celles-ci: en 1991 à la 3ème Biennale Européenne d'Art à Barcelone; en 1993 à la 4ème Biennale d'Art à Maastricht et au VideoArt Festival de Locarno; en 1994 à "In Video" à Milan.

SYNOPSIS

«... du premier regard au troisième, en compensant la perte par l'invention d'un troisième regard auquel confier l'émotion, une fois libérée des fonctions de la mémoire...» (Elisabetta Filocamo)

10

CONCOURS

ROHESIA

HAMILTON METCALFE

LA BLANCHISSEUSE

ETATS UNIS - 1993, 11'

scénario, camera,
montage et réalisation

Rohesia Hamilton Metcalfe

production

Rohesia H.M.

musique

Anthony Moore

interprètes

Rohesia Hamilton Metcalfe

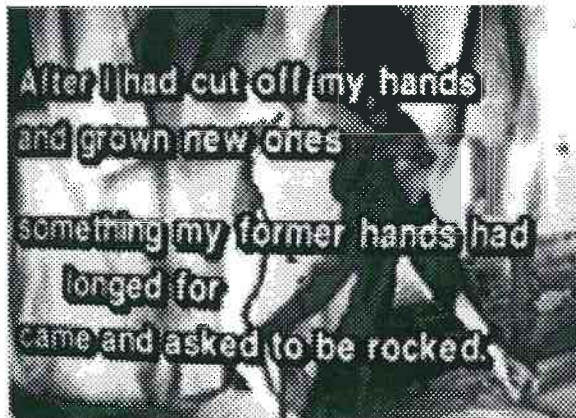
BIOGRAPHIE

Rohesia Hamilton Metcalfe est née aux USA en 1955. Depuis les années 80 elle s'intéresse à la vidéo et réalise des oeuvres qui participent aux plus grandes manifestations internationales consacrées aux arts électroniques. Elle a été artiste résident à Harvestworks post production sound residency (New York, 1992), à MacDowell Colony for the Arts Writing Residency (NH, 1993) et à Millay Colony for the Arts Writing Residency (NY, 1994).

SYNOPSIS

La blanchisseuse est une vidéo en noir et blanc qui traite de la sensualité de certains tableaux des peintres impressionnistes sur les blanchisseuses. L'oeuvre cherche à mettre l'attitude des femmes contemporaines envers les travaux à la maison en relation avec l'imaginaire de la fin du 18ème siècle, dans le but de dévoiler les décalages entre les images avec lesquelles on grandit et la réalité de la vie quotidienne.

La blanchisseuse est une oeuvre vidéo expérimentale dont les images d'une femme qui repasse les vêtements de sa famille sont un hommage aux tableaux d'Edgar Degas, Honoré Daumier, Edouard Manet, Henri de Toulouse-Lautrec, Edward Stott.



BIOGRAPHIE

Dragan Abjanic est né à Skopje en 1953. Après des études à la Faculté de Lettres, dans les années soixante-dix il commence à travailler à la Télévision Macédonienne et il collabore à des nombreuses émissions musicales. De plus en plus intéressé par l'écriture vidéo et par les nouvelles technologies, entre 1986 et 1987 il réalise sa première oeuvre vidéo, "Ana". En 1992 il quitte la Télévision Macédonienne et il est engagé à la Télévision indépendante A1.

Draga Abjanich participe avec ses réalisations vidéo et avec ses émissions télé à plusieurs festivals consacrés aux nouvelles formes audiovisuelles.

SYNOPSIS

«Ensuite, ce sont des réflexions sur l'art et sur les problématiques actuelles des Balcons.

C'est une oeuvre-essai qui se pose les questions fondamentales sur l'origine de l'art; sur les relations entre la création artistique, les hommes, la société; sur sa puissance de moteur politique. L'art est toujours révolutionnaire, disait Majakovskij... et il est responsable des silences, des cris, du chaos, de l'ordre. Ensuite, ça veut dire aussi "entre": "Entre Malevich et Mondrian, entre hier et avant hier, entre l'Est et l'Ouest, entre le carré noir et le carré rouge... l'avant-garde pourrait-elle avoir une responsabilité au moment où elle n'est plus ce qu'elle était?" (Dragan Abjanic)

Le titre lui est donné par le dernier mot d'un poème d'El Lissitzki:

«Les deux carrés

survolent la terre;

il fait noir et turbulent.

Un seul coup et tout se gaspille

Le rouge se répand sur le noir,

bien entendu.

C'est fini. Ensuite.»

DRAGAN ABJANIC

ENSUITE

MACÉDOINE - 1994, 6'24"

scénario, montage et réalisation

Dragan Abjanich

production

A1 Télévision, Skopje; avec le soutien du Ministère de la Culture de la

République de Macédoine

caméra

Brant Ferro

graphisme

Dejan Indjevski

voix

Eleonora Stojanovic

BIOGRAPHIE

Klava Dainis est né en 1965 à Latvia. Il a terminé ses études au Département de Télévision à Latvian Academy of Music en 1992.

Depuis 1990 il a réalisé plusieurs oeuvres vidéo qui ont participé à des festivals internationaux de vidéo et télévision.

SYNOPSIS

Scaffold est une évocation poétique de l'amour, rendue par les suggestions magiques des effets vidéo et par le traitement des images et des surimpressions qui nous transportent dans une dimension de passage entre le réel, le rêve et le mythe.

Scaffold est aussi l'histoire d'une distance inévitable: «C'est une véritable histoire d'amour. Rien n'aurait pu arriver entre eux puisque ils étaient trop proches. Ils étaient sur des échafauds». (Klava Dainis)

KLAVA DAINIS

SCAFOLD

LITUANIE - 1993, 11'

scénario, montage et réalisation

Klava Dainis

production

Dainis Klava et Juris Podnieks Studio

camera

Uldis Millers

son et musique

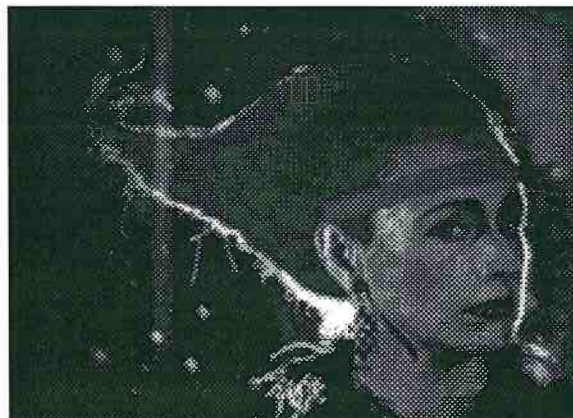
Olafs Stalfs

interprètes

Maija Apine, Imants Verkmanis

CONCOURS

9





BIOGRAPHIE

Heidi Köpfer Slebodzinski est née à Bâle en 1954.

Dans les années soixante-dix elle travaille comme chorégraphe, danseuse, directrice et productrice de vidéos expérimentales, comme enseignant de danse et organise des manifestations dans les domaines du cinéma et de la vidéo.

Mikado est sa troisième création vidéo choréographique.

SYNOPSIS

«Ce film choréographique en noir et blanc a été inspiré par le jeu japonais Mikado. Entre les scènes de danse on voit des images et des actions des bâtons noirs. La gravitation, le mouvement et l'arrêt, les changements, les réactions, les formes géométriques et les paysages du corps, aussi que les contrastes et les ressemblances de l'être humain avec l'objet sont des thèmes centraux de cette vidéo. De plus, les perspectives inhabituelles de la caméra dans un espace blanc et infini ouvrent aux spectateurs des visions nouvelles et laissent le champ libre aux propres associations, imagination et histoires.» (Heidi Köpfer S.)

HEIDI KÖPFER SLEBODZINSKI MIKADO

SUISSE - 1994, 11'36"

scénario, réalisation et production
Heidi Köpfer S.
caméra
Brian D. Goff
montage
Brian D. Goff et Heidi Köpfer S.
son et musique
Vladislav Sendeci
interprètes
Heidi Köpfer S.

BIOGRAPHIE

Olivier Lannaud est né en France en 1967. En 1988 il fréquente l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris et en 1990 il réalise son premier film vidéo, "Mercator", suivi peu après de "Oiseau mort", travail en vidéo conçu comme une lettre à Bill Viola. En 1991 il participe au premier échange mondial d'images infographiques par satellite avec le Japon en direct; en 1992 il passe le diplôme de l'ENSAD, section cinéma animation vidéo et il obtient en 1993 le certificat d'études spécialisées Aii-conception et réalisation d'images par l'informatique".

SYNOPSIS

«Ce film a été réalisé en douze jours, dans un état de solitude complet. Dans une maison et son jardin, un homme et la vidéo ont été isolés durant un temps donné. A chaque jour doit correspondre une expérience numérotée sur le thème du temps: le temps long, le temps court, le temps qui tourne, le temps perdu, le temps de vivre, l'instant... Cette vidéo se divise donc en douze tableaux qui tentent de donner une réponse subjective à la question du temps comme donnée relative. Afin de sauvegarder l'authenticité du temps de chaque instant filmé, presque aucun trucage n'a été réalisé après le tournage... ce dispositif a permis d'éveiller l'instinct sur le temps présent, pour profiter en toute simplicité de cet instant privilégié qu'est la solitude... entre le passé et le futur.» (Olivier Lannaud)

OLIVIER LANNAUD NOS JOURS SONT COMPTÉS

FRANCE - 1993, 12'30"

scénario, camera, montage,
son et réalisation
Olivier Lannaud
production
E.N.S.A.D.
interprètes
Olivier Lannaud

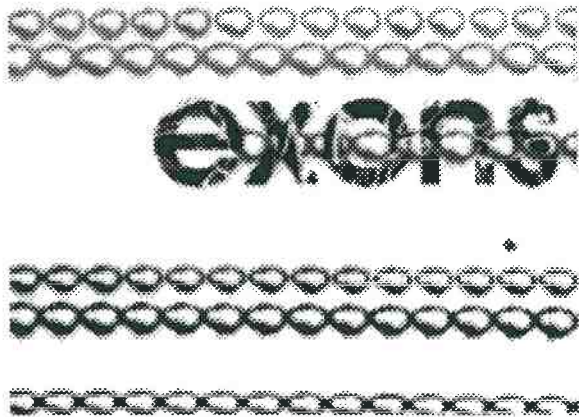
BOURSE D'ETUDE DU CONSEIL DE L'EUROPE

"Olivier Lannaud avec sa bande **Nos jours sont comptés**, dans une attitude expérimentale, de recherche artistique et intérieure, réussit à faire de la création *en direct*, nous donnant la démonstration qu'il est un de ces artistes qui - selon la formule de Picasso - «trouve d'abord et cherche ensuite».

La commission artistique du 15ème VideoArt Festival de Locarno lui décerne donc la bourse d'étude du Conseil de l'Europe pour sa capacité de revivre intensément et avec l'enthousiasme de la subjectivité, des moments fondamentaux de l'histoire des arts et des langages d'expression contemporaine."

Locarno, 1994





XAVIER MOEHR

EXONS

FRANCE - 1994, 6'13"

image, musique et réalisation

Xavier Moehr

production

Xavier Moehr en collaboration avec le C.I.C.V. de Montbéliard-Belfort et l'Atelier Brouillard Précis, Marseille

image de synthèse

sur le logiciel de Michel Bret assisté par Laurence Fort

montage

Patrick Zanoli

son

Gilles Marchesi

BIOGRAPHIE

Xavier Moehr est né en France en 1958. Depuis les années 80 il réalise des installations et des sculptures électroniques qui ont été présentées dans des galeries et dans des manifestations sur les arts électroniques.

En 1993 il est artiste en résidence à l'Atelier Brouillard Précis, et **Exons** est le résultat de six mois de recherche sur les images de synthèse.

SYNOPSIS

«Comment aborder les nouvelles technologies, créer dans l'ère nouvelle, l'ère vidéo, *je vois donc je suis?* Entre l'artiste et l'ordinateur se trouvent deux interfaces possibles, celle de la visualisation et/ou celle de la programmation.» (Xavier Moehr)

La génétique et son système de codage présente une alternative au langage numérique du 20ème siècle, développant des réalisations communicantes. Composite de deux systèmes - numérique et génétique - ce projet propose une recherche sur l'adéquation entre les deux codes et utilise les capacités de l'ordinateur pour imaginer une création d'objets définie par le 20 mots (acides aminés composants l'ADN) et les trois ponctuations/rythmant le code génétique.

Exons a une structure composite d'images 2D vidéo digitalisées et d'images 3D; le son s'articule autour d'éléments provenant de l'apprentissage humain, de la traduction sonore de toutes transmissions numériques et des particularités sonores du langage informatique.

12

CONCOURS

FEDERICO NOBILI

DESCRIZIONE DI UNA BATTAGLIA

ITALIE - 1994, 7'

montage, son et réalisation

Federico Nobili

production

Gruppo Eliogabalo

caméra

Fabio Ferracane, Federico Nobili

interprètes

Federico et Alessia Nobili

BIOGRAPHIE

Federico Nobili est né en 1967 en Italie. Il a obtenu son diplôme en philosophie à l'Université de Pise. Depuis 1990 il entreprend sa recherche dans le domaine de l'audiovisuel; avec l'association Eliogabalo il dirige et organise des séminaires, et il a présenté en 1994 un projet collectif de théâtre, vidéo et musique inspiré à la "Colonia Penale" de Kafka.

SYNOPSIS

«Words. Swords.

La barbare volonté de puissance du nomade et l'impossibilité de vouloir comme des extrêmes, pétrifiantes tentations (d'exister - désister): dans la partition visuelle et sonore d'un espace abstrait, le négatif du temps et de l'intériorité réduits à un rythme sans développement et à une surface picturale de collisions chromatiques traduisent l'oscillation tragique de la hybris moderne, le jeu de la faillite exhibée dans les gestes soustraits à l'action, au drame, et dans la parole soustraite à la narration, à la psychologie.» (Federico Nobili)

Les textes de **Descrizione di una battaglia** sont tirés de "Beschreibung eines Kampfes" de Kafka et de "Tamburlaine the Great" de Marlowe.

BIOGRAPHIE

Sadek Sedjal Mostafa est né en 1964 en Algérie. En 1985 il obtient son diplôme à l'Ecole Nationale des Beaux Arts à Alger. Il s'installe ensuite à Paris et en 1991 il se diplôme à l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts avec une spécialisation en peinture et en 1993 il termine sa spécialisation en art vidéo et en cinéma d'animation à l'ENSAD

Nejma - L'éternel retour est sa septième vidéo.

BIOGRAPHIE

Bruno Saparelli est né en 1959 en France à Villeneuve-Saint-Georges. En 1982 il obtient le diplôme d'Animateur Socio-Culturel de l'Institut d'Etudes Sociales à Genève et pendant quelques années il enseigne la photographie et travaille comme graphiste. Depuis 1986 il est monteur vidéo indépendant et il enseigne la vidéo et le montage à l'Institut d'Etudes Sociales, à l'Ecole Supérieure d'Art Visuel et au "Centre de loisirs des PTT", Saint-Gervais, Genève. Depuis 1988 il a réalisé quatre vidéos.

SYNOPSIS

«Racontant **Nejma**, c'est porter un regard sur la situation actuelle de l'Algérie. Ma situation à moi dans ce labyrinthe.

Racontant **Nejma**, c'est parler d'un amour fou. D'une douleur profonde dans cette chute d'amour et d'exil...» (Sadek Sedjal Mostafa)

Nejma - L'Eternel Retour est une vidéo-chronique de l'Algérie et de la France, entre Alger et Paris, entre le journal intime et le documentaire: un travail sur la mémoire historique et personnelle rendues dans la sobriété des images comprimées.

L'œuvre se termine avec ce poème:

«... dans un univers
soudain privé d'illusions
et de lumière,
l'homme se sent un étranger.
Cet exil est sans recours,
puisqu'il est privé des souvenirs
d'une patrie perdue
ou de l'espoir d'une terre promise.»

SYNOPSIS

«**La Chambre Verte** est un carnet de voyage impressionniste, tenu pendant plusieurs mois à la découverte d'un pays étranger. Mais, au lieu d'être une simple description, cette vidéo est surtout une réflexion sur le déplacement dans un lieu ou le temps s'écoule différemment.» (Bruno Saparelli)

Les textes en voix off, écrits par l'auteur et avec des citations de "Les Livres des Fuites" (J.M.G. Le Clézio) et de "Tropique du Capricorne" (Henry Miller) plongent le spectateur dans la dimension du voyage intérieur et deviennent la clé d'accès à la "chambre verte" de la mémoire, du souvenir, du temps qui s'enfuit entre le réel et le rêve.

La Chambre Verte, c'est l'île de Madagascar, c'est une chambre d'hôtel, un lieu de passage, de fièvre et de mort et c'est, dans un travail de surimpressions des fantasmes oniriques sur les lumières du réel, la mémoire du voyageur.

SADEK SEDJAL MOSTAFA

NEJMA - L'ÉTERNEL RETOUR

FRANCE - 1994, 12'

scénario, montage et réalisation

Sadek Sedjal Mostafa

production

Sadek S.M. et KHAMSA - E.N.S.B.A.

caméra

Sadek plus des images d'anonyme

son

Jérôme Couillet

musique

Peter Gabriel, Jérôme Couillet

et d'autres

peinture

Mostafa Sadek Sedjal

CONCOURS

13

BRUNO SAPARELLI

LA CHAMBRE VERTE

SUISSE - 1993, 22'42"

scénario, texte, image, son,

montage et réalisation

Bruno Saparelli

production

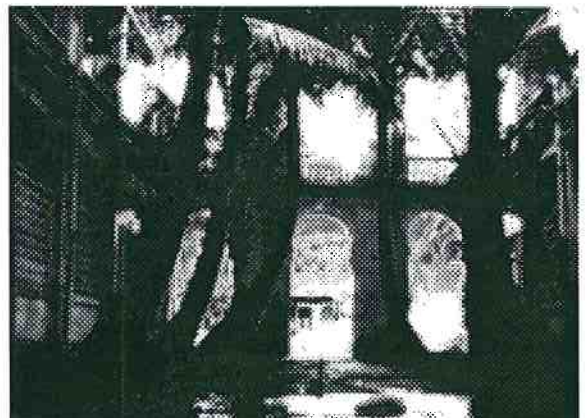
Bruno Saparelli et Actua-Films SA

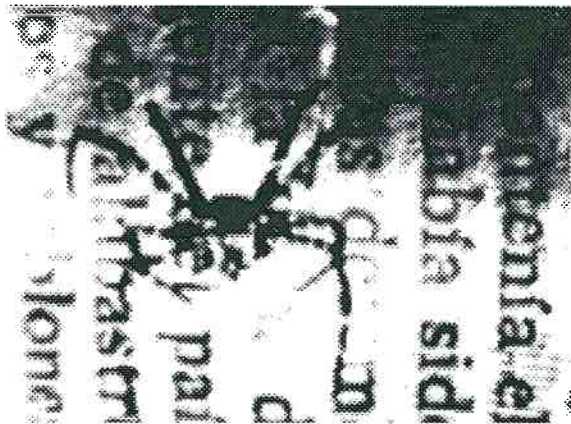
mixage son

Alex Robert-Charrue

voix

Pierandré Boo





TONI SERRA

MIGRA

ESPAGNE - 1994, 8'

caméra et réalisation

Toni Serra

production

Toni Serra en collaboration avec SED de FILM, La Sala, RC Video, Departement de Cinema i Video de la generalitat de Catalunya, CERC Diputacio de Barcelona, la 12' Visual, El Gibon

montage

Jordi Torello, Paco Castro, Toni Serra

son et musique

Barbara Held

BIOGRAPHIE

Toni Serra est né en Espagne en 1960. Il fait des études d'histoire de l'art à l'Université de Barcelone et il se diplôme en 1981. Il publie des interventions sur l'art contemporain sur El Pais, Art News (NYC), El Gibon, Tostem View (Tokyo) etc. En 1989 il s'intéresse à la vidéo et il fait des études d'esthétique et de montage vidéo à Brooklyn.

En 1993 il est parmi les fondateurs de "La 12 Visual", une association de production de vidéo indépendante.

Il a réalisé des installations et des vidéos qui ont été présentées dans des festivals internationaux et il a participé à des expositions avec son travail photo et en tant qu'artiste multimédia.

SYNOPSIS

«**Migra**, migration, mouvement continu, les positions qui changent. Temps. Voyage physique et existentiel.

Passant à travers les paysages, à travers les pages, lire et écrire.» (Toni Serra)

La vidéo, c'est un voyage. C'est un passage du temps sur la terre et sur les textes, sur la lumière du jour et sur les mots écrits, sur la légèreté de la page et de la chaleur espagnole.

14

CONCOURS

HARUKA SHIONE

KONCHU JIKOKU ZUKAN

JAPON - 1994, 11'

scénario, caméra, montage, son,

musique, réalisation et production

Haruka Shione

interprètes

Tomohiro Bessyo, Youya Nakagawa

SYNOPSIS

«Ce travail a deux ou trois mots-clé;

l'amitié

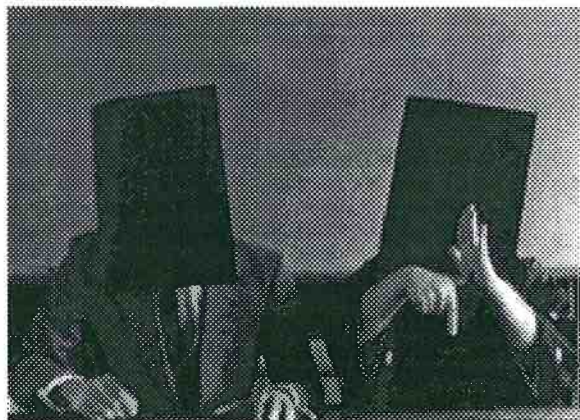
la famille (la mère)

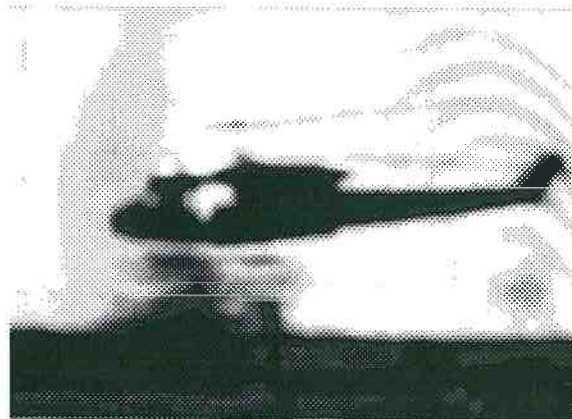
l'enseignant (high-school)

la rue...»

(Haruka Shione)

Le jeune Haruka Shione crée une oeuvre qui se balance entre la fiction et le journal intime, entre description des fragments d'une vie et rêves teintés de lumière cauchemaresque. Nous entrons dans la dimension onirique des paysages colorisés électroniquement ou le geste final du protagoniste se relie aux images rituelles et aux masques métaphoriques qui hantent sa vision ainsi que la nôtre, et est la métaphore puissante d'une initiation à la liberté.





SYNOPSIS

«Les larmes tombent sur le sang déjà sec. La vérité fait mal trente fois par seconde.» (Gerardo Silva)

Silva prend des images de télévision - des images de souffrance, de désordre social, de sang -, et les élabore en les coloriant et en les ralentissant pour créer, avec une écriture au rythme répétitif opposé à la vitesse télévisuelle, un espace de réflexion authentiquement individuel.

Les images à la télé ne nous touchent, ne nous parlent presque plus. La télé, on ne croit plus qu'elle soit une fenêtre sur le monde. Le but de ce travail de Gerardo Silva est de restituer aux images leur signification pulvérisée par la machine du grand spectacle télévisuel de l'habitude, de l'oubli et de l'indifférence.

BIOGRAPHIE

Gerardo Silva est né au Chili, à Santiago, en 1966.

Il s'est diplômé en communication audiovisuelle. Il est réalisateur vidéo et concepteur sonore.

GERARDO SILVA

LAGRIMAS MAGNETICAS

CHILI - 1993, 6'30"

scénario, caméra,
montage et réalisation

Gerardo Silva

production

Gerardo Silva en collaboration avec
Claudio Hermosilla, Tom(k),
Archipiélago

son

Gerardo Silva et Claudio Hermosilla

CONCOURS

15

BIOGRAPHIE

Ivar Smedstad est né à Oslo en 1961. Depuis 1984 il travaille avec la vidéo et l'électronique et son style est marqué par l'utilisation d'un montage rapide des séquences visives et sonores. Smedstad obtient son diplôme en Performance et Vidéo au San Francisco Art Institute en 1988.

Depuis 1988 jusqu'à 1992 il est directeur technique à Electronic Art Intermix à New York. Il travaille maintenant dans le Département of Media Art à la Kunsthochschule für Medien de Cologne.

SYNOPSIS

«PickSel est une construction audiovisuelle inspirée de la pluie acide.» (Ivar Smedstad)

Smedstad utilise le temps comme un outil plastique et il crée un pastiche d'images et sons ou les répétitions génèrent les structures rythmiques. Que va-t-il rester de nous dans une nature acidifiée?

Dans un paysage de banlieue en noir et blanc, un inquiétant personnage à la masque de satire de l'ère post-atomique est le seul spectateur de la métamorphose plastique de la nature et des édifices.

IVAR SMEDSTAD

PICKSEL

ALLEMAGNE - 1994, 6'

scénario, caméra, son,
montage et réalisation

Ivar Smedstad

production

Ivar Smedstad à Kunsthochschule für
Medien, Cologne

caméra 2

Stuart Rosenberg

masques

Andreas Pusskeiler





GIANLUCA SODARO

LA LUNA E SUA SORELLA

ITALIE - 1994, 6'20"

scénario, caméra,
réalisation et production

Gianluca Sodaro

montage

Claudia Pozzoli, Gianluca Sodaro

son

Claudia Pozzoli

musique

"Internazionale"

interprètes

Nunzia Siracusa, Mirko Arena, Angelo

Di Dio, Fabio Acciaro

BIOGRAPHIE

Gianluca Sodaro est né en Italie, à Catania, en 1969.

Il s'est diplômé à la "Nuova Accademia di Belle Arti" de Milan et il a travaillé comme copywriter et free lance.

Son travail en vidéo et en cinéma a été présenté dans plusieurs festivals; au festival "E vediamoli!" de Milan où il a eu le premier prix dans la section vidéo art; au festival de cinéma expérimental et de vidéo de Bellaria '93; à "International Audio Visual Experimental Festival '93", Arnhem. Il a été sélectionné au festival "Meridiens" d'Aubagne; il a participé à la "Quartarassegnainternazionale di cinema e di video - Palermo cinema 1993" et à "Filmmaker 1994" à Milan.

SYNOPSIS

La Luna e sua sorella, oeuvre tournée en cinéma 16 mm noir et blanc et retravaillée en vidéo, est marquée par une sobriété d'écriture et par un humour brillant.

Dans un paysage illuminé par la pâle lumière de la lune, deux hommes transportent un lit. De temps en temps ils s'arrêtent, l'un des deux s'assied. Puis ils reprennent leur chemin; vers quoi? A la recherche de quoi? Sur les images monte la musique de l'Internationale; a-t-on encore la force de penser à ce que l'on est devenu? Un enfant visionnaire ouvre la vidéo avec ces mots: «La lune s'était levée sur une mer verte-pomme et les étoiles curieuses l'avaient suivie. Le soleil, par dépit, alluma la lumière, mais la lune et les étoiles ne voulurent plus descendre. Entre-temps...»

16

CONCOURS

CAROLINE SOULAN

L'ATTENTE

FRANCE - 1994, 10'

scénario et réalisation

Caroline Soulan

production

Ecole Nationale des Beaux-Arts de Nantes

caméra

Gaël Seignard

montage et son

Caroline Soulan et Gaël Seignard

musique

John Harbison

interprètes

Caroline Soulan

BIOGRAPHIE

Caroline Soulan est née en France en 1966. En 1990 - 91 elle fréquente l'atelier préparatoire aux Grandes Ecoles d'Arts à Versailles et de 1991 à 1994 elle fait ses études à l'Ecole Nationale des Beaux-Arts de Nantes (option communication et audio-visuel). Sa formation artistique comprend la danse classique et contemporaine, l'histoire de l'art, le graphisme, le modelage, la lithographie, la photo en noir et blanc et la vidéo.

Elle a travaillé comme artiste chorégraphique au Jeune Ballet de France, au Ballet de l'Opéra d'Avignon, au Ballet du Théâtre de Bâle et au Centre National Chorégraphique de Tours.

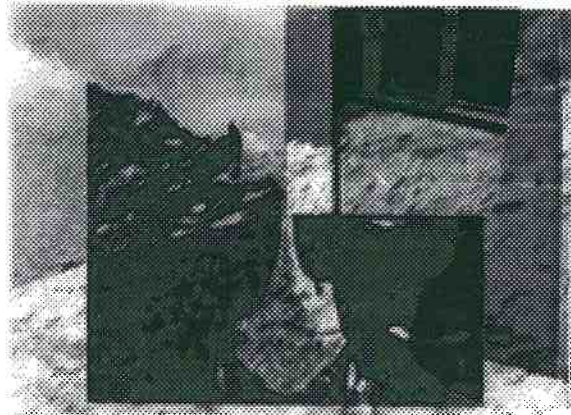
SYNOPSIS

«Scène de ménage. L'homme part. L'attente commence avec ses colères, ses impatiences, ses inquiétudes, ses insomnies...»

Par cette vidéo, sur la base d'une dispute amoureuse banale et quotidienne, j'ai voulu montrer que l'état d'attente est tout sauf passivité. Par le geste et la danse, j'ai tenté d'exprimer les pensées et les conflits intérieurs qui pourraient habiter la jeune femme. Par l'effet de perte de couleur, dans le blanc. Elle ne vit plus dans la réalité mais dans sa réalité.» (Caroline Soulan)

L'Attente est un essai de raconter une histoire par les moyens du corps inscrit dans un espace. Ce qui fait l'histoire... ce sont alors les postures du corps, ses allées et retours, ses tensions, la puissance de ses expressions. Le corps, c'est le plus beau paysage.





SYNOPSIS

«Système, dessin et chance. Chacun de ces éléments était inscrit dans le modèle humain et mécanique. Avec l'élimination de l'oeil qui pense de ce procès, les fragments narratifs peuvent être transformés dans un mouvement d'infinie régénération, une fluctuation quantique.»

Avec Going nowhere Fast Steining

Anna compose une partition d'images et de sons sur un rythme graphique répétitif ou la «répétition n'est plus la répétition d'éléments successifs, mais des totalités qui coexistent à des niveaux différents et à des degrés différents...» (Gilles Deleuze cité par la réalisatrice).

Cette vidéo est un essai artistico-philosophique sur les images, leur mouvements, la perception et le processus de signification.

BIOGRAPHIE

Anna Steining est née en 1957. Depuis 1975 jusqu'à 1982 elle fait des études de philologie et de sciences politiques à l'Université de Vienne. En 1983 elle commence à travailler avec la vidéo dans un but d'expérimentation documentaire.

Depuis 1984 elle est membre de Medienwerkstatt; elle participe à des séminaires et collabore à des projets artistiques. En 1993 Anna est responsable de la section vidéo et media-art à Diagonale - Festival des Österreichischen Films.

ANNA STEININGER

GOING NOWHERE FAST

AUTRICHE - 1993, 10'

scénario, caméra, son,
montage et réalisation

Anna Steining

production

Medienwerkstatt Wien

CONCOURS

17

TÀMAS WALICZKY

DER WALD

ALLEMAGNE - 1993, 4'54"

réalisation

Tàmas Waliczky

production

Zentrum für Kunst und

Medientechnologie, Karlsruhe

scénario, images et animations

Tàmas Waliczky et Anna Szepesi

son

Christine Feuchter

musique

Gerhard Wolfstieg

BIOGRAPHIE

Tàmas Waliczky est né en 1959. Il est peintre et depuis 1983 il commence à expérimenter les possibilités artistiques des ordinateurs. Son curriculum vitae est très riche; en 1988 il travaille à Novotrade Software Studio (Londres) comme graphic designer et il en obtient la direction en 1990. En 1989 il est parmi le fondateurs de Novotrade CG Studio et il écrit "The Declaration of Computer Art".

Son travail a été présenté dans les plus importants festivals réservés à la recherche artistique et les nouvelles technologies; Ars Electronica (1989), Imagina (1990), Siggraph et Locarno Video Art Festival (1991).

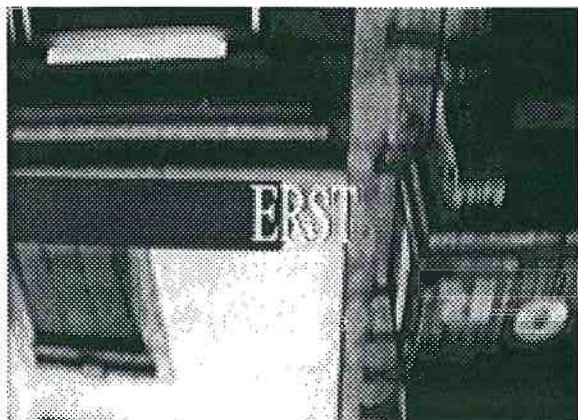
Actuellement il travaille à Karlsruhe comme artiste-chercheur dans le département de "computer animation".

SYNOPSIS

Der Wald est une animation d'images de synthèse en noir et blanc réalisée dans les studios de Karlsruhe. «C'est un voyage surréel dans une forêt sans fin. Cette forêt est un espace infini au long des coordonnées x y et z, il n'y a ni le ciel ni la terre. Il n'y a ni point de départ, ni but.» (Tàmas Waliczky)

Une sensation d'étrangeté est renforcée par la bande son, composée sur le rythme répétitif des bruits lointains de train. Avec **Der Wald** - troisième partie d'une trilogie consacrée à l'étude de la perspective tridimensionnelle qui comprend "Studies for the Garden" et "The Garden" (1992) - Waliczky poursuit sa recherche d'artiste sur les changements perceptifs et cognitifs liés aux formes de représentation induites par les technologies de l'image informatique.





YACH
YEGYA ARMAN
ET CHRISTINE HUNOLD
THE FLIES ARE LOOKING FOR
A SILENT PLACE

SUISSE - 1994, 6'

scénario, caméra, montage,
 réalisation et production
 Yegya Arman et Christine Hunold
 musique
 Klaus Rampf

BIOGRAPHIE

Yegya Arman est né en 1958, Christine Hunold est née en 1959. Ils vivent et travaillent à Zürich et à Berlin.

De 1984 à 1988 ils fréquentent F&F, Schule für experimentelle Gestaltung. En 1989 à New York ils fondent l'atelier YACH.

Ils travaillent ensuite à Zürich et à Istanbul. En 1991 ils organisent l'exposition "Der Mediatisierte Blick" à Zürich. Ils présentent leur travail en vidéo dans plusieurs festivals et manifestations: Arnhem, Locarno (1991), Fribourg, Berlin, Bolzano, Poznan (1992), Turin, Bern (1993) St. Petersburg, Bologna (1994).

SYNOPSIS

The flies are looking for a silent place est une partition d'images et de sons composée sur le rythme obsédant des villes modernes, sur la vitesse, sur les techniques qui envahissent nos vies quotidiennes et sur les altérations de nos perceptions.

«Only miles later did we step on the brakes
 shortly before the road to Peoria
 we scraped the bodies off the window
 - we are blind
 who had we given our eyes to?
 The rhythm of the white line
 had split our heads.
 Coupled ourselves with time machines
 and threw jaded hearts
 how can anyone be surprised
 that flies hate us?» (YACH)

18

CONCOURS

EDWARD ZAJEC
ORPHICS: SONATINE

USA - 1994, 5'

scénario, image, son, montage,
 réalisation et production
 Edward Zajec
 music
 Maurice Ravel, *Sonatine*
 musicien
 Alexander Rojc, piano

BIOGRAPHIE

Edward Zajec est né aux Etats Unis en 1938.

Il est professeur à Syracuse University, Departement of Art Media Studies. Depuis 1968 il s'intéresse à la computer art et dans sa recherche théorique et pratique il explore la dimension temporelle de la couleur électronique.

SYNOPSIS

«La composition montre le deuxième mouvement de la "Sonatine" de Maurice Ravel et sa structure avec la couleur dans le temps et l'espace. Chaque forme est l'image, en couleur et développée dans l'espace, de l'organisation d'une mesure particulière du son dans le temps». (Edward Zajec)

Orphics: Sonatine est un travail de recherche entre la musique, les sons, et les images qu'ils génèrent grâce à l'écriture informatique.

Pas d'éclat bruyant, mais la stupeur silencieuse des nuances légères...



BIOGRAPHIE

Peter Sülyi est né en Hongrie en 1950. Depuis les années '80 il travaille avec la vidéo. Parmi ses réalisations; "Moving Pictures of Bartok" (Grand Prix de la Ville de Locarno, 1991), "Seven days - from Béla Hamvas's writings" (1992, film pour la télévision), "R.M.: Rilke: letters to a young poet" (1992, film pour la télévision) et "Thornton Wilder: Pullmann Car Hiawatha" (1993, film).

SYNOPSIS

«Un train va à toute vitesse de New York à Chicago, traversant la nuit. Le train emmène ses passagers: un homme d'affaires, un jeune amoureux, une vieille fille et une jeune femme dont la maladie change tout. On entre dans une nouvelle dimension.

On n'est plus en voyage de New York à Chicago. Notre train nous emmène rapidement de la vie vers la mort et à ce moment-là tout devient très réel et simple.» (Peter Sülyi)

BIOGRAPHIE

Dominik Barbier est né en 1957. Diplômé de l'E.N.S.A.D., plasticien et musicien de formation, il a réalisé de nombreuses vidéos de création dont "L'Oeuvre Inquiétante" et "Twice the universe". En 1987 il a commencé un cycle international d'installations vidéo sur le thème des origines de l'image et du mythe dans le monde, l'origine de l'idée de beauté et l'idée de mort. En collaboration avec le CICV Barbier prépare un projet de spectacle électronique à partir de la pièce "Hamlet Machine" de Heiner Müller.

SYNOPSIS

«Tentative de transposition du théâtre de Heiner Müller, la vidéo *J'étais Hamlet* propose un *matériau Müller* riche, alternant des entretiens avec le dramaturge, remises en perspective historique, et de différentes personnalités, des lectures de ses poèmes récents par Müller lui-même, des extraits de mise en scène et des documents d'archives inédits, des séquences de création basées sur les plus beaux textes de l'auteur allemand.» (Dominik Barbier)

J'étais Hamlet est un portrait à la troisième puissance; portrait de Müller, portrait de Berlin, portrait du théâtre allemand. L'oeuvre est ainsi une réflexion sur le théâtre et son rôle, sur l'art et la politique; les mots des textes de Müller résonnent sur les souvenirs du Berliner Ensemble, sur l'héritage intellectuel et éthique de Brecht; le mythe est l'actualité et Hamlet, Macbeth, Ophélie, Médée, sont le sang, la violence du pouvoir, la frustration de l'impuissance, le corps violé de la mère Allemande.



PETER ASH (SÜLYI)

ON EARTH AS IN HEAVEN

HONGRIE - 1994, 50'

scénario et réalisation

Peter Sülyi

production

Jolán Arvai, FMS Studio, Budapest

camera

András Dér

montage

Agnes Hostoras

son

Silveszter Harangozo

musique

György Kurtág jr.

interprètes

Eszter Nagy-Kálázy, Kathleen Gati, Zoltan Gera

HORS CONCOURS

19

DOMINIK BARBIER

J'ÉTAIS HAMLET

FRANCE - 1993, 73'

réalisation

Dominik Barbier

production

Fearless, Arcanal et Centre International de Création Vidéo de Montbéliard Belfort

projet initié par l'Académie Expérimentale des Théâtres, direction Michelle Kokosowski

entretiens réalisés par

Dominik Barbier et Jon Evans

avec

Heiner Müller, Jean Jordeuil

conseiller littéraire

Maurice Tazman

équipe caméra et son

Dominik Barbier, Léonard Faulon, Cathy Vogan, Olivier Cugniet

montage numérique et mixage

Cathy Vogan

musique

Arvo Pärt

palette graphique

Dominik Barbier

synthétiseur et sous-titrage

Yasmina Demoly

HERBERT DISTEL PETER GUYER

DIE ANGST DIE MACHT DIE BILDER DES ZAUBERLEHRLINGS

SUISSE - 1993, 18'

réalisation

Herbert Distel, Peter Guyer

production

Container TV, Bern

scénario

Sivio Ballinari, Herbert Distel

caméra

recycled tv

montage

Peter Guyer

son et musique

Gil Distel, Herbert Distel, Paul Dukas

interprètes

recycled tv



BIOGRAPHIE

Herbert Distel est né à Berne en 1942. Il fait des études d'arts plastiques à la Kunstgewerbeschule (Biel) et à l'Ecole des Beaux-Arts de Paris. Il poursuit une recherche de dramaturgie avec Krysztof Kiesowski et Edward Zebrowski à Berlin.

Peter Guyer est né en 1957 à Zürich. Il fait des études germaniques et de journalisme. Depuis 1981 il est membre de Container TV, Berne.

SYNOPSIS

«Les images de l'histoire "recyclée" de la télévision racontent la fable de l'Apprenti Sorcier de Johann Wolfgang Goethe. Est-ce la peur qui provoque les images, ou est-ce le pouvoir des images qui nous effraie?

C'est la question dans ce travail-ci.»
(Herbert Distel et Peter Guyer)

20

HORS CONCOURS

ERIC LEDUNE

PROCESSION ET CAETERA

BELGIQUE - 1994, 13'

scénario et réalisation

Eric Ledune

production

Atelier Jeunes Cinéastes

Wip, Wallonie Image Production,

Liège, en association avec La Sept-Arte

caméra

Michel Houssiau

montage

Yuls Van Herstraeten

directeur de la photographie

Michel Houssiau

infographistes

Peter Prinsen et Laurence Heymans

animateur 3D

Dominique Lefevre

conception sonore

Etienne Curchod et Yves van

Herstraeten

musique

Christian Leroy

BIOGRAPHIE

Eric Ledune est né à Bruxelles en 1963. Il a une formation d'enseignant supérieur artistique en illustration et une spécialisation en création audiovisuelle, film d'animation et photographie. Avec ses créations vidéo il a participé à plusieurs festivals internationaux.

SYNOPSIS

Un cortège délirant. Où des hommes, des femmes de toutes âges après... les guerres quotidiennes, les conflits des sexes... défilent vers l'inconnu et dévoilent leur nudité.

Sur les personnages réels s'ouvrent les espaces en animation et c'est la vie, l'amour, la sensualité, la violence, la sexualité qui nous sont racontés avec humour et avec une brillante maîtrise de l'animation et du traitement infographique. Ce court métrage a été tourné en vidéo; les images ont été digitalisées et intégrées aux images 35 mm.



Les **Observatoires** sont un espace de comparaison et de débat critique, inauguré avec succès au VideoArt Festival en 1993.

L'intention est de présenter chaque année, dans le programme du Festival, les résultats qu'on retient plus avancés ou stimulants des recherches expressives ou des réflexions critiques conduites à niveau international par des artistes, théoriciens, professionnels de l'industrie des médias autour des questions d'actualité - spécifiques aussi, mais importantes - relatives à la cinématographie et aux arts électroniques; c'est-à-dire, chaque année, "faire le point" - considérer "points d'observation" différents entre eux et aussi divergents - sur problématiques théoriques, critique-artistiques, industrielles et productives de relief stratégique pour ceux qui s'occupent de la créativité dans l'époque des médias et des technologies avancées.

Prévue comme structure de débat ouvert, présenté et modéré par le directeur du Festival, les **Observatoires** peuvent chaque fois se configurer comme intervention d'un théoricien ou d'un artiste, comme table ronde à plusieurs voix, comme conférence accompagnée d'oeuvres audiovisuelles, ect.. Ce qui est

important c'est que l'originalité et le relief du thème traité puisse être mise en comparaison (dans environ deux heures dédiées à la rencontre) dans un débat public avec les participants au Festival.

Cette année le thème général des **Observatoires** "La recherche des artistes entre technologie, langages et conditions de production et distribution en changement" se développe en deux conférences confiées à autant d'artistes/théoriciens français de relief scientifique connu sur questions artistiques-théoriques aussi importantes (**Audio-vision: ni son ni bande-son**, confiée à Michel Chion; **Pour une architecture du cyberspace: enjeux esthétiques et éthiques**, développée par Pierre Lévy). Le directeur de l'association "Vidéo les beaux jours" Georges Heck organisera une table ronde sur **Production et distribution vidéo** (question vitale pour beaucoup de personnes), entre distributeurs internationaux de vidéoart, producteurs de télévision publics et privés, producteur indépendants et, bien sûr, artistes.

Marco Maria Gazzano

MICHEL CHION

AUDIO-VISION: NI SON NI BANDE-SON

En plusieurs années de recherche, de travail d'enseignement, d'écriture, de théorisation sur la relation dite son/image dans les films, l'art-vidéo, la télévision, et au bout de très nombreuses rencontres avec des étudiants, des spécialistes, des professionnels, des techniciens et des créateurs, j'ai fini par me convaincre d'une chose: **il ne faut plus parler "du" son dans le cadre de l'audio-visuel**, vidéo, cinéma, télévision (et encore moins de la "bande-son", notion que je critique depuis le début). Il faut en parler concrètement: il faut parler des dialogues, des timbres de voix, des intonations, des soupirs, des silences, du signifié et du signifiant verbal, il faut parler des bruits, des chocs, des abolements, des craquements, des rumeurs, des décors sonores, des ponctuations sonores, etc...; il faut parler aussi des musiques, des mélodies, des instruments, des trémolos, des accords-bref, de tout ce qui est concret, et réel. Ce qui est concret et réel, c'est aussi tel rapport ponctuel entre tel bruit, tel mot, telle mélodie et telle image, ce n'est certainement pas le rapport son/image pris dans l'abstrait.

Se contenter de parler "du" son de son film ou de sa vidéo, pour un réalisateur, c'est déjà s'en dé-responsabiliser, c'est faire comme si c'était un problème loin-

tain ou abstrait, ou bien un problème purement technique et utilitaire, dont on se débarrasse sur des "techniciens", traités comme de purs exécutants.

La situation de la partie sonore de beaucoup de vidéos, mais aussi de beaucoup de films de fiction français est, on le sait, arriérée et scandaleuse de médiocrité et de paresse. Mais souvent, les démarches les plus prétentieuses intellectuellement sont en même temps celles qui sont le plus négligentes sur la qualité de résultat. Comment remédier à cela? Non seulement en se réfugiant dans des considérations techniques, mais aussi en critiquant le cliché, les formules toutes faites, ce que Flaubert appelait les "idées reçues", et qui généralement affectent une allure progressiste et révolutionnaire pour mieux dissimuler la paresse et l'ignorance de ceux qui les affichent. Ce sont ces idées reçues, ces paresseuses conceptuelles et artistiques, et ce "technicisme" réducteur que nous devons dénoncer et critiquer. Et c'est à cette remise en question que je souhaite consacrer cette intervention, à partir d'exemples concrets.

Michel Chion

Exemples de films et de vidéos montrés sur vidéo-cassette: oeuvres de Robert Cahen, Michel Chion, Gerardo Silva, clips, films de Kieslowski, Kurosawa, Lynch.

BIOGRAPHIE

Michel Chion est né en 1947, à Creil (France). Issu du Service de la Recherche et du Groupe de Recherches Musicales, disciple de Pierre Schaeffer, il est compositeur de musique concrète, écrivain, réalisateur de vidéo et de courts-métrages, théoricien de l'"acoulogie" (science de l'écoute et ontologie du sonore), et des rapports audio-visuels. Il a consacré à ce deuxième sujet quatre ouvrages traduits en diverses langues, dont le plus récent et global est l'"Audio-vision", Nathan, Paris 1990 (traductions parues en anglais et en espagnol, en projet en italien). Son essai "La voce nel cinema" est parue en traduction italienne chez Pratiche Editrice, Pisa, 1991.

Il enseigne l'écriture du scénario et la mise en scène des sons au cinéma et en vidéo dans des organismes comme l'Université Paris III (où il est professeur associé) à mi-temps, l'ESEC à Paris, la FEMIS à Paris, le DAVI à Lausanne, et il est intervenu pour des cours et des conférences en Slovénie, Italie, Grèce, USA, Chili, Belgique, Pays-bas, et Allemagne. Il est Grand Prix du Disque 1978 pour son oeuvre de musique concrète "Requiem", et prix Jean-Vigo pour son court-métrage "Eponine". Il a publié une vingtaine d'ouvrages et de très nombreux articles.

LE CYBERSPACE

Le cyberspace: urbanistique nomade, génie logiciel, ponts et chaussées liquides de l'espace du savoir. Il emporte avec lui des manières de sentir de se souvenir, de travailler de jouer et d'être ensemble. C'est une architecture de l'intérieur, un système inachevé des équipements collectifs de l'intelligence, une tournoyante cité aux toits de signes. L'aménagement du cyberspace, le milieu de communication et de pensée des groupes humains, est un des principaux enjeux esthétique et politique du siècle qui vient.

Cyberspace: mot d'origine américaine employé pour la première fois par l'écrivain de science-fiction William Gibson en 1984 dans le roman "Neuromancien". Le cyberspace y désigne l'univers des réseaux numériques comme lieu de rencontres et d'aventures, enjeu de conflits mondiaux, nouvelle frontière économique et culturelle. Il existe aujourd'hui dans le monde un foisonnement de courants littéraires, musicaux, artistiques, voire politiques, se réclamant de la "cyberculture". Aujourd'hui personne ne maîtrise tous les tenants et aboutissants du chantier du cyberspace. Pour y intervenir à bon escient, les compétences techniques sont incontestablement nécessaires. Mais en matière de création et de gestion des signes, de transmission des connaissances, d'aménagement d'espaces de vie et de pensée, la meilleure propédeutique est sans doute du côté de la littérature, de l'art, de la philosophie, de la haute culture en général. La barbarie naîtrait - naît déjà - de la séparation: en cette matière les techniciens ont beaucoup à apprendre des "humanistes". Symétriquement, les gens de culture doivent faire l'effort de s'emparer de ces nouveaux outils, puisqu'ils redéfinissent le travail de l'intelligence et de la sensation. A défaut de cette rencontre, nous n'obtiendrons en fin de compte qu'une technique vide et une culture morte. Telle est la conviction qui guide notre démarche.

OUVRIR LE CYBERSPACE

Les réseaux de communication et les mémoires numériques engloberont prochainement la majorité des représentations et des messages en circulation sur la planète. Mais le mot de cyberspace indique moins la nature du support ou du codage de l'information que les modes originaux de création, de navigation dans la connaissance et de relation sociale qui s'inventent au moyen de ces supports. Pour mémoire, on citera dans le désordre d'une liste hétéroclite et non close: l'hypertexte, le multimédia interactif, la simulation graphique interactive, la réalité virtuelle, la téléprésence, la réalité augmentée (voir les travaux de Bill Buxton: au lieu de passer de l'autre côté de l'écran, vous continuez d'habiter le

monde ordinaire mais il est truffé de capteurs, de modules intelligents et communicants à votre service), les collecticiels (instruments d'aide à la coopération et à l'intelligence collective), les programmes neuro-mimétiques, la vie artificielle (simulation d'organismes, de populations, d'écosystèmes autonomes, de dérives génétiques), les systèmes experts, etc. Divers modes d'hybridation entre ces techniques et les médias "classiques" (téléphone, cinéma, télévision, livres, journaux... musées...) sont à prévoir dans les années à venir. Le cyberspace constitue un champ vaste ouvert, encore partiellement indéterminé, qu'il ne faut pas réduire à une seule de ses composantes comme on a tendance à le faire aujourd'hui pour les mondes virtuels et les "autoroutes de données" ou comme on l'a fait il y a quelques années avec l'intelligence artificielle.

Le cyberspace est le milieu numérique d'interconnexion et d'interfaçage mutuel de tous les dispositifs de création, de communication et de simulation.

PRENDRE LA MESURE DE LA NOUVELLE PRAGMATIQUE CULTURELLE

Du point de vue du rapport aux œuvres de l'esprit, le cyberspace semble creuser un attracteur culturel que l'on résumera par trois propositions interdépendantes:

1) Appelés, commandés, renvoyés, éloignés, rapprochés, scénarisés de telle ou telle manière selon les goûts et les occasions... *ce sont les messages, de quelqu'ordre qu'ils soient, qui vont tourner autour des récepteurs*, désormais situés au centre (inversion de la figure dessinée par les médias de masse).

2) Les distinctions établies entre auteurs et lecteurs, producteurs et spectateurs, créateurs et herméneutes se brouillent au profit d'un *continuum de lecture-écriture* qui va des concepteurs de machines et de réseaux jusqu'au récepteur final, chacun contribuant à alimenter en retour l'action des autres (déclin de la signature).

3) Les séparations entre les messages ou les "œuvres", envisagés comme des micro-territoires attribués à des "auteurs", tendent à s'effacer. Toute représentation peut faire l'objet d'échantillonnage, de mixage, de réemploi, etc. Selon la pragmatique de création et de communication en émergence, des distributions nomades d'informations fluctuent sur un immense *plan sémiotique déterritorialisé*. Il est donc naturel que l'effort créateur se déplace des messages pour aller vers les dispositifs, les processus, les langages, les "architectures" dynamiques, les milieux.

Comment évaluer ces nouvelles tendances? Peut-on les intégrer dans un projet de civilisation positif?

BIOGRAPHIE

Professeur au département Hypermedia de l'Université de Paris-8 à Saint Denis.

Il prépare un livre sur "L'intelligence collective" (à paraître aux Editions La Découverte) et a déjà publié sept ouvrages, dont notamment:

"Les arbres de connaissances" (en collaboration avec Michel Authier), La Découverte, Paris, 1992

"De la programmation considérée comme un des beaux-arts", La Découverte, Paris, 1992

"Idéographie dynamique. Vers une imagination artificielle?", La Découverte, Paris, 1991

"Les technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique", La Découverte, Paris, 1990. Réédité en livre de poche dans la collection "Points" au Seuil en mars 1993

"La Machine Univers. Création, cognition et culture informatique", La Découverte, Paris, 1987. Réédité en livre de poche dans la collection "Points-Sciences", en 1992.

VERS UNE ESTHÉTIQUE DU CYBERSPACE

Certaines questions posées par les artistes depuis plus d'un siècle sont relancées de façon plus insistante par l'émergence du cyberspace. Ces questions travaillent directement le "cadre": l'oeuvre et sa limite, l'exposition, la réception, la reproduction, la diffusion, l'interprétation et les diverses formes de séparations qu'elles reconduisent. Travail du cadre tel que, cette fois-ci, il semble bien qu'aucune clôture ne puisse plus désormais contenir *in extremis* la *déterritorialisation*: il faut sauter dans un nouvel espace. C'est du milieu socio-technique de la prolifération et de la diffusion des "oeuvres" que vient la mutation. Mais peut-on encore parler d'oeuvres dans les cyberspace?

Depuis au moins quelques siècles, en Occident, le phénomène artistique se présente à peu près comme suit: une personne (l'artiste) signe un objet ou un message particulier (l'oeuvre), que d'autres personnes (les destinataires: le public, les critiques) perçoivent, goûtent, lisent, interprètent, évaluent. Quelle que soit la fonction de l'oeuvre (religieuse, décorative, subversive...) et sa capacité à transcender toute fonction vers le noyau d'énigme et d'émotion qui nous habite, elle s'inscrit dans un schéma de communication classique. L'émetteur et le récepteur sont nettement différenciés et leurs rôles parfaitement assignés.

Or certaines recherches artistiques, au lieu d'aboutir à la diffusion d'un message vers des récepteurs extérieurs à la démarche de création, invités à donner sens à l'oeuvre après coup, ont tenté de constituer des milieux, *des agencements de communication* et de production, des événements collectifs qui impliquent les destinataires, qui transforment les herméneutes en acteurs, qui mette l'interprétation en boucle avec l'action collective. Comment évaluer ces nouvelles tendances? S'agit-il d'un mirage, d'une nouvelle avant-garde appelée à sombrer bientôt dans l'académisme, ou bien faut-il considérer que les artistes qui explorent ces voies sont les têtes chercheuses de la nouvelle architecture du cyberspace. A côté des genres artistiques traditionnels, devons-nous bientôt compter l'art et l'architecture du cyberspace?

POUR UNE ÉTHIQUE DE LA CONSTRUCTION DU CYBERSPACE

Les choix apparemment les plus "techniques" ont et auront des incidences politiques, économiques et culturelles fortes. On sait que les architectes ou les urbanistes contribuent à produire l'environnement matériel, pratique et même symbolique des groupes humains. De la même façon, les *commanditaires*, les *concepteurs* et les *ingénieurs* du

cyberspace contribuent à produire les *environnements de pensée* (systèmes de signes, technologies intellectuelles), de *perception* (interfaces), de *action* (télétravail, téléopération) et de *communication* (droits d'accès, politiques tarifaires) qui vont structurer dans une large mesure les évolutions sociales et culturelles.

Pour guider la construction du cyberspace, pour aider à choisir entre les différentes orientations possibles, voire pour en imaginer de nouvelles, nous pensons qu'il faut des critères de choix éthico-politique, une *vision* organisatrice.

Voici donc une proposition dont la principale fonction est de lancer le débat: devraient être encouragés les dispositifs qui contribuent à la production d'une *intelligence* ou d'une *imagination collective*. On ne doit évidemment pas comprendre l'intelligence collective comme une fusion des intelligences individuelles dans une sorte d'indistinct magma mais, au contraire, comme un processus de croissance, de différenciation, de buissonnement et de relance mutuelle des singularités. Le concept d'intelligence collective renvoie à des intelligences partout distribuées, partout actives, partout valorisées, coordonnées et mises en synergie. C'est, à notre sens, le meilleur usage qu'on puisse faire du cyberspace. Selon ce principe général, on choisira de préférence...

1) les instruments qui favorisent le développement du lien social par l'apprentissage et l'échange de savoir.

2) les agencements de communication aptes à écouter, à intégrer et à restituer la diversité plutôt que ceux qui reproduisent la diffusion médiatique traditionnelle.

3) les systèmes qui visent à l'émergence d'êtres *autonomes*, quelle que soit la nature des systèmes (pédagogiques, artistiques, etc.) et des êtres (individus, groupes humains oeuvres, êtres artificiels).

VERS UNE ARCHITECTURE DU CYBERSPACE

Des politiques, des esthétiques s'affrontent face au chantier ouvert du cyberspace. La perspective de l'intelligence collective n'est qu'une des voies possibles. Le cyberspace pourrait aussi annoncer, incarner parfois déjà, l'avenir terrifiant ou inhumain qui nous est présenté dans certains romans de science fiction: fichage des personnes, traitements de données délocalisés, pouvoirs anonymes, empires techno-financiers implacables, implosions sociales, effacements de mémoires, guerres des clones devenus fous parmi d'incontrôlables interactions en temps réel...

Pourtant, un monde virtuel pour l'intelligence collective peut être aussi chargé de culture, de beauté, d'esprit et de savoir

qu'un temple grec, une cathédrale gothique, un palais florentin, l'encyclopédie de Diderot et d'Alembert ou la constitution des Etats-Unis. Il peut dévoiler des galaxies de langage inédites, faire éclore des temporalités sociales inconnues, réinventer le lien social, perfectionner la démocratie, creuser entre les hommes des chemins de savoir. Mais, pour cela, il faudrait que nous investissions le chantier du cyberspace. Plutôt que de le dénoncer a priori, pourquoi ne pas le désigner et le reconnaître comme enjeu de beauté, de pensée ou lieu d'invention de nouvelles régulations sociales...?

On plaide ici pour une architecture sans fondations, comme celle des bateaux, avec tout un système d'océanographie pratique, de navigation, d'orientation parmi les flux. Non pas de sages bâtiments "symboliques", analogues à quelque image fixée du corps ou de l'esprit humain, reflets d'un monde stable. Au contraire, cette architecture pour temps d'exode ferait croître un cosmos nomade parmi des univers de signes en expansion; elle ourdirait les métamorphoses des corps; au défaut de la chair et du temps, elle armerait ses flottes vers les archipels inviolés de la mémoire. Loin d'instituer

OBSERVATOIRES

23

un théâtre de la représentation, l'architecture de l'avenir assemblerait des radeaux d'icônes pour des traversées du chaos. A l'écoute du cerveau collectif, traduisant la pensée plurielle, elle dresserait des palais sonores, des villes de voix et de chants, instantanés, lumineux et dansants comme des flammes.

Pierre Lévy

S'interroger aujourd'hui sur la production et la distribution de l'art vidéo est symptomatique. D'abord parce qu'il faut bien reconnaître que la production de la vidéo de création ne se porte pas bien. Le système de production a suivi l'évolution des technologies. La vidéo numérique fait qu'aujourd'hui les artistes ont tout un champ de possibles leur permettant de développer des démarches de création personnelles, avec des formes les plus diverses possibles. A l'ère du multi-média, l'invention est reine et la place du médium électronique est partout...

D'où vient alors que l'impression insistante soit celle d'une raréfaction de la création dans un bilan aussi bien quantitatif que qualitatif de l'état de la production. Est-ce lié aux enjeux économiques qui balisent progressivement le terrain? Ou un retard pris par les écoles d'art dans la mise en place d'un département vidéo? Ou encore la stagnation d'une diffusion qui à la télévision est toujours aussi discrète? Ou aussi des difficultés des structures de production de se maintenir? Bref, il est essentiel d'en analyser les causes et d'intervenir.

La distribution de la vidéo de création peut de la même façon présenter un bilan en demi-teinte. Peut-être est-il moins alarmant, mais cela n'est sans doute qu'une question de temps, dans la mesure où les effets se feront sentir davantage plus tard. En relation directe avec les diffuseurs, les distributeurs peuvent constater des évolutions difficiles, après le développement volontariste de la fin des années 80. Là aussi, l'économie de l'audiovisuel a imposé des standards et défini des besoins qui cantonnent la création vidéo dans des rôles quasi décoratifs

Il y a donc à réaffirmer des spécificités, à renforcer le potentiel de création et à lui donner des espaces où il puisse rencontrer des publics larges et où les jeunes artistes puissent expérimenter. Si l'on reconnaît qu'il y a péril en la demeure ou bien que le tableau décrit ici serait trop noir.

Participants: Pierre Bongiovanni (CICV), Heure Exquise!, chaînes de télévision européennes.

Georges Heck

BIOGRAPHIE

Né en 1949 à Strasbourg

Diplômé en sciences humaines (psychologie) à l'Université de Strasbourg. Travaux sur la lecture de l'image. Création d'un ciné-club.

Formateur permanent dans un Institut de formation d'éducateurs de 1974 à 1992 où il a développé l'utilisation de la vidéo. Organisation en 1985 un colloque sur la vidéo dans le travail social; commence à organiser régulièrement des programmations vidéo à Strasbourg. Programmateur des documentaires au Festival International du Film de Strasbourg depuis 1988

En novembre 1989, création de l'association "Video les beaux jours" qu'il dirige depuis 1992 avec un lieu de diffusion avec une programmation vidéo hebdomadaire, un espace de consultation publique et développe un réseau de lieux de diffusion, en partenariat avec les structures culturelles de la grande région. A l'instigation du Ministère de la Justice, coordonne depuis une publication périodique sur les pratiques audiovisuelles en milieu pénitentiaire, "Rétrovision". Ecrit aussi dans la revue *Limelight* et donne des conférences sur l'audiovisuel à l'université et à l'école des arts décoratifs de Strasbourg.

UNE JOURNÉE DE LA TÉLÉVISION DU FUTUR: LES ARTISTES ET LE VIRTUEL

Dans la langue ancienne des Grecs palinsesto signifie, avec une image très concrète, "gratté à neuf", "gratté à fresque". Cette image se réfère aux manuscrits sur parchemin, cuir ou cire sur lesquels le texte a été "gratté" ou "lavé" pour laisser la place à un autre texte ou à sa retranscription.

Dans les années cinquante, quand la télévision naît en Europe, publique et généraliste mais contrôlée par des savants intellectuels, le mot palinsesto a été introduit en Italie pour indiquer les brouillons pleins de fautes et de corrections, modifications de la dernière heure. Sur ce papier les responsables de la programmation tracent le contour - en dessinant ainsi la télévision - du schéma des programmes télévisés de la journée (ou de la semaine, ou du moins). Depuis lors, ce manuscrit plein de corrections, ordonné en lignes verticales (les jours, les semaines, les saisons), et horizontales (les horaires, les heures d'écoute maximale ou minimale, les programmes de référence) il est devenu synonyme du concept et de la pratique même de la programmation télévisée. Imaginer un palinsesto signifie faire la télévision, ou à la limite écrire son scénario.

En français le mot se traduit plus simplement en grille des programmes, et cette traduction semble être plus inoffensive. Cependant dans tous les coins du monde ces concepts sont très utilisés, mais aussi abusés avec la plus grande et publicitaire candeur, à cause des impératifs d'images et de message "moyen" que la télévision s'est donnée sous prétexte du grand public.

Palinsesto comme schéma des programmes, ordonné ou désordonné mais rassurant, comme une "liste pour faire les achats" dans le grand marché des réseaux et des télévisions.

Mais pour ceux qui ont fort à cœur la télévision, qui créent et qui imaginent la télévision et pas seulement qui l'achètent, ils savent qu'il s'agit d'abord d'un "échiquier" sur lequel se déplacent tous les jours tactiques et stratégies, tout en choisissant et en risquant programmes, images, émotions et options. En français on peut justement l'appeler "grille" (des programmes) plutôt que modèle: c'est une manière certainement efficace pour dire combien d'auteurs, oeuvres et bonnes intentions se "rôtissent" à la télévision.

De toute façon palinsesto comme table des risques, à prendre ou à faire prendre, lorsque on fait la télévision; au delà de l'idéologie industrialiste, dans le sens plus indigne, de qui aujourd'hui achète ou contrôle les télévisions et se fait des illusions d'avoir affaire avec des simples mégaphones du marché, qui se représentent en palinsesti assimilables aux gra-

phiques des cours de vente.

C'est à une télévision qui pour sa nature est agitée, projectuelle; qui dès sa naissance elle vit dans la pratique de l'innovation technique et de l'innovation des écritures audio-visuelles et de la communication en risquant tous les jours la censure politique et du marché, qu'on a voulu se référer à cette occasion. Dans l'année de ses quarante ans de fondation on a voulu proposer un palinsesto que, pour l'instant, la "Télévision" n'a pas encore en programme.

Il s'agit d'une "table" des oeuvres d'artiste, parmi lesquelles beaucoup sont pensées pour la télévision et certaines déjà en phase de programmation (et ici proposées en avant-première), mais pas encore suggérées dans une séquence-type d'une journée de télévision. Un palinsesto d'oeuvres (qui sont des programmes), lesquelles, en nouant avec intelligence les résultats de la recherche linguistique et communicative conduite dans le domaine des arts électroniques avec les "genres" plus classiques de la télévision (documentaires, journal télévisé, reportages, spots, clips, "educational", les rubriques d'approfondissement), nous permettent

NÉO-TÉLÉVISION

25

d'imaginer une télévision à la hauteur de son projet. A la hauteur de la "télé-vision" comme moyen de communication de masse capable non seulement de montrer l'apparence de l'existant, mais de stimuler - aussi bien le grand public, qui ne doit jamais être considéré "moyen" ou "médiocre" - à voir "au delà"; "plus loin" non seulement dans le sens physique et quantitatif mais en "profondeur".

Ceci nous semble - pour ne pas nous rendre à un "medium" qui a beaucoup de possibilités de dire, mais qui dans la quantité même des images des mots et des sons qu'il propose, découvre quotidiennement de n'avoir rien à dire - le plus beau cadeau que l'expérience de l'art vidéo, puisse faire à la télévision.

A une télévision plus "réelle" plutôt que "virtuelle", prologue d'une intelligence, en même temps individuelle et collective aujourd'hui favorisée par la diffusion des réseaux télématiques et par l'"interactivité" entre personnes et "media". A une télévision autour de laquelle les artistes mêmes sont en train de travailler - avec une logique de la créativité qui est aussi industrielle - avec les meilleurs et plus efficaces résultats.

Marco Maria Gazzano

**DAN BOORD
LAURA HILL
MARLYN MARLOFF
LUIS VALDOVINO**

**ANOTHER WORLD
OF DANCE**

ETATS UNIS - 1994, 9'05"

réalisation

Boord, Hill, Marloff, Valdovino

scénario

Laura Hill et Marlyn Marloff

camera, montage et son

Dan Boord et Luis Valdovino

musique

Prokofiev, Milhaud, Webern, Poulenc

interprètes

Laura Hill et Marlyn Marloff



BIOGRAPHIE

Dan Boord est professeur à Ohio State University. Depuis plusieurs années il travaille avec la vidéo et ses œuvres ont été présentées à The Whitney Museum of American Art (NY), The Museum of Modern Art (NY), The Walker Center (Minneapolis) et à Oberhausen Film Festival. Il collabore souvent avec Luis Valdovino.

Luis Valdovino est professeur d'art à Colorado University. Ses vidéos ont été diffusées dans des manifestations internationales; Berlin, Montbéliard, New York etc.

SYNOPSIS

«*Another world of dance* continue une série de vidéos réalisées pour ceux et celles qui aiment la danse. La vidéo pose la question; "Si c'est grand, si c'est orange, et si c'est mauvais... est-ce de l'art contemporain?"

Another world of dance, ce n'est pas une vidéo sur la danse. C'est une œuvre réalisée dans l'esprit d'"Entr'acte" de René Clair et dans celui du tour du monde moderne de Tati.» (Les auteurs)

26

NEO-TÉLÉVISION

LARI FLASH

ONE ENO

FRANCE - 1993, 22'11"

conception

Jérôme Lefdup et Brian Eno

réalisation

Jérôme Lefdup et Lari Flash

coproduction

Canal +, Vidéo de Poche, Opal Ltd, Mikros Image

moyens techniques

Vidéo de Poche, le Snark, Mikros Image

camera

H. Posch, E. Maynard

vidéographisme et montage

Lari Flash

mixage

Denis Lefdup

musique

Brian Eno

BIOGRAPHIE

Lari Flash est né en 1959.

En 1984 il s'est diplômé à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, dans la section Cinéma et Animation Vidéo.

Il est réalisateur, vidéaste et infographiste.

Il est membre du groupe multimédia "Les Maîtres du Monde".

SYNOPSIS

Cette œuvre est un documentaire de création sur Brian Eno, artiste britannique qui se distingue depuis une vingtaine d'années par la diversité de sa recherche (musique, vidéo, arts plastiques) et par l'aspect à la fois avant-gardiste et populaire de son travail.

«Ni une rétrospective ni une interview, *One Eno* est une prestation *hypertalk* de Brian Eno directement liée à l'actualité du programme, avec des éléments retraçant son parcours (banc-titres, vidéo-clips, etc...)» (Lari Flash)





BIOGRAPHIE

Mark D. Fleig est né à Cologne en 1961. En 1993 il obtient un Master of Audio-Visuel Media à l'Academy of Media Arts, Cologne. Depuis 1985 il a collaboré à plus de 30 films.

Roger Kleiber est né à Karlsruhe en 1966. Diplômé en 1993 à Cologne, depuis 1979 il a produit plusieurs films en 8 et 16 mm.

Sven Petersen est né à Hamburg en 1962. Depuis 1987 il est réalisateur des films et pour la télévision.

SYNOPSIS

Posthuman est le projet de diplôme de trois étudiants de l'école de Cologne. C'est une fiction qui raconte les histoires d'un groupe de *cybernautes*, d'*hackers*, pris entre le monde réel et le cyberspace... Le film a été tourné en Béta, post-produit en digital et les effets de computer animation ont été réalisés sur Silicon Graphics and Softimage.

BIOGRAPHIE

Marina Grzinic est née en 1958. Elle s'est diplômée à la faculté de philosophie de Ljubljana. Elle travaille maintenant comme chercheuse dans le domaine culturel. En 1989 elle a été le directeur de l'International Video Biennial de Ljubljana.

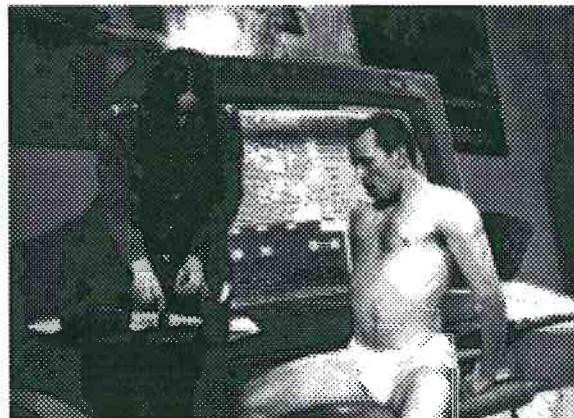
Aina Smid est née en 1957. Elle a fait des études d'histoire à la faculté de philosophie de Ljubljana. Elle travaille comme free-lance pour la télévision.

Depuis 1982 Marina et Aina s'intéressent à la vidéo-art; ensemble ont réalisé plus de 20 projets de vidéo-art, plusieurs documentaires et des programmes artistiques pour la télévision.

SYNOPSIS

«Des fragments des films d'Emir Kusturica, Zivojin Pavlovic et Zelmir Zilnik - qui font partie de ce que l'on appelle la période du film yougoslave des années '70 et '80, - sont relus, retravaillés, recodés dans cette video-story qui analyse le rôle des différents médias dans la guerre en Bosnie et en Ercegovina au temps de la communication mondiale sur Internet, du cyber...et des réseaux télématiques. Sic'est vrai que nous faisons partie du grand hypertexte mondial de l'information et de la communication, essayons d'utiliser la vidéo pour dévoiler ce qui dans cet hypertexte reste caché de notre histoire et de notre présent.» (Marina et Aina)

Luna 10 est une réflexion sur l'information, sur la technologie et sur notre liberté à vivre une terre, à penser, à communiquer, à produire des oeuvres enfantées par la nécessité du geste artistique. Ça vient de Sarajevo.



MARK D. FLEIG ROGER KLEIBER SVEN PETERSEN

POSTHUMAN

ALLEMAGNE - 1993, 17'32"

scénario et réalisation

M. Fleig, R. Kleiber, S. Petersen

production

Halbestadt, Kunsthochschule für Medien, Cologne

producteur exécutif

Annette Pisacane

production manager

Markus Busch

directeur de la photographie

Pierre Tirier

computer animation

Martin Ofori, Detlef Schwabe, Roger Kleiber

direction artistique

Monika Kehnen

montage

Roger Kleiber et Mark d. Fleig

musique

Mike Herting interprètes, Gesine Cukrowski, Werner Kalb, Gunter Meisner, Ludwig Boettger, Jochen Nickel, Lidia Drozdzyński, Roman Marszewski

NÉO-TÉLÉVISION

27

MARINA GRZINIC AINA SMID

LUNA 10

SLOVENIE - 1994, 10'35"

scénario et réalisation

Marina Grzinic et Aina Smid

production

TV Slovenia, Artistic Programs

camera

Miso Cadez

montage

Tomo Zasc

son

Franci Suhadolnik

musique

Cyberbass

interprètes

Aljosa Rebolj, Blazka Müller

LYNN HERSHMAN

RECOVERED DIARY

USA - 1994, 30'

scénario, réalisation

Lynn Hershman

production

Lynn Hershman en collaboration avec
ZDF-ARTE

camera

Kathleen Beeler

lumière

Arthur Freyer

montage

Elaine Trotter, Skip Sweeney

son

Elaine Trotter

musique

gospel

interprètes

Leslie Labowitz, Permi Gill, Kathleen
Beeler, Xuan Evans et d'autres...



SYNOPSIS

Recovered Diary est la cinquième partie d'une série de journaux personnels recueillis sous le nom de "Electronic Diary". Ce projet a commencé en 1985 quand la vidéo et les systèmes interactifs deviennent pour Lynn les outils appropriés pour retracer son histoire à elle et pour explorer la culture, l'histoire et la psychanalyse; "the all-seeing, electronically biased camera lenses becomes...a silent omniscient analyst".

Les effets de la violence sur les femmes et sur les enfants sont les thèmes de **Recovered Diary**. Les guerres, la violence familiale, le Vietnam, les abus en Chine et en Inde trouvent leur voix dans ce journal où le propos personnel s'ouvre à une analyse et à une interprétation de certaines problématiques sociales et politiques de notre temps.

BIOGRAPHIE

Lynn Hershman est une des plus connus artistes multimédia aux Etats Unis. Elle a commencé à expérimenter la vidéo à la moitié des années soixante-dix. Depuis ce moment-là elle a réalisé plus de vingt oeuvres vidéo et trois disques interactifs: "Lorna" (1979-83), "Deep contact" (1984-89) et "Room of one's own" (1990-93).

28

NEO-TELEVISION

SYLVIA KIRCHHOF, ANDREAS TRÖGER

FIN

ALLEMAGNE - 1994, 13'23"

réalisation, choix des matériels d'archives et montage

Sylvia Kirchhof et Andreas Tröger

BIOGRAPHIE

Sylvia Kirchhof est née à Bonn en 1957. Elle a fait des études d'histoire de l'art, de communication visuelle et de computer graphic et animation. Depuis les années 80 elle réalise des oeuvres vidéo qui sont présentées dans des festivals et dans des expositions.

Andreas Tröger est né à Munich en 1961. Il fait des études des vidéo, photographie et computer graphic. En 1988 il fréquente la Hochschule für Fernsehen et réalise plusieurs créations vidéo. En 1992 et 1993 il travaille avec Nam June Paik et Paul Garrin.

SYNOPSIS

«**Fin**. Le début de quelque chose de neuf. Destruction des hommes et de l'environnement pour une régénération?» (Sylvia Kirchhof et Andreas Tröger)

Fin est une partition de feu construite sur des images violentes recyclées à la télévision et au cinéma.

Le climax est déjà contenu dans chacune des images qui - une fois séparées critiqueusement du contexte spectaculaire ciné et télévisuel - composent une écriture originelle et se proposent au public comme des espaces de réflexion d'où peuvent jaillir des pensées renouvelées par les jeux libres des associations.



SYNOPSIS

«Un portrait vidéo d'un groupe d'artistes qui depuis le début des années 60 ont bouleversé notre conception

de ce que peut être l'art. En plus des interviews avec seize des artistes 'centraux' du mouvement Fluxus, la vidéo comprend une documentation de leurs oeuvres ainsi que des extraits de plus de dix films rares du mouvement Fluxus des trente dernières années.» (Lars Movin)

Avec; Eric Andersen, Philip Corner, Henry Flint, Ken Friedman, Dick Higgins, Alison Knowles, Jackson Mac Low, Jonas Mekas, Yoko Ono, Nam June Paik, Ben Patterson, Willem de Ridder, Ben Vautier, Emmet Williams, La Monte Young. Et l'on voit aussi Joseph Beuys, John Cage, Geoffrey Hendricks, Georges Maciunas, Larry Miller, Charlotte Moorman... Une oeuvre sur une génération pour qui la vie était une performance audacieuse.

BIOGRAPHIE

Lars Movin est né en Danemark en 1959. En 1988 il termine ses études de littérature danoise à Odense University. Depuis 1983 il écrit des articles sur la vidéo, le cinéma et la musique. Il a écrit deux livres sur la vidéo; "Rockreklamer" (1990) et "Danish Video" (1992). Il organise les éditions du festival Lyrik & Billeder en 1986, 1988, 1990 et 1992. En 1994 il est journaliste pour l'émission culturelle "Kultur-Kompaniet", sur TV2.

LARS MOVIN

THE MISFITS - 30 YEARS OF FLUXUS

DANEMARK - 1993, 79'

scénario textes et réalisation

Lars Movin

production

Lars Movin et Cinnamon Film

caméra

Steen Møller Rasmussen, Niels Plenge, Torben Skjødt

graphismes

Per Henriksen

montage: Dario Film (off-line), Steen

Herdel & Co (on line)

son

Niels Plenge

mixage

Torben Skjødt

compositions originales

Tom Cora

musique

Yoko Ono, W.A. Mozart, Franz Schubert

SYNOPSIS

Anna est une prostituée. Elle parle de soi-même et de sa vie juste ce soir qui est son anniversaire.

Sortent des mots d'une personne qui fait une vie extrême, mais qui est une personne: pas un "cas humain" ou une "monstruosité".

Avec sa dignité, sa vie en partie choisie et en partie subie, sa solitude, elle raconte un petit tour de ces enfers qui peuplent chaque jour les nuits d'une grande métropole.

Le sien est le premier d'une série de portraits qui, sortant de l'obscurité, puissent montrer sans piétisme et rhétorique de la solidarité, vis-à-vis de qui conduit une vie "normale", que ces "Inferni quotidiani" ne sont pas tellement loin de la normalité.

NÉO-TÉLÉVISION

29

ANDREA MARFORI

INFERNI QUOTIDIANI. LA FESTA DI ANNA

ITALIE - 1994, 11'

production

Fomar Film s.r.l. en collaboration avec P.F.M.&S. Video

reprise et régie

Andrea Marfori

post production

Sergio Arena, Francesca Grillo, Piero Matarra e Yves Montage

JAYCE SALLOUM

THIS IS NOT BEIRUT (THERE WAS AND THERE WAS NOT)

ETATS UNIS - 1994, 48'

caméra, réalisation et production

Jayce Salloum

assistants de recherche

Sara N. Issa, Karen Moukheiber

camera

Noor Nooredna, Walid Ra'ad

archives

NTV Beirut, Tom Correll, Parti

Populaire Syrien, Asma Fathallah,

Mimosa Arawi, Prelinger Archives,

Communist Party of Lebanon, AUB

post production

Film-Audio Services NY, Usa Studios

NY, The Banff Centre for the Arts -

television and video program

computer graphic

Deanne Stiller

ingenieur du son

Jean Levis

avec le soutien de

The Canada Council, The Banff Centre
for the Arts



BIOGRAPHIE

Depuis 1975 Jayce Salloum, artiste d'origine libanaise et domicilié aux USA, travaille avec des outils multimédias et depuis 1984 avec la vidéo. Sa production est caractérisée par un engagement critique dans la représentation d'autres cultures.

Ses vidéos surtout veulent interroger la construction de notre culture actuelle dans ses relations avec les médias et leur pouvoir politique et social. Son travail a été présenté dans plusieurs festivals internationaux.

SYNOPSIS

«Cette vidéo est, à un niveau fondamental, un projet personnel:

1) une étude des images et des représentations du Liban et de Beirut dans l'ouest et au Liban même;

2) un enregistrement de mes interactions et de mes expériences - pendant que je travaillais au Liban - en tant que libanais et en tant qu'étranger, quelqu'un qui porte en soi les deux cultures;

3) et une volonté de situer ce travail entre les genres, jetant un oeil critique du dehors au dedans des formes, brisant toute règle linguistique.» (Jayce Salloum)

30

NÉO-TELEVISION

ANA TORFS

IL COMBATTIMENTO DI TANCREDI E CLORINDA

BELGIQUE - 1994, 21'

réalisation

Ana Torfs

scénario

Ana Torfs de l'oeuvre de Torquato
Tasso

production

ASBL S.O.I.L. en collaboration avec

BRTN-de Dans Ontsprongen

camera

et directeur de la photographie

Jurgen Persijn

montage

Peter Missotten

son

Harry de Winde, Johan Favoreel, Willy
de Ridder

musique

Claudio Monteverdi

musiciens

Herman Stinders, Johan van Aken,
Heidi Verbruggen, Frans Vos, Mark
Lambrecht, Maurice Aerts

interprètes

Richard Jackson, Mark Oldfield, Zofia
Kilanowicz

BIOGRAPHIE

Ana Torfs est née à Bruxelles en 1963. En 1990 elle termine ses études en vidéo et cinéma à l'Académie St Lucas, Bruxelles. Plusieurs de ses vidéos ont été présentées au World Wide Video Festival Den Haag. Après 1990 elle réalise trois vidéos en collaboration avec Jurgen Persijn; "Akarova, Bagniet, l'entre deux guerres" (1991), "Mozartmaterial" (1993) et "Background - infinite" (1993).

SYNOPSIS

Dans cette mise en image télévisuelle d'un classique de l'opéra italienne, **Il combattimento di Tancredi e Clorinda** est présenté comme une action minimale. Il y a trois personnages, Tancredi, Clorinda et Testa, celui qui décrit les actions des autres deux.

Ana Torfs a réduit les mouvements du corps aux variations des visages dans l'acte de chanter. Le montage électronique structure l'oeuvre comme un triptyque; au centre Testa, à gauche Tancredi et à droite Clorinda.



Viviamo in un mondo che ha elaborato molti processi di comunicazione e prodotto una catena mediologica che non accenna a fermarsi, anzi probabilmente cresce ad un ritmo esponenziale. Nonostante ciò la qualità della nostra comunicazione è molto bassa, tende ad essere degradata e inquinata dal numero davvero spropositato di networks e fonti potenziali e dalla centralizzazione della comunicazione stessa.

Anche se si prevede un'epoca multimediale, di media dinamici e interattivi ciò che per ora vediamo è Rai, Fininvest, Videotel, Fax, Modem e telefonini cellulari. Le esperienze di interattività come la "Van Gogh television" e prima di lei collegamenti satellitari di Nam June Paik sono e rimangono gocce in un universo mediologico per lo più violento, mediocre, blobbizzato e uniforme come sembra essere ciò che possiamo vedere sui nostri schermi o nei collegamenti con reti via satellite (Sat-Sat RAI 3).

C'è una ragione per questa poverizzazione della comunicazione globale ed è che ciò che è facile, basso, mediocre tende comunque ad essere uniformemente apprezzato in tutti i mercati e sotto tutte le latitudini e trova anche schiere d'intellettuali che sono pronte ad esaltarsi per il talk shows piuttosto che per la tv-trash o per le telenovelas brasiliane e sudamericane in genere.

La neo-tv vuole allora porsi come uno speciale network, del tipo narrowcasting (stretta banda) simili ad una pay-tv o una cable-tv e quindi con una propria personalissima idea di palinsesto assolutamente autonoma e artisticamente orientata. Dico questo perché sono convinto che i messaggi televisivi piuttosto che filmici come semplici immagini pubblicitarie o artistiche debbano essere ricodificate e decostruite in un tentativo globale di rimodellizzazione della comunicazione mediologica, passata, presente e futura, che sia interattiva o monocentrica, cablata o satellizzata, ad una o due vie.

A mio avviso la comunicazione mediologica è un bene troppo prezioso per lasciarlo in mano alle reti, ai programmisti, ai direttori di palinsesto, ai registi perché la comunicazione simulacrale è il vero specchio dei tempi, uno *Zeitgeist* che riguarda tutti noi e ci accompagna semplicemente dalla culla alla tomba in un flusso ininterrotto d'immagini, di sequenze, di frames, di microstrutture dinamiche che sono il nostro inconscio collettivo.

La neo-tv si pone il compito di essere un collettore di questo flusso ma orientato secondo le ricerche artistiche più recenti e inedite e concede alla tv classica di essere il proprio sottolinguaggio di riferimento, una base concettuale, figurale e narrativa da cui si può e si deve trarre il proprio nutrimento e la propria ispirazione per

ricreare un altro livello di neo-realtà che è stata filtrata molte volte e per questo ha l'aspetto di un vero punto di vista sul mondo, nè vero nè falso nè verosimile ma vero in modo simulacrale.

La speranza è che l'artista sia in grado di rendere questo livello credibile, appetibile e godibile perché in fondo c'è una profonda riflessione su strutture e mezzi che di solito producono flussi e processi incontrollati, mediocri, ingovernabili, ipnotici, seduttivi al livello zero di cui parla Enzensberger ma assolutamente deleteri se si sommano ad una didattica e una pragmatica della comunicazione umana, ambientale, politica, interpersonale.

Naturalmente questo comporta una specie di ricodifica di uno spettro molto vasto della programmazione televisiva classica e anche la crescita di reti e centri e strutture di produzione decentrate, mobili, interconnesse, una specie di rete non propriamente telematica ma dotata comunque di capacità di risposta molto rapida agli avvenimenti del mondo e alla noosfera informazionale globale, satellizzata, mediologica che ci circonda e ci permea ormai come una seconda pelle, secondo molti critici dei media, da Baudrillard a Francesca Alinovi.

Credo che un dato interessante di questa neo-tv è che potrebbe diventare un vero e proprio network televisivo e comunicazionale sui generis, in grado comunque di adempiere, seppure artisticamente orientato, a funzioni di servizio per una microcomunicazione sociale, distribuita e polverizzata di cui i media interattivi e il personal network sembrano essere la prefigurazione e il contesto elettivo di riferimento.

Naturalmente ci rendiamo conto delle difficoltà insite in questo progetto ma siamo abbastanza fiduciosi che l'epoca della comunicazione rigida, centralizzata, autoritaria sia davvero finita e che l'elettronica apra invece ad aree e bisogni socialmente gestibili di cui anche noi, con la nostra esperienza neo-televisiva vorremmo essere interpreti e portatori: in fondo se c'è un grande interesse verso la realtà virtuale e le prossime tecniche ipertestuali e i sistemi multimediali il principio è che la gente, se potesse, avrebbe voglia di comunicare, d'interconnettersi, di formare dei gruppi, delle reti, dei nodi e questo bisogno autentico di socializzazione, dal minitel erotico al telefono (chat-line) caldo, dalle bbs cyberpunks agli esperimenti "poveri" di virtual reality e di tv interattiva stanno proprio lì a dimostrarlo.

Crediamo che l'epoca che verrà dovrà assolutamente sopperire a questo bisogno di comunicazione diffusa che si è risvegliato grazie ai prodigi dell'elettronica, della robotica, delle nanotecnologie e d'un 'informatica sempre più vicina alla telematizzazione e allo sviluppo di tecni-

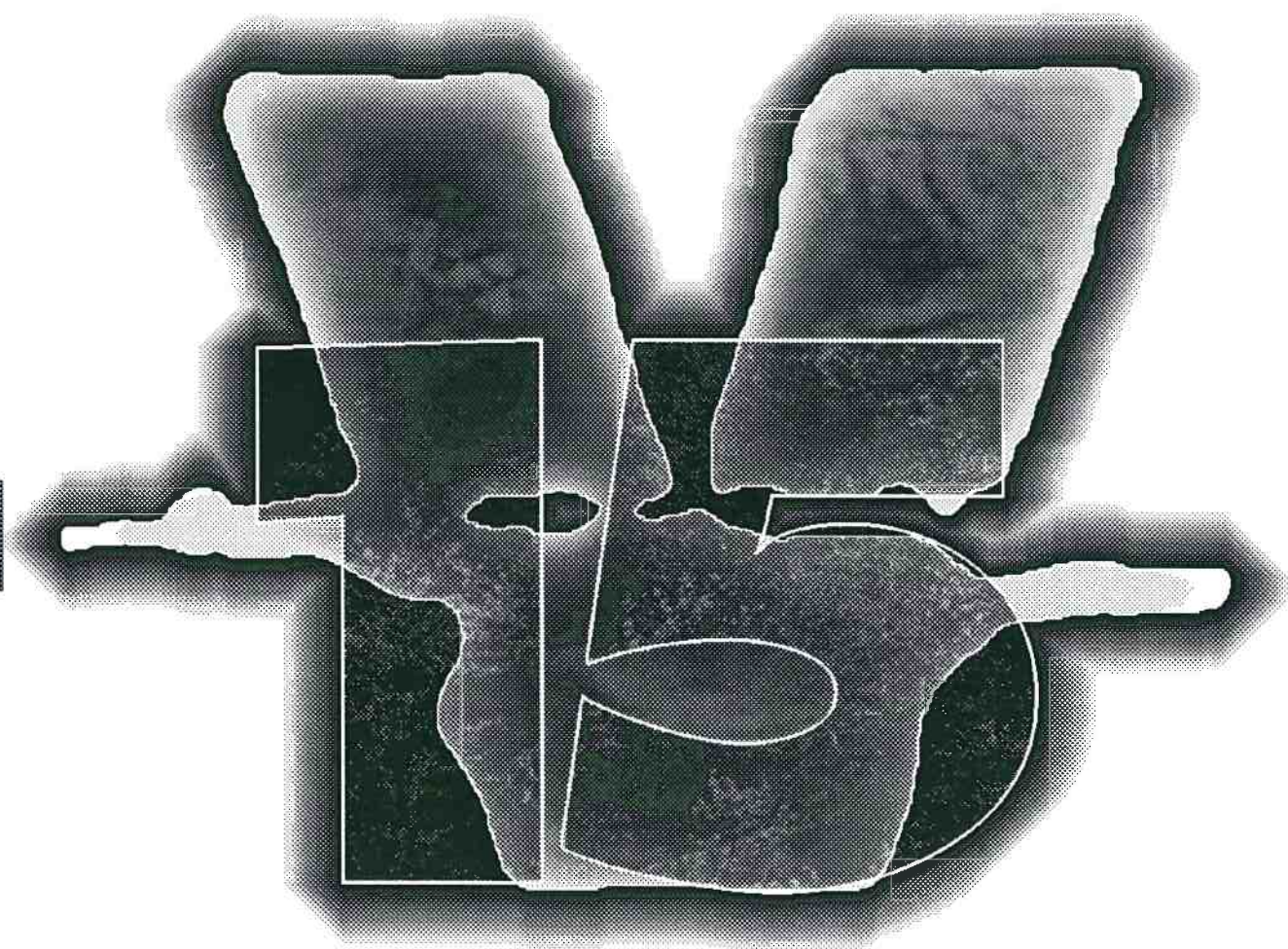
che remote, dal telecontrollo al telerilevamento, dalla robotica remota alla realtà virtuale "mista" implementata cioè con finestre e interfacce che rappresentano e "vedono" il mondo della realtà, così come lo possiamo esperire nel nostro comportamento quotidiano, ad esempio l'augmented reality in studio negli USA.

La neo-tv si presta ad essere un'interfaccia interessante e credibile per queste ipotesi e avalla tentativi di visione artificiale, mista, robotica, virtuale, assistita dal calcolatore, che sfrutta le grandi capacità compositive e figurative del formato televisivo classico, il quale viene comunque bucato, simulato, ricostruito con tecniche miste.

*Responsabile del progetto
nazionale italiano di neo-tv*

NÉO-TELEVISION

31



VITTORIO FAGONE

ARTS-MÉDIA ET NOUVELLES TECHNOLOGIES.
FORMATION ET SPÉCIALISATION
POUR LA CULTURE DU NOUVEAU SIÈCLE

Dans un essai sur l'expressionnisme publié en 1990, Herman Bahr a formulé une sorte de loi sur la mutabilité artistique tout au long du siècle, due au développement dans la recherche et qui s'est amplement confirmée: "l'histoire de la peinture est toute une histoire à voir. La technique change dès que la façon de voir change et seulement à cause de cela: elle change afin de garder le pas avec les mutations qui se sont produites dans le monde visuel. Mais avec les changements entre l'homme et le monde, cela change à son tour."

Sans doute les transformations et l'expansion rapides de ces dernières décennies dans l'art visuel sont liées aux nouveaux modèles de lecture de l'image et à la réalité imposés par la diffusion des médias visuels électroniques (en premier lieu la télévision).

Si l'art change, et je crois que personne puisse contester cette affirmation, le système de formation des artistes dans les Académies et les écoles des Beaux Arts par contre est resté immuable avec ses plans d'enseignement rigides codifiés le siècle dernier.

Dans là naît un certain malaise qui a même amené à contester l'utilité d'une telle institution dans le monde contemporain.

La comparaison soutenue par les Académies, les facultés et les écoles d'art conventionnelles, ancrées aux modèles traditionnels de formation figurative, avec les nouvelles technologies et l'"humanisation" de celles-ci dans une projection créative fonctionnelle exclu les premières du contexte du monde de la communication visuelle dans la société actuelle.

Si aujourd'hui on perçoit une sorte de dyscrasie entre une formation artistique et l'emploi d'"opérateurs d'images" capables de définir une production esthétique qui s'intègre dans la complexité de l'univers visuel contemporain, dans certains pays européens liés à d'anciennes traditions culturelles, tels l'Italie et la France, le problème se trouve être encore plus accentué par les privilèges accordés selon des modèles canoniques derrière lesquels les institutions d'artistes et d'enseignants se retranchent avec leur conservatisme défensif en les amenant à une dégradation grotesque.

Les relations entre art, technique, histoire et culture de l'image qui imposent aujourd'hui différentes disciplines complexes et sophistiquées, obligent à reconsidérer radicalement les modèles et les programmes; ils rendent non seulement légitime, mais nécessaire une institution de formation dans ce contexte spécialisé.

*directeur Galerie
Accademia Carrara Bergamo*

JACQUES MONNIER-RABALL

QUAND L'INNOVATION TECHNIQUE SERT
D'AUBI AUX PRÉTENDUS FORMATEURS

La plupart des écoles d'art, qui se piquent pourtant de **créativité**, ont manqué historiquement la **photographie** et le **cinéma**, à l'heure de leur invention et de leur développement. C'est encore avec un retard coupable qu'elles ont accepté, mais à leur corps défendant, de faire une place à la **vidéographie** et, plus récemment, à l'**infographie**.

Et quand elles se sont enfin décidées à faire le pas, elles n'ont réservé, aux techniques nouvelles, qu'une place marginale. Elles n'ont voulu y voir que des instruments complémentaires, qu'il s'agissait d'ajouter aux outils traditionnels. Elles n'ont pas perçu le caractère nécessairement **subversif** des médias électroniques, de nature à remettre en cause les usages les plus invétérés.

Pourquoi donc cette nouvelle "trahison des clercs"? Comment **former** des **formateurs** d'un nouveau type?

*directeur de
l'Ecole d'art de Lausanne*

SÉMINAIRE

33

Avec l'évolution des connaissances et les mutations que nous traversons l'Art et la Culture ne peuvent pas s'en tenir aux modèles du passé. Notre rapport au monde, notre sensibilité, notre façon de l'appréhender, ne sera plus le même depuis que des techniques comme le numérique, l'intelligence artificielle, la vie artificielle, la révolution des Communications ont fait irruption dans notre vie. Nous sommes confrontés à de nouveaux apprentissages de l'espace où l'art, soudain, se révèle, au-delà de sa fonction ornementale et du seul plaisir rétinien, comme un instrument d'adaptation inventive, pour faire face à une situation inédite à laquelle désormais l'humanité doit se confronter.

Il est urgent de s'interroger sur l'apport de la science et de la technologie dans le domaine de l'esthétique contemporaine. La nature des arts, contrairement aux pratiques artisanales qui perdurent dans le marché, soutenues par les institutions, devient de plus en plus souvent de nature techno-scientifique: infographie, réalités virtuelles, sculptures numériques, design informationnel, holographie, littérature informatisée, synthèse des sous-musicaux... C'est toute l'idéologie de l'art, son organisation sociale, sa fonction qui res-

La personnalité de Fred Forest, artiste de notoriété internationale, son engagement pour des formes d'art utilisant les nouvelles technologies de communication, le rôle de pionnier qui lui est reconnu dans ce domaine, sa contribution comme théoricien et initiateur de "l'Art Sociologique" et de "l'Esthétique de la communication, son réseau personnel de relation avec des artistes, des universitaires, des institutions et des musées, dans le monde entier, constituent également un atout majeur dans ce projet.

Comme il le dit lui-même: "Le monde tourne de plus en plus vite aujourd'hui. Il est urgent de réfléchir, pour agir. Pour construire ce monde dans lequel nous aimerions vivre. Que nous voulons choisir, et dans lequel la technologie doit être un instrument d'épanouissement et non d'aliénation.

Il est urgent de penser ce monde, si nous voulons qu'il ait une chance d'avenir un jour. Il est urgent d'inventer les concepts de demain, alors qu'en art, comme en matière d'organisation sociale, nous vivons encore le présent sur le confort d'un passé révolu."

Pour mettre sur pied ce centre qui s'inscrit dans le cadre institutionnel de l'Université de Nice Sophia-Antipolis, Faculté des Lettres, des Arts et des Sciences Humaines, département Art, Communication, Langages, nous recherchons des partenaires et des soutiens, tant du côté des organismes publics que privés.

Les partenaires qui se détermineront verront leurs noms étroitement associés aux activités du centre et bénéficieront de son rayonnement. Ces soutiens pourront être dégagés sous toutes les formes d'aides à la formation prévue par la législation, mais faire aussi l'objet d'attributions au titre de budget relevant de la communication, aussi, sous formes de prestations techniques et de services divers.

*Chaire des Sciences de
l'Information et de la
Communication de l'Université de
Nice Sophia-Antipolis*

BIOGRAPHIE

Pionnier de l'art vidéo depuis 1968, Prix de la Communication de la Biennale de São-Paulo, 1973.

Biennale de Venise 1976.

Documenta Kassel 1977.

Centre Georges Pompidou 1982, exposition personnelle.

Doctorat d'Etat es. Lettres et Sciences Humaines soutenu avec des dispositifs électroniques, Sorbonne 1985.

"Les eaux mêlées", Musée Ludwig, Cologne 1988.

La bible électronique et la guerre du Golf, Centre d'Art Contemporain La Base, Levallois Perret 1991.

"Fred Forest Président de la T.V. Bulgare", 1991.

"Les Miradors de la Paix", frontière de l'ex-Yougoslavie 1993.

Laser d'or AIVAC, VideoArt Festival Locarno, 1990.

Titulaire de la Chaire des Sciences de l'Information et de la Communication de l'Université de Nice Sophia-Antipolis 1994.

BIBLIOGRAPHIE

"Art Sociologique Vidéo", 10/18 V.G.E., Paris 1977.

"Bourse de l'imaginaire", Centre Georges Pompidou catalogue 1982.

"Manifeste de l'Esthétique de la Communication", Plus moins zéro n°43, Bruxelles Octobre 1985.

"Julia Margaret Cameron", Fred Forest, 2 éditions, Nice 1989.

tent à repenser dans le monde qui se met en place au seuil du troisième millénaire.

L'esthétique ne peut plus être restreinte au cercle du beau convenu et de la métaphysique idéaliste: elle est confrontée aux technosciences pour en tirer un profit original.

Mais la technoscience ne dispense pas les artistes de réfléchir aux finalités humanistes des sciences et des techniques qu'ils utilisent, en vue d'une véritable culture techno-esthétique.

Dans le courant de l'année universitaire 95/96 le Centre organisera un colloque international et publiera les actes des travaux.

Toutes les conditions sont réunies pour que ce projet, qui n'a pas d'équivalent à l'heure actuelle en France, devienne très vite au plan régional, national et international, un lieu de rayonnement culturel exemplaire.

La structure et l'implantation de Sophia-Antipolis, le patrimoine culturel exceptionnel de Nice et sa région, l'identité fortement marquée et reconnue de "l'Ecole, dite, de Nice" dans l'histoire de l'Art Contemporain, le rôle à jouer dans la perspective de l'Europe du Sud autour du bassin Méditerranéen, entre l'Italie et l'Espagne constituent une opportunité unique à saisir, avant qu'il ne soit tard et que d'autres en prennent, avant nous, l'initiative.

C'est avec un certain retard par rapport à l'Occident que l'enseignement du videoart et des arts multimédias a commencé en Europe de l'Est. Ceci est dû au fait que la politique culturelle des pays d'Europe de l'Est, à l'exception de la Pologne, de la Hongrie et de l'ex-Yougoslavie, était assez conservatrice, aussi bien du point de vue idéologique qu'esthétique. Les arts électroniques faisaient l'objet d'une grande méfiance. Ils ne recevaient aucune aide de l'Etat, à l'inverse de l'art traditionnel, plus particulièrement de l'art connu sous le nom de "réalisme socialiste".

Dans des pays comme la Bulgarie, la Roumanie, la Tchécoslovaquie, l'ex-Union soviétique - ne parlons pas de l'Albanie -, le videoart était considéré, avant 1989, comme une manifestation du formalisme occidental, comme une expérimentation inutile de nouvelles technologies privées de ce sens idéologique que l'on cherchait, plus ou moins, dans toute activité culturelle.

Les changements politiques dans ces pays ont entraîné un changement d'attitude radical envers l'art de l'avant-garde. Mais actuellement, l'obstacle principal est la barrière financière, parce que l'Etat ne peut plus offrir de moyens importants en vue du développement des arts. Ce problème est devenu encore plus aigu du fait que l'oeuvre multimédiale est liée à l'achat d'instruments technologiques coûteux. Malgré ces difficultés, les arts nouveaux se fraient un chemin, lentement mais sûrement, souvent aidés par des promoteurs privés ou par différentes fondations occidentales. En premier lieu, il faut souligner les mérites de la fondation Soros, qui a des centres d'aide et de développement de l'art contemporain dans la plupart des pays d'Europe de l'Est, y compris en matière d'art électronique. En Roumanie, par exemple, le festival "Ex Oriente Lux", organisé pour la première fois dans ce pays en 1993, a connu un grand succès. On y présenta non seulement le videoart débutant roumain mais encore un vaste programme international qui a fait connaître au public local les tendances actuelles de cet art dans le monde. A l'Académie de théâtre et de cinéma de Bucarest, et grâce au professeur Horea Murgu, un solide enseignement des arts multimédias a débuté. En Bulgarie, les pionniers du videoart Petar Petrov, Rossen Petkov et Daniela Nenova ont fait maints efforts pour que cet art soit représenté dans la culture nationale. Au début de 1992, à la galerie Katty de Sofia, la première exposition nationale d'oeuvres électroniques a été organisée grâce à la fondation autrichienne Kulturkontakt. Plus tard, à Sofia, le bureau du Goethe-Institut a organisé une vaste revue de ce qui se fait de mieux dans l'histoire du videoart en Allemagne. Et l'actrice Daniela Nenova

envisage l'ouverture d'un centre d'art contemporain à Sofia, au début de 1995, qui sera soutenu par quelques fondations du Benelux, et qui s'occupera également d'actions multimédiales. Un autre pionnier du videoart, Petar Petrov, a déjà commencé une série de cours sur le videoart à l'Académie nationale des Beaux-Arts. Mais c'est encore dans une large mesure que manquent et la tradition et la technique nécessaires. Les usagers n'ont à leur disposition que des ordinateurs d'anciennes générations. C'est pourquoi le videoart, dans la plupart des pays balkaniques, semble plus traditionnel et "classique", si on le compare avec des oeuvres occidentales réalisées à l'aide de techniques plus sophistiquées. A Sofia, en novembre 1994, aura lieu un Festival international de l'art électronique, organisé par l'Association des étudiants pour l'animation sur ordinateurs SOKI, festival qui donnera une nouvelle impulsion à tous ceux qu'enthousiasme le domaine de la technoculture en Bulgarie.

En Tchéquie, la chaire des nouveaux médias et arts visuels joue un rôle de premier plan dans la formation des vidéoacteurs depuis 1989. Elle a été créée par le professeur Blelitzki à l'Académie des Beaux-Arts de Prague, après son retour d'émigration. Il n'est pas exagéré de dire que le videoart tchèque, bien qu'ayant débuté plus tard par rapport aux états voisins d'Europe de l'Est, a rapidement obtenu la reconnaissance internationale. Mais peu d'académies et de centres culturels en Europe de l'Est ont eu la chance de bénéficier d'un enseignement aussi efficace que celui du professeur Blelitzki (en excluant la Pologne, la Hongrie et, en partie, l'ex-Yougoslavie). Dans la plupart des cas, les enseignants doivent se former sur le tas. Ils commencent souvent leur cours après de courtes spécialisations en Occident et savent utiliser les appareils électroniques à peine mieux que leurs étudiants. En ex-Union soviétique, avant 1989 déjà, il existait une avant-garde audio-visuelle - surtout une sorte de "cinéma parallèle" - liée avant tout au milieu des cinéastes. Aujourd'hui, on remarque la présence de plus en plus forte de créateurs étudiant la TV pratique. Il y a quelques mois, à Moscou, un impressionnant Festival de videoart a eu lieu, qui a prouvé la créativité de l'école russe nouvellement constituée. Nous devons souligner l'apport considérable de plusieurs centres privés et de groupements autonomes de créateurs au développement du videoart en Russie. La Pologne, la Hongrie et l'ex-Yougoslavie, comme je l'ai déjà mentionné, ont des traditions de bien plus longue date dans le développement du videoart et des arts électroniques. A la fin des années 60 et au début des années 70 déjà, on pouvait observer des expériences sérieuses dans ce domaine. Malheureuse-

ment, la guerre et la crise économique de ces dernières années ont entravé le développement de la technoculture aussi bien en Serbie qu'en Croatie. Pour des raisons financières notamment, le "groupe de Belgrade", qui jouissait d'une notoriété internationale, a dû interrompre ses activités. De même, le "Multi-média centre" de Zagreb a perdu une grande partie de sa vitalité. Beaucoup de créateurs ont émigré en Occident. C'est, entre autres, un problème permanent de l'art en Europe de l'Est, et surtout des arts multimédias.

Les créateurs les plus éminents quittent leur pays et poursuivent leurs activités en Europe occidentale surtout et aux Etats-Unis, où ils rencontrent de plus grandes possibilités de réalisation. Parmi eux, le polonais Zbigniew Rybicki, la monténégraise Marina Abramovic, ainsi que beaucoup d'autres.

En Pologne, il existe de nombreux foyers traditionnels des nouveaux arts visuels, surtout à l'Académie cinématographique de Lodz, où Josef Robakowski enseigne et travaille depuis très longtemps. Il y a également une chaire de culture visuelle à Wroclaw, où un vidéo festival a lieu depuis des années.

De même, et depuis de longues an-

SÉMINAIRE

35

nées, la Hongrie apporte son soutien au développement du videoart sur un plan international. N'oublions pas que c'est dans ce pays qu'a vécu et travaillé Gabor Body, le créateur qui avait fondé "Infermental", la première revue de vidéo-cassettes. Le studio Bela-Balas, à Budapest, peut à juste titre être considéré - et ce depuis vingt ans - comme l'un des centres d'avant-garde de la vidéo et du cinéma européen. Après 1989, en Hongrie, différentes écoles privées à orientation pragmatique se sont mises à jouer un rôle de plus en plus important, travaillant pour différentes compagnies de télévision et des centres culturels occidentaux.

De manière générale, le videoart en Europe de l'Est est privé d'un soutien adéquat de l'Etat, à la différence de la partie occidentale du continent. Ceci a une influence inévitable sur sa vitalité, surtout si l'on prend en considération le fait qu'il doit faire ses preuves et s'affirmer dans de nombreux pays.

Le boom des télévisions privées observé cette dernière année dans la plupart des pays d'Europe de l'Est pourrait avoir une influence positive sur le développement des vidéocultures nationales, parce que ce sont des particuliers - bien qu'ils soient souvent accusés de commercialisme exagéré - qui se montrent les moins conventionnels et portés à inclure, bien que

rarement et sans conception particulière, des oeuvres de videoart dans leurs programmes. Les télévisions d'Etat, à l'exception peut-être des canaux en Slovaquie et, en partie, en Pologne et en Hongrie, sont beaucoup plus conservatrices.

Reste un autre problème pour une grande partie des pays d'Europe de l'Est, qui est la constitution d'un public, d'un milieu de la technoculture avec lequel le videoart pourra "dialoguer". Sans un tel milieu, sans la présence d'un auditoire éduqué et intéressé, le développement de l'enseignement dans le domaine de l'audio-vision se transformerait en luxe trop coûteux.

BIOGRAPHIE

Né en 1963 à Berlin. Etudes de la communication et culturologie à la Humboldt Universität Berlin et à la Technische Universität Berlin (Institut de la Communication)

Promotion en Sciences de la Communication à l'Université de Salzbourg, Autriche, en 1993.

Depuis 1990, directeur de l'Institut Balkanmedia et, depuis 1992, également rédacteur en chef de la revue trimestrielle "Balkanmedia - the first media magazine of the Balkans", à Sofia, Bulgarie.

Auteur de livres:

"Die Rolle des Fernsehens während des politischen Umbruchs in Bulgarien" ("Le rôle de la télévision dans le changement politique en Bulgarie"), Editions Hans-Bredow-Institut, Hambourg, 1992

"Video in Osteuropa" ("Vidéo en Europe de l'Est"), Edition Balkanmedia, Sofia, 1993

Rossen Milev est membre du Comité de la coopération Est-Ouest à l'Institut Européen de la Communication en Europe de l'Est

ENTRER DANS LE XXIE SIÈCLE: DE L'APOPTOSE À LA MÉTAMORPHOSE

INTRODUCTION

Il est devenu banal de répéter que notre monde est en changement accéléré. Pas de jour qu'on ne nous fasse part d'une découverte, d'une invention, qui vont "changer le monde". Avec pour effet les deux réactions antinomiques classiques: d'un côté, ceux qui se réjouissent au nom d'un triomphalisme aveugle; de l'autre, ceux qui s'indignent, au nom d'un humanisme non moins borné.

Il apparaît aujourd'hui que ces deux réactions sont également insuffisantes, fondées qu'elles sont sur la croyance longtemps invétérée qu'événements et phénomènes peuvent être connus en fonction d'une démarche linéaire, dont l'histoire a été le modèle, la relation de causalité, le principe, l'alternative, soit le choix entre deux termes, l'instrument par excellence. Or, à observer les changements qui se produisent tant dans les sciences exactes que dans les sciences sociales, jusqu'à l'économie et aux sciences dites cognitives, on constate de plus en plus qu'événements et phénomènes procèdent de façon non-linéaire, à partir d'une complexité inhérente et irréductible, qui engendre des bifurcations imprévisibles, souvent déconcertantes. Ainsi de la théorie du chaos, dont les fractals se manifestent aussi bien en biologie qu'en génétique ou à la bourse. L'avènement des autoroutes de l'information, tout comme celui, accéléré, des multimédias, métamorphosent nos rapports à l'acquisition et à la transmission du savoir, tout comme l'interactivité, qui restructure nos relations à la télévision, à l'ordinateur, aux pouvoirs publics, bref aux comportements quotidiens de chacun de nous.

Point capital: dans une situation qui s'éloigne de plus en plus de la linéarité, il apparaît que les nouvelles technologies (pour résumer d'un mot l'innovation généralisée qui est devenue nôtre), ne peuvent plus être tenues, comme elles l'ont été jusqu'ici, pour des perfectionnements instrumentaux. Au seuil critique qu'elles ont atteint, elles restructurent non seulement le champ des techniques, mais l'ensemble de nos faits et gestes individuels et collectifs, à tous les niveaux et dans tous les domaines. Ainsi le "tout numérique", qui évince progressivement le "tout analogique", transforme de fond en comble le système de représentation millénaire dont nous avons vécu jusqu'ici, en faisant émerger un nouveau type de civilisation, dont les délinéaments commencent seulement à voir le jour. Avec de brusques effets de flash: le tout-puissant Japon, qui a été le premier à investir dans la télévision haute définition (TVHD), et qui a consacré des milliards à sa mise au point "analogique" (MUSE), est en passe de se convertir au "numérique", dont il découvre qu'il est "conforme à la marche du temps". Il en va de même de la Réalité

Virtuelle, qui transforme l'image que nous nous sommes faite de la réalité depuis toujours, quand elle ne s'y substitue pas.

À l'évidence on peut dire qu'une nouvelle étape de l'évolution se profile, à condition d'ajouter aussitôt qu'elle ne sera pas le simple prolongement du passé. C'est d'un processus non-linéaire qu'il s'agit, qu'on peut synthétiser au moyen de deux termes réunis par un trait d'union: **apoptose-métamorphose**. En grec, **apoptose** désigne la chute des pétales ou des feuilles, sens qui a été adapté à la suite de découvertes toutes récentes à la biologie pour désigner le phénomène par lequel un organisme, "invente" une mort cellulaire programmée, radicalement distincte de la nécrose, pour acheminer l'organisme vers son état d'accomplissement. C'est ce qui se produit chez l'embryon avec la disparition des membranes interdigitales, ou quand les neurones, aux prises avec un foisonnement ininterrompu, se "sacrifient en partie" pour "sculpter" ce qui deviendra notre cerveau.

Ne peut-on formuler l'hypothèse qu'il en va de même de la culture? Les mécanismes mentaux, qui ont régné durant des siècles, sont en train de se "faner", comme

COLLOQUES

37

une fleur ou un arbre qui a épuisé sa sève, non pour céder à la mort, mais pour régénérer les conditions d'une nouvelle naissance, ou plutôt, d'une métamorphose, c'est-à-dire d'un changement si profond que l'objet qui le subit ou le déclenche, non seulement échappe à la reconnaissance, mais change d'état, et donc de nature.

Or, c'est partout et tous les jours que se multiplient les indices d'une telle émergence, aussi bien sur cette terre qu'au-delà dans l'espace, et jusqu'au tréfonds de la nanotechnologie. Il ne s'agit nullement de renier notre passé: il s'agit d'abandonner les mécanismes conceptuels qui nous ont servi à établir et à maintenir notre pouvoir sur le monde, mécanismes qui, devenus résiduels, inhibent désormais notre développement si nous n'y prenons garde. C'est en effet avec la nouvelle alliance de la Nature et de la Technologie, fécondées par des valeurs d'un nouveau type, que peut s'amorcer le travail de création vers le type de croissance que réclame l'avenir. Méta-morphose (méta-physique, méta-technologie,) que nous n'avons pas à subir, mais à construire. Tel a toujours été l'engagement de l'artiste, qui nous conduit de l'inachèvement à l'animation, à la "prise d'âme".

René Berger

Notre fin de siècle est doublement confrontée aux enjeux de la reproduction. De par sa position charnière à l'aube d'un nouveau millénaire, elle soumet le corps social à l'épreuve de la re-production de sa structure. Mais elle connaît en outre le développement sans précédent de nouvelles technologies de la reproduction, du clonage biologique aux clones de la réalité virtuelle distribuée qui actualise la possibilité ouverte par le "tout numérique" d'une reproduction multimédia disséminée dans des réseaux planétaires. Face à cette mutation, l'oeuvre d'art est appelée à se métamorphoser non seulement dans ses modes de reproduction mais dans sa fonction symbolique qui tend à s'écarter de la représentation pour s'inscrire dans la réalité interactive. Mais cette métamorphose ne serait pas vraiment possible sans une certaine forme d'apoptose.

1. L'APOPTOSE OU LA "MORT PROGRAMMÉE EN VUE DE": LA RÉALITÉ BIOLOGIQUE

Les chercheurs ont pu cerner en 1980 l'opposition de deux types très différents de mort cellulaire: la nécrose et l'apoptose. Si la mort accidentelle qui constitue le

se parer du caractère sacré de la création, a relégué toute reproduction au statut déprécié de copie, ne faudrait-il pas intégrer au sein même de la création artistique le processus de la reproduction, conçu non plus comme représentation dégradée, mais comme contrôle de la prolifération en vue d'une métamorphose?

3. DE LA DUPLICATION DE L'OEUVRE D'ART À SA RE-PRODUCTION INTERACTIVE

Ce bouleversement est possible sous l'action conjuguée de la numérisation et des réseaux. Désormais l'image peut être reproduite quasiment instantanément en de multiples points du globe. Dès lors il n'y a plus forcément duplication massive d'une image originale, mais possibilité d'une création simultanée de l'image par son apparition inédite en plusieurs lieux. Du fait de la structure interactive des réseaux transnationaux, l'oeuvre artistique (visuelle, textuelle, sonore ou multimédia) devient l'enjeu d'une création collective qui la soumet à des métamorphoses successives au lieu d'être l'objet d'une représentation figée offerte en spectacle à un destinataire passif exclu du processus de création. Dès lors devient possible non pas seulement la reduplication d'une oeuvre d'art mais le mouvement de sa reproduction dans le partage en temps réel d'une communauté reliée par réseaux.

4. LA "RÉALITÉ VIRTUELLE DISTRIBUÉE": LE NOUVEAU RÔLE DES ARTISTES

Le développement concomitant de l'image virtuelle en 3D bouleverse l'ordre de la représentation. Au rapport spéculaire narcissique qui exige plus ou moins inconsciemment de l'image le reflet de notre unicité, succède un univers où l'image nous confronte non seulement à la reproduction proliférante de clones virtuels, mais encore à la possibilité d'inscrire ces clones dans l'aventure d'une série de métamorphoses. Conjugée aux possibilités interactives d'une mise en réseau planétaire, la réalité virtuelle distribuée permet d'envisager une télé-action en temps réel par clones interposés avec des destinataires devenus de véritables co-producteurs. Si les secteurs de l'industrie et de l'éducation en sont considérablement affectés, l'art a sans nul doute un rôle privilégié à jouer dans cette métamorphose des conditions mêmes de la production et de la reproduction. C'est lui qui peut tisser dans ces communautés virtuelles la trame communicationnelle nécessaire pour faire face au défi de ces nouvelles technologies. L'art pourrait ainsi retrouver sa place au coeur même du lien social dont seul il peut assurer la reproduction symbolique.

BIOGRAPHIE

Agrégée et Docteur ès Lettres, titulaire de l'Habilitation à Diriger des Recherches à l'issue de la soutenance à l'Université de Paris 7 de ses travaux sur "La Réversibilité de la contagion", Isabelle Rieusset-Lemarié est Maître de Conférences en Sciences de l'Information et de La Communication.

Elle a publié dans diverses revues de Lettres et Sciences Humaines, d'Art et de Communication (French Studies, Traverses, L'Infini, Artefactum, Les Cahiers de l'Imaginaire, Sociétés, Communication y Sociedad) et collaboré à de nombreux ouvrages collectifs (Anthropologie de l'Écriture, Yearbook of European Studies, Le Téléphone et au delà/La Galaxie Graham Bell, Avancées de la pensée francophone en Sciences de la Communication, Systèmes et réseaux d'information). Elle est en outre l'auteur de l'essai "Une Fin de siècle épidémique" (Ed. Actes Sud, 1991) qui analyse le défi que constitue la mise en place des réseaux de communication dans le cadre de la levée des frontières européennes.

Membre de la commission internationale de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication et de l'Association Internationale d'Études et de Recherches sur l'Information, elle intervient régulièrement dans des colloques tant en France qu'à l'étranger (Angleterre, Hollande, Espagne, Brésil, Irlande). Elle dirige à Paris depuis 1987 dans le cadre de l'Université Européenne de la Recherche un séminaire où sont intervenus des théoriciens de la communication (Paul Virilio, Philippe Quéau), des sociologues (Jean Baudrillard), des chercheurs en image 3D (H. Huitric et M. Naas) et des artistes mettant en oeuvre les nouvelles technologies.

phénomène bien connu de la nécrose est causée par des facteurs externes, l'apoptose se produit comme une mort cellulaire contrôlée qui obéit à des facteurs intrinsèques et s'avère déterminante dans le développement d'un organisme vivant complexe. Dès lors la mort n'apparaît plus comme un phénomène de dégénération provoqué par une agression accidentelle mais comme un processus programmé en vue d'une métamorphose nécessaire à l'évolution d'un organisme. Grâce à la mise en oeuvre de clones, les biotechnologies tentent désormais de maîtriser ce phénomène de l'apoptose en vue de réguler la prolifération des cellules malignes qui attaquent un organisme.

2. LES NOUVELLES TECHNOLOGIES DE LA REPRODUCTION: DE LA COPIE À LA PROLIFÉRATION

Face à ce défi, l'art ne peut rester indifférent. L'auto-contrôle de la reproduction dans l'interaction du technique et du biologique met en jeu des implications éthiques et symboliques qui demandent à ce que soient repensés les enjeux de la reproduction dès lors qu'ils sont de l'ordre d'une programmation au lieu d'être conçus comme une pure détermination extérieure. De ce fait l'art doit réenvisager sa relation symbolique à la reproduction. Alors que traditionnellement l'art, pour

Plusieurs réseaux existent depuis très longtemps (les routes, la poste, le téléphone). Les réseaux d'ordinateurs ont des qualités qui feront une révolution au moins aussi vaste et profonde que l'invention de l'écriture. Nous explorerons en démonstration (conditions permettant) l'hypertexte le plus grand au monde, le "World-Wide Web", conçu au Cern. Un aperçu historique des raisons de l'explosion de Internet mondial placera les concepts dans le cadre de notre environnement quotidien.

Les conséquences culturelles et sociologiques de l'accès global et banalisé aux informations seront discutées à partir de l'exemple WWW, le premier système "an-archique". Quelques futurs technologiques possibles seront esquissés.

BIOGRAPHIE

Né en janvier 1947, ingénieur mécanicien et électricien de l'Université de Gand (Belgique), 1969. Il y a introduit l'automatisation de l'acquisition des données et le traitement par ordinateur des mesures.

Master of Science, Computer, Information and Control Engineering from University of Michigan, US, 1972. Il retourne à Gand où il travaille sur les systèmes hybrides dans le laboratoire d'automatique.

Il entre au CERN en 1974, dans la division du synchrotron à protons au sein de groupe de systèmes de contrôle de l'accélérateur. Ici il conçoit et implémente le langage P+, permettant l'écriture de programmes distribués sur le réseau. Il développe aussi un système de traitement de texte qui sera à la base d'un produit commercial diffusé avec succès (Notis-WP, Norsk Data, 1980)

De 87 à 90 il est chef du groupe "Office Computing Systems" qui s'occupe du support de l'administration et des secrétariats en matière des réseaux locaux et ordinateurs personnels.

Robert Cailliau s'est joint à l'équipe WWW dès les début (1990). Il y a fait une partie de la conception et construit le premier interface pour Macintosh. A partir de 93 il se concentre sur les activités en Europe, pour faire mieux connaître le potentiel de Web à l'intérieur de la Communauté Européenne.

En 94 il organise la Première Conférence Mondiale de WWW. Son rôle au CERN est d'organiser le soutien WWW à la communauté des expériences de physique. Il prépare la mise sur pied de la partie Européenne de la "World-Wide Web Organisation".

Robert Cailliau habite en France près de Genève avec sa femme et trois filles (et deux chats). Il aime faire la photo, la planche à voile, la montagne, la cuisine indienne, et il a récemment découvert la plongée. Il s'intéresse fortement à la dynamique des cultures, et est très attaché à cet assemblé de péninsules biscornues que l'on appelle "Europe".

DÉFINITION

Par fondamentaux on entend exprimer les conditions d'équilibres/déséquilibres d'un système. Les changements apportés à un ou plusieurs fondamentaux sont nécessaires et suffisants pour que le système entre en métamorphose jusqu'à ce qu'un nouveau point attracteur rééquilibre le système.

RÉSUMÉ

L'explosion démographique peut schématiquement être expliquée par la modification de l'équilibre de trois fondamentaux (BAD):

- Baisse de la mortalité infantile
- Allongement de l'espérance de vie
- Décalage de la baisse de la fécondité

De même la science subit un déséquilibre profond de plusieurs fondamentaux:

- Paradigme: de l'expérimentation vers la modélisation

- Atomisation, innombrables spécialisations

- Concurrences, globalités des marchés et quête du profit

- Temps raccourci entre inventions et produits

- Orientation de la recherche vers les résultats

- Logistique: information, télécommunication, computer

CONCLUSION

Un tel essai d'explication a pour objet de mieux comprendre les changements en cours et d'anticiper éventuellement les grandes orientations à venir.

*Dr. Xavier Comtesse
Conseiller du Secrétaire d'État*

BIOGRAPHIE

Dr. Xavier, Laurent Comtesse, né le 22 mai 1949 à St-Imier, Marié, 3 enfants. Nationalité Suisse, originaire du canton de Neuchâtel.

ETUDES

Licence de mathématiques, Université de Genève, Faculté des Sciences, 1972.

Doctorat en informatique de l'Université de Genève sous la direction du Professeur Bernard Levrat en décembre 1989.

ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES

Création des Editions Zoé, Editeur.

Directeur du Concept Moderne SA, société suisse spécialisée en informatique et en télécommunication.

Collaborateur du Secrétaire d'état Monsieur H Ursprung auprès du Groupement de la Recherche et de la Science à Berne.

LIVRES

"Place Neuve à l'informatique" (en collaboration avec Ph. Cordey) Le Concept Moderne/Editions, Genève, 1984.

"Introduction à l'informatique de gestion par le Turbo-Pascal", Editions PSI Paris, 1986.

"EVITA", environnement informatique, visuel et interactif pour une pédagogie de la découverte" thèse, novembre 1989.

"Référence Vidéotex", (en collaboration avec D. Inkei), Editions Georg, 1991.

BROCHURES

"Comment informatiser votre entreprise", Fédération des syndicats patronaux, Genève, 1986.

DIP: informatique et éducation Département de l'instruction publique du canton de Genève, novembre 87.

"Le livre blanc de la télématique en Suisse" (en collaboration avec R. Collin, P.Y. Tille), octobre 1989.

DIVERS

Secrétaire général de l'OTE (Observatoire des Technologies de l'Enseignement) Paris, depuis 1989.

Membre du conseil scientifique de Neurope-Lab, depuis 1992.

ARTICLES

"A cognitive model of representation applied to CAL, Proceeding of IASTED/Expert System 87", Genève 1987

"Un modèle d'acquisition des connaissances basé sur le rôle organisateur des schèmes", Acta, Calgary, 1987.

"Les systèmes experts, un choix stratégique pour les entreprises", Le Concept Moderne/Edition, 1987.

"Introduction à l'informatique bancaire" in "Bureautique & informatique bancaire", Le Concept Moderne/Edition, 1988.

"Les services télématiques in" "La télématique", Le Concept Moderne/Edition, 1988.

"Un langage informatique spatio-temporel" in Acte du Colloque "1951-1991- l'ordinateur a 40 ans", EPFL, mai 1991.

"Computer based learning for accounting using A.I and video-disc technology", ECCE 88, Lausanne, 1988.

"La modélisation en EAO", Didacta 88, Bâle, 1988.

"EVA", un logiciel éducatif pour l'enseignement de l'informatique", DIP, Genève 1988.

La pensée scientifique telle que nous la connaissons aujourd'hui se fonde sur le postulat d'un monde extérieur objectif qui existe sans avoir besoin de notre coopération. Cette conviction est soutenue par une démarche rationnelle qui fait appel aux lois mécaniques de causalité et de déterminisme. C'est en effet la correspondance entre les hypothèses et leurs prédictions avec les résultats expérimentaux qui forge le succès empirique de la Science. Mais le Vivant semble ne pas se conformer aux conditions requises rationnellement pour son apparition et s'écarter de la trajectoire thermodynamique classique.

Le concept même de cognition ne saurait être conçu indépendamment de ses fondements neurobiologiques avant tout et de sa relation avec la représentation mentale, la logique et les théories computationnelles des performances animales et humaines. Lorsque l'objet de la recherche se réduit à la corrélation entre activité mentale et états cérébraux, l'approche qui caractérise l'avènement des Sciences Cognitives va en se mutilant en même temps que s'accomplit son action. Cette altération pourrait se résoudre

en une métamorphose vers un autre type de démarche. De la sorte la recherche en Neurosciences échapperait à une réduction qui soit une simple finalité causale.

C'est cette attitude, en se fondant sur l'articulation dynamique des connaissances complexes acquises par les Sciences Cognitives, qui va servir de ligne directrice à la Neuro-Heuristique. Ainsi l'expérience se renouvelle à chaque étape de l'avancement de la recherche sans se réduire à une expertise. Une telle démarche doit sans cesse faire appel aux nouvelles technologies qui constituent le moteur de l'émergence.

La recherche en Neurosciences dispose aujourd'hui de moyens d'investigation sans précédent grâce aux nouvelles technologies informatiques. Toutefois la complexité des problèmes qui se posent au chercheur est d'une telle envergure que l'apport informatique ne saurait se réduire uniquement à sa performance computationnelle et à sa dimension disciplinaire. En inaugurant une autre approche du problème, la Neuro-Heuristique tente de proposer un paradigme émergent de la synergie entre Informatique et Neurosciences.

BIOGRAPHIE

Depuis toujours intéressé par le traitement de l'information dans le vivant, il a mené des recherches en cytogénétique auprès du Centre européen de recherches d'Ispira, puis en neurophysiologie et informatique à Lausanne où il obtient le grade de docteur ès Sciences de l'Université (UNIL) et la maîtrise en informatique technique de l'Ecole Polytechnique Fédérale (EPFL). Après des séjours d'étude à Jérusalem, Los Angeles et Padoue, le Dr. Villa est actuellement à l'Institut de physiologie de l'UNIL, où il poursuit ses travaux sur le codage de l'information dans le système nerveux au Laboratoire de Neuro-Heuristique qu'il a fondé au début de 1994 en étroite collaboration avec le Laboratoire de Neurophysiologie Sensorielle dirigé par le Prof. de Ribaupierre. Il est l'auteur de

nombreuses publications scientifiques dans des revues spécialisées ainsi que de communications à des congrès internationaux dans le domaine des Neurosciences. En 1993 il a reçu le prix annuel de la Société Suisse de Biologie Psychiatrique conjointement à l'International Brain Research Organization pour ses travaux sur la dynamique non-linéaire des réseaux de neuromimes et leur application à l'étude du Système Nerveux Central. En plus de ces intérêts scientifiques, le Dr. Villa participe activement à une prise de conscience transdisciplinaire pour nouer des liens entre l'expression artistique et l'expression scientifique. Dans cette perspective il coordonne les réunions du forum Ganesh qui réunit des chercheurs, des enseignants et des artistes de la région lémanique.

A observer les changements qui se produisent tant dans les sciences exactes que dans les sciences sociales, jusqu'à l'économie et aux sciences dites cognitives, on constate de plus en plus qu'événements et phénomènes procèdent de façon non-linéaire, à partir d'une complexité inhérente et irréductible, qui engendre des bifurcations imprévisibles, souvent déconcertantes. Ainsi la théorie du chaos, dont les fractals se manifestent aussi bien en biologie qu'en génétique ou à la bourse. L'avènement des autoroutes de l'information, et celui, accéléré, des multimédias, métamorphosent nos rapports à l'acquisition et à la transmission du savoir, tout comme l'interactivité restructure nos relations à la télévision, à l'ordinateur, aux pouvoirs publics, bref nos comportements quotidiens. A l'évidence, une nouvelle étape de l'évolution se profile, à condition d'ajouter aussitôt qu'elle ne sera pas le simple prolongement du passé. C'est d'un processus non-linéaire qu'il s'agit, qu'on peut synthétiser au moyen de deux termes réunis par un trait d'union: **apoptose-métamorphose**. Force est en effet de constater que le monde qui s'élabore "hybride" technologie, connaissances, croyances et valeurs

dans ce que j'ai appelé **Technoculture**. C'est dans ce contexte nouveau que l'art, tout au moins dans ses expressions récentes, doit être situé, dénommé, apprécié (au sens large du terme).

Tableau provisoire des arts technologiques ou techno-art:

- *l'art vidéo*, et/ou vidéo art, vidéographie, qui recourt au magnétoscope;

- *l'art sur ordinateur*, computer art, computer graphics, digital art, infographie, images informatiques, images de synthèse etc., qui recourt à l'ordinateur;

- *l'holographie*, *holographic art*, hologramme, qui recourt au laser;

- *la reprographie*, copy art, qui recourt aux techniques de la photocopie;

- *la télématique artistique*: conférences ou colloques via satellites, par téléphone, visiophone, radio, T.V.;

- *la réalité virtuelle*, qui regroupe les recherches et les travaux visant à produire au-delà de la représentation, une dynamique nouvelle à l'intérieur des **cyberspaces**:

- *la Vie artificielle (Artificial Life)* qui vise à créer des êtres hybrides susceptibles d'un comportement autonome dotés d'intelligence artificielle.

A quoi s'ajoutent les réseaux informatiques, qui n'ont pas attendu les "autoroutes de l'information", pour faire place à l'art et aux artistes. C'est ainsi que sur INTERNET, le plus grand réseau mondial, se multiplient les initiatives en tous genres qui permettent à quiconque d'accéder à des centaines de serveurs à n'importe quel moment et de partout dans

le monde. De nombreuses autres recherches se développent à partir du "cyberspace" espace généré par ordinateur, qui donne naissance aux expressions nouvelles du "cyber art". Contrairement à ce qu'il est convenu d'appeler "computer art", qu'on trouve souvent exposé dans les galeries à la manière d'une exposition traditionnelle, le "cyber art", qui se veut dépourvu de matérialité, et donc de "produits" à montrer, met l'accent sur les systèmes de communication en eux-mêmes pour explorer le processus créatif qu'ils détiennent, et qu'il appartient à de nouveaux artistes, les "cyberartists" de révéler l'un des buts étant de créer de véritables communautés virtuelles capables d'évoluer par interaction. Rien à voir, précisons-le, avec les stéréotypes indigents des jeux télévisuels (à ne pas confondre avec les jeux vidéo, souvent inventifs).

Ils s'ensuit un changement fondamental dans la **création** de l'art (**On Line Art**), dans la **diffusion** (les musées commencent à se mettre sur **Internet**), dans la **production** Bill Gates (Microsoft) tente d'acquérir tous les droits d'auteur pour l'exploitation du multimédia.

Les paradigmes sont en mutation, comme le sont les **topoi**, l'ensemble des comportements qui caractérisent nos activités dans une situation type. Peut-être sommes nous déjà entrés dans les **trans-paradigmes** et les **trans-topoi** qui consacrent la métamorphose en cours: la **Représentation** multimillénaire se transforme en une **Réticulation** globale en émergence.

Steina Fteinn Bjarnadottir, islandese (1940), e Woody Vasulka, cecoslovacco (1937), vivono e lavorano negli Stati Uniti dal 1965.

Fortemente influenzato dalle ricerche delle avanguardie storiche europee, ma anche segnato dal clima culturale asfittico e dalle delusioni ideologiche e politiche del paese natale, Woody Vasulka ha studiato ingegneria e cinema (si è diplomato alla scuola Cinematografica di Praga), cominciando a realizzare film a 16 e 35 mm e interessandosi subito all'aspetto tecnico del mezzo (esperimenti di proiezione su schermi multipli, ecc.)

Steina proviene invece da una formazione musicale: violinista, continuerà anche in seguito, nei suoi lavori in video, a esplorare, fra gli altri, la dimensione sonora e vocale e le corrispondenze fra i suoni e l'immagine nell'elettronica.

I Vasulka sono considerati pionieri della video-art nordamericana: il loro primo lavoro, **Participation**, risale al 1969, e hanno contribuito, nel 1971, alla fondazione della galleria d'arte "The Kitchen" a New York, uno dei primi e più importanti centri di diffusione e produzione del video sperimentale.

Incuriositi dalle tecnologie elettroniche hanno abbandonato progressivamente le loro attività (musicali per Steina, di cinema industriale per Woody) per dedicarsi all'esplorazione dei nuovi media.

I video del primo periodo - realizzati sia insieme che separatamente - vanno da esperimenti astratti a documentazioni "libere" di eventi performativi di vario tipo.

Ma l'attività dei Vasulka, come quelle di altri pionieri, da Sanborn a Paik, si focalizza prevalentemente sulla possibilità dell'immagine elettronica di generare un universo "autonomo", sulla sua malleabilità, sui suoi molteplici piani visivi, sulla opportunità di "creare" in tempo reale: in altre parole, sulla ricerca delle differenze sostanziali dalla fotografia e dal cinema (e sulla sostanziale "unità

elettronica", invece di suono e immagine).

In questo periodo i Vasulka, immersi nel clima di "controcultura" e in quella che Steina definisce "euforia del radicalismo", impiantano un laboratorio video autonomo in cui compiono ogni tipo di sperimentazione: veri e propri esercizi di creazione di immagini con l'aiuto di tecnologie per il trattamento dell'immagine e del suono realizzati o modificati da essi stessi.

Steina in particolare si dedica alla progettazione e alla costruzione di una "Machine Vision", costituita da controlli meccanizzati alla telecamera, da esperimenti di mobilità dell'obiettivo, da applicazioni di lenti particolari (sfere, specchi, prismi, come in **Summersalt** del 1982 e **Urban Episodes** del 1980).

Fra i primi a occuparsi attivamente delle potenzialità dell'elaboratore numerico nella video-creazione, i Vasulka hanno progettato con Jeffrey Schier, alla fine degli anni '70, il Digital Image Articulator ("The Imager"), computer le cui molteplici funzioni sono state illustrate da Steina nel documentario **Cantaloup** (1980).

Protagonisti di un vero e proprio "dialogo tra l'utensile e l'immagine" che lascia spesso trasparire il divertimento, l'appassionata curiosità e il senso dell'umorismo quali veri e propri elementi metodologici di ricerca, i Vasulka hanno realizzato molti lavori - tra cui numerose videoinstallazioni - in cui immagine e suono sono elaborati in maniera complessa e raffinata, nell'infaticabile ricerca di nuovi modi di percepire la realtà: "la sfida", ha dichiarato Woody, "sta nel chiedersi non dove si trova l'immagine di successo, ma dove si trova l'immagine: nel senso più radicale del termine." Ma sono anche i protagonisti di una stagione particolarmente felice di "invenzioni" tecnologiche ideate con finalità espressive.

La loro attività è anche didattica: hanno infatti insegnato in varie Università della Est Coast e continuano a farlo a Santa Fe,

in Nuovo Messico, dove attualmente risiedono.

Woody insegna video e computer art, da molti anni, alla State University of New York di Buffalo e, oggi, anche in Austria e in Boemia.

Woody Vasulka è approdato, negli anni '80, a lavori di grande maturità espressiva, convogliando le sue ricerche in opere di "narratività elettronica" che in modo originale hanno dato il senso di ciò che potrebbe essere la "cinematografia" del prossimo secolo. **The Commission** (1983) e **Art of Memory** (1987) coniugano infatti l'uso di effetti elettronici e immagini digitali con uno sviluppo narrativo ispirato a una rilettura della realtà (nel primo caso la contrapposizione tra i due musicisti, Hector Berlioz e Niccolò Paganini, nel secondo gli eventi storici e il "teatro della memoria" del Novecento).

Pionieri e maestri delle arti elettroniche, i Vasulka sono stati i primi e più rigorosi artisti a realizzare installazioni spaziali sull'immagine virtuale: **Borealis** e **The Theater of Hybrid Automata** (1990/93) sono, tra le altre, installazioni multimediali interattive di straordinaria efficacia spettacolare, che prevedono spettatori e artisti (un compositore con il violino, un pittore, un attore, un vocalist,

RETROSPECTIVE

43

ecc.) interagire in uno spazio teatrale delimitato dai quattro punti cardinali con telerobot orbitali, videoproiettori, schermi cinematografici, monitor video, videodischi, e immagini elettroniche riprese, trasmesse e montate in diretta.

La trentennale ricerca espressiva sull'immagine elettronica e sulla ideazione dei particolari "Golem" elettronico-virtuali cui si sono dedicati negli ultimi anni, ha fatto delle esperienze dei Vasulka il fondamento sia di decine di importanti esposizioni di arte contemporanea nei cinque continenti sia degli effetti speciali di film di grande successo.

"Laser d'or" al VideoArt Festival di Locarno nel 1984, Woody e Steina Vasulka hanno in programma importanti mostre antologiche a Roma nel 1995 e a San Francisco nel 1996, prologo di una serie di esposizioni intercontinentali itineranti.

Marco Maria Gazzano



Steina e Woody Vasulka, René Berger, Rinaldo Bianda e Vittorio Fagone all'assegnazione del "Laser d'Or", Locarno 1984

INTORNO AL FESTIVAL PER APPRODARE ALLA STORIA DELL'UMANITÀ

La manifestazione collaterale, che anche quest'anno è ospitata a Cannobio in Italia oltre il confine svizzero realizzata con la collaborazione del Museo Promozionale di Cultura e della Regione Piemonte, è incentrata su due diverse esperienze multimediali degli artisti Arta Biseniece ed Eric Lanz e si conclude, dopo la presentazione dei Colloqui di René Berger, con un omaggio all'artista italiano più amato da Locarno: Gianni Toti.

Con la sua "Planetopolis" entreremo nella Storia dell'umanità, dell'essere che comincia prima dell'inizio, la totalità, la possibilità di far funzionare la mente e nello stesso tempo di stare sott'acqua: è il logos, è tutto, è l'essere che si pensa e che prende coscienza di sé.

L'artista ci permette di entrare nella grande ri-capitolazione del pensiero, della scienza, del... universale.

*Matilde Pugnetti
presidente onorario*



Gianni Toti, Rinaldo Bianda,
Manfred Eisenbeis e Matilde Pugnetti;
X° VideoArt Festival, Locarno 1989

44

CANNOBIO

ARTA BISENIECE

Nata nel 1969 a Riga, Lettonia.

Studia nella Litvian Academy of Culture, e attualmente frequenta il terzo anno al Dipartimento dei direttori di cinema; lavora al Riga Multimedia Center.

VIDEOGRAFIA

Dirige la video opera "Divine necessity" che presenta al 2° French - Baltic Videoart Festival a Riga, 1993.

Partecipa al 14° Videoart con l'opera "While there is nothing" e ottiene la borsa di studio del Consiglio d'Europa per i nuovi talenti.

Al 15° VideoArt Festival di Locarno, Arta Biseniece presenta l'installazione - performance "Ritual" grazie alla borsa di studio ricevuta nel 1993.

«Nel mio lavoro intendo staccarmi dalle nozioni convenzionali di performance, rispettivamente il rapporto tra il luogo e le immagini offerte, da me orientate con lo scopo di coinvolgere lo spettatore nella danza rituale, e con l'intenzione di condizionare lo spettatore, e farlo ritualmente circolare dentro e fuori dal cerchio magico costruito simbolicamente ai monitors.» (Arta Biseniece)

ERIC LANZ

Nato nel 1962 a Berna.

Dopo gli studi e le ricerche nel campo videografico nel 1984 ha la sua prima collettiva alla Kunsthalle di Berna, e nel 1985 è selezionato da Dany Bloch, responsabile dell'ARC al Musée d'Art Modern de la ville de Paris, e ottiene alla VI° VideoArt Festival di Locarno - ex equo - con Michel Gautreau - il Gran Premio Città di Locarno.

Nel 1987 è selezionato dal VideoArt Festival di Locarno nella rassegna degli artisti svizzeri, alla VI° Festival Ars Electronica di Linz.

Ottiene ottimi riconoscimenti in Svizzera e all'estero, e la Commissione artistica del Festival di Locarno gli dedica quest'anno un'installazione al Museo promozionale di Cultura di Cannobio.

I suoi video recenti sono centrati sui gesti, gli oggetti, le materie e i materiali osservati con molto spirito analitico che evidenziano una sensibilità estetica e contemplativa di grande pregio.

Lanz crea una tensione con la ripetizione ossessiva dei gesti quotidiani apparentemente ritualizzati per poi romperla con agganci formali inattesi.

PLANETOTIPOLIS

"Planetopolis" è l'ultima Video-PoemOpera che ho proposto come "modello" (da non seguire) di "genere" (da rigenerare, magari nella storia delle genesi e delle genetillidi, Genetlio patrocinando i genetliologi, valgono pure il greco génos e il sanscrito Janas...) Nella storia delle arti elettroniche (trentanni più o meno, contro il mezzo secolo o più televisivo, e il secolo cinematografico), le dimensioni-diciamo pure la "durata"-raramente superano le decine di minuti, l'ora. Ora, siamo alle due ore di una forma poematica che pre-tende alla fusione di tutte le "technai technikàì technologikàì", di tutte le arti tecniche tecnologiche dei "pantechnitai" (e chi è di buona volontà linguistica nuoti pure fra le svolte dei significati nella storia del "logos tecnico"...)

Un approdo? Forse solo un porto, non certo finale, di una (ir) retorizzazione che si profila come obombra delle figure evidenti, e come configurazione del non configurabile (proprio nel momento in cui la sintesi neumerica totale delle immagini si disegna dopo che "au fond, le monde a abouti à un beau livre", come possiamo ormai postfetizzare con Mallarmé: "explication de l'homme (mais in-) suffisante à nos plus beaux rêves"-non per nulla l'autore di "Planetopolis" ha realizzato recentemente, con "L'Originédite ou le femminitif", il suo primo esperimento di sintesi d'immagini, à l'Atelier "Brouillard Précis" di Marseille-nome significativo, eh oui!)

Le profezie e le utopie negative, forse già nihilenaristiche oggi, dopo gli esiti del nihilismo definalizzatore della nostra epoca apparentemente e ideologicamente ateoleogica, sono il nostro orizzonte (verticonte, vorticonte?) e dunque "l'orrendo universale" della città unica, totale, planetaria, ininterrotta (sono già pronti i piani per fondere l'ottanta per cento delle popolazioni giapponesi in una sola subplanetopolis) è una "figura finale", riassunto di tutte le figure precedenti da "Metropolis" a "Planetopolis", appunto-dell'incubo di una società non più sociale, e senza progetto natural-umanizzatore.

Dunque vediamo, oltre "Planetopolis". Certo, è "pericoloso scorgersi".

Gianni Toti

...Una unica "Metropolis" qui s'étend de l'autoroute surélevée new-yorkaise au monument de la place Majakovski à Moscou, des rêves tristes des salles de jeu et des sex-shop aux drapeaux rouges spectraux de Ismailovski Park et aux musiques que les hommes et les femmes savent encore jouer et chanter, ou aux harmonies que l'enfant sait tirer d'une batterie de vieilles boîtes de conserve dans la métropole-poubelle du Brésil. Traces d'une "douceur de vivre" blessée que recèlent les images les plus abstraites, dans l'harmonieuse courbe d'une spirale rouge, dans le frémissement des formes comme des ailes d'une libellule imprévue. Traces confuses avec les publicités radiophoniques, entre des images de phrases écrites ou affichées sur les murs de Buenos Aires à Paris, pour composer un texte de folie et de bon sens, de menace et d'illusion, ou de nostalgie "antiquaire", dans des nuits sans trêve et sans rêve qui se réveillent dans la Plaza de Mayo.

Dans la planète de ciment tout s'écroule, tout est renversé, tout se défait et reconstruit incessamment. Planète-cerveau malade? Et dans le théâtre du regard, l'œil tant aimé des surréalistes, voilà que les images des rêves de Boullée, Ledoux, Lequeu sont architecturées; ainsi que celles de Tatlin, et de Chlebnikov. Des villes florissantes, sphériques, volantes, des villes-corps. Des utopies: non-lieux, lieux-qui non? Lieux que l'écriture électronique reporte sur la scène, les extrayant du passé, les futurisant. Comme et plus que dans les œuvres vidéo précédentes de Toti, l'image électronique sait ici assumer d'autres arts dans l'élaboration d'une pensée dans laquelle les interrogations de la science et de la philosophie (et d'autres disciplines entrelacées) composent un texte poétique planétopolitique complexe et inquiétant, empli de curiosités et de questions.

Sandra Lischi



... "Planetopolis" est une molécule géante, un assemblage d'atomes qui ne peut s'observer que par l'analyse des conséquences de son évolution, des effets captés par des détecteurs.

Le cinéma sut en son temps détecter quelques constituants élémentaires des nouvelles cités dans de grandes symphonies urbaines, Vertoc, Ruttmann, Lang = une Métropolcinématographie.

Planetopolis est la symphonie urbaine de notre ère électronique. Une œuvre qui traverse scientifiquement et poétiquement les connaissances et les utopies humaines. Une ciné-vidéo Hi8-œil vertovienne entrecroisée de l'expérience du montage en contre-point d'un Artavadz Peleschian. Le résultat est un tissage électronique de textes, voix, signes, mouvements, de cités démesurées et déformées, Rio, Buenos Aires, San Paolo, Tokyo, Marseille ou Paris... qu'importe les noms, villes du passé (icônes urbains) où présentes elles ne font qu'une. Elles vrombissent, grincent, chantent, parlent deux, six ou dix langues, qu'importe le vocabulaire, elles ne font qu'une, la langue totienne.

Marc Mercier

HOMMAGE À TOTI

45

GIANNI TOTI PLANETOPOLIS

FRANCE - 1994, 2H06'

réalisation

Gianni Toti

avec la collaboration de Sandra Lischi

assistante de réalisation

Simonetta Cargioli

Production

Gianni Toti en collaboration avec
C.I.C.V.-Centre International de
Création Vidéo, Montbéliard Belfort

directeur de production

Catherine Derosier

assistante de production

Yasmina Demoly

montage

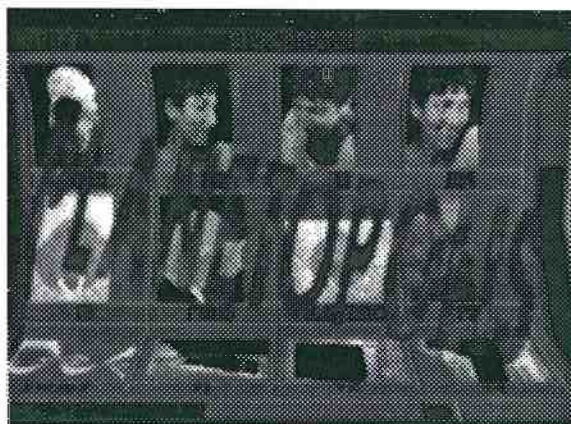
Patrick Zanoli, Bernard Bats

son

Gilles Marchési

distribution non commerciale

Heure Exquise! Distribution



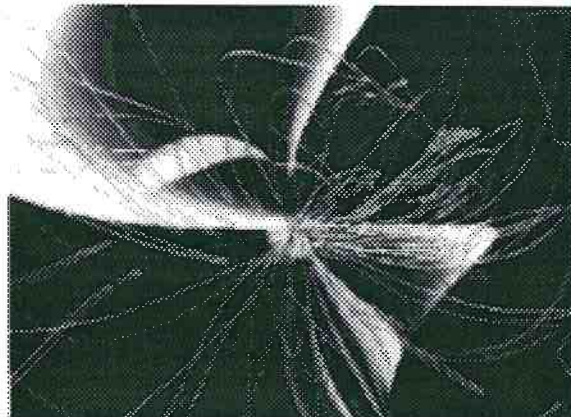
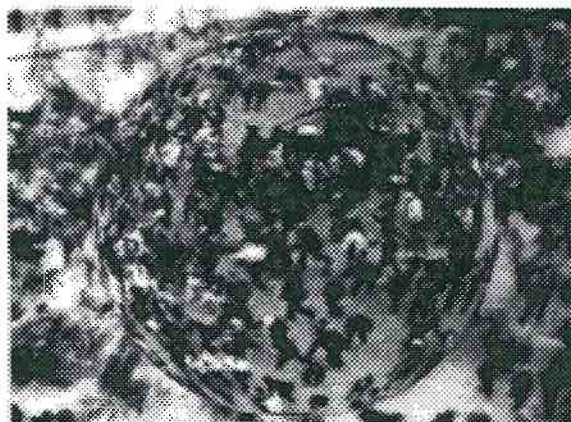
46

HOMMAGE À TOTI

SYNOPSIS

“Vidéo-Poème-Opéra-Essai utopucosmochronique sur l'hypothèse méta-urbanistique de la planétarisation des villes-métropoles-mégalopoles-méghistopoles-conurbopoles-planétopoles; donc une espèce de vidéoutopie négative sur le danger de l'armure totale du monde et sur la question hölderlinienne: pourra-t-on “habiter poétiquement” notre maison terrestre? Et, tout naturellement, dans le cadre fasmagorique de l'histoire totale des “univers oscillants” et des “rêves-evolutionnaires...”

Gianni Toti



PIERRE BONGIOVANNI

Né en 1949 à Bordeaux.

Pierre Bongiovanni dirige, depuis 1990, le Centre International de Création Vidéo de Montbéliard. Avec en poche un BTS en chimie organique, suivi d'un séjour au CNAM où il obtient un diplôme d'ingénieur en sciences économiques, option psychologie et sociologie du travail, il passera neuf ans au sein des laboratoires Roussel-Uclaf.

En 1978 Pierre Bongiovanni se tourne vers l'action culturelle et effectue un stage de 15 mois à l'ATAC (ex ANFIAC), stage animé par Sophie Cathala et Didier Béraud. En janvier 1980, il rejoint le Centre d'Action Culturelle de Montbéliard, dirigé à l'époque par Yves

Deschamps. Il y sera successivement stagiaire, directeur des relations publiques, directeur de l'animation, puis directeur de 1986 à 1990. En 1988 il mène une opération intitulée "Archipel", dont l'objectif est de permettre aux habitants de la région de se réapproprier leur pays.

Au CAC de Montbéliard, Pierre Bongiovanni développera rapidement le secteur audiovisuel. En 1982 il participe activement à la création du premier festival international de vidéo de Montbéliard. En 1990, il choisit de présenter un projet neuf: un centre international de recherche et de création indépendant autour des questions audiovisuelles: le CICV.

CARTE BLANCHE

47

VIDEØVOID

Videøvoid, dernier travail de l'anglais David Larcher, a le double mérite de se présenter comme une synthèse de toutes les œuvres précédentes et comme une avancée nouvelle.

Synthèse car on retrouve dans cette bande beaucoup de visions explorées depuis 1974 (Monkey's Birthday) et avancée puisque ici David Larcher construit et arrange le monde des images et des sons à partir de presque rien (la capture et le dressage des signaux électroniques générés par les machines).

Au passage Larcher nous invite à une fête que l'on croyait oubliée: le plaisir, la jubilation, l'émotion et l'intelligence. C'est beaucoup, rare et précieux.

Pierre Bongiovanni



D'UN COUP DE FOUET DE LA QUEUE D'UNE JUMENT JAILLIT UN FLOT D'IMAGES D'OÙ SE CRISTALLISÂT LA VOIE LACTÉE

«D'un coup de fouet de la queue d'une jument jaillit un flot d'images d'où se cristallisât la voie lactée», phrase extraite de *Mare's Tail* (ciné journal de David Larcher, 1969) désigne parfaitement la figure de l'accidentel (le coup de fouet) et du chaos (lumière et voie lactée émergeant des ténèbres) caractéristiques du travail de Larcher. Il répond ainsi à la formidable promotion de la pensée du chaos dans la science contemporaine confirmant le passage de son statut d'accident à celui d'essence. Dans les années 70, les premières explorations du désordre ramènèrent les chercheurs au sein de la nature, à l'étude de la forme des nuages, de la trajectoire des éclairs, des entrelacements microscopiques des vaisseaux sanguins, de la concentration des étoiles en galaxies. Son travail expérimental, au sens le plus pur et le plus noble du terme, relève de la terminologie de la théorie du chaos, la science des processus. Fractales, bifurcations, intermittences et périodicités, soient autant d'éléments qui prennent une résonance particulière dans *Videøvoid*.

C'est logiquement que David Larcher s'est attaché à l'étude du vide, dont la conception est proche de celle du chaos.

En 1982, découvrant le médium électronique, il tente de saisir sa structure, ce chaos d'électrons canalisé et transformé dans le vide du tube du moniteur, cette image qui ne se révèle qu'au travers de la trame électronique et dans le fugace scintillement du pixel. Le lien que Larcher découvre et établit entre la notion physique et la dimension spirituelle du vide n'est ici ni fortuite ni gratuite.

Le vide est un lieu imaginaire ou plutôt un état physique, psychique ou spirituel, présent tant dans la science contemporaine que dans les différentes mythologies. Dans le taoïsme, c'est l'état primordial non manifesté, l'abîme, ancêtre de tous les êtres, proche du chaos originel latin, c'est aussi le *Shūnya* des bouddhistes dont toute la pensée repose sur cette notion de vacuité, à la fois vide et plein, toute-possibilité, négation du néant. Larcher déclarait ainsi à Paul-Emmanuel Odin à propos de *Videøvoid*: "Tout a été fait à partir de rien, tout ce que tu vois, c'est du vide, je n'ai rien filmé, tout sort de la machine." "Odin déduisait ainsi que "comme il n'a rien filmé, c'est donc du vide bouclé sur du vide, des distorsions, du bruit vidéo, du pli de l'image pure et vide, que les images sortent, le vide, ce n'est pas le néant, c'est l'accidentel, c'est le presque rien, c'est la moindre vibration vidéo, la fine resille".¹

"Tout ce qui est, naît de ce qui n'est pas"² ajouterait la doctrine taoïste. Il n'y a finalement dans *Videøvoid* que très peu d'images captées par la caméra. Tout y semble crée ex nihilo, la bande est née d'un accident, d'un drop, d'un résidu technologique: "a poem of pure nothing."³

Cette nouvelle appréhension de l'espace, sorte d'invagination technologique, doit beaucoup aux philosophies orientales. En effet "la notion chrétienne du mouvement mettait l'accent sur la continuité logique de l'espace, la notion

bouddhique du vide s'harmonise mieux avec la conception actuelle de la matière, constituée d'atomes d'énergie colossale ayant le vide pour domaine".⁴ Un continuum spatio-temporel figuré par la technologie numérique et qui ouvre un champ infini de possibilités à l'art de la vidéo. Les technologies informatiques permettent aux images d'émerger, d'accoucher visuellement et physiquement l'une de l'autre. Le vide implique grâce à la dualité attachée à tout symbole, l'idée complémentaire de plénitude et de continuité. Ce qui sépare et unit le continu et le discontinu chez Larcher apparaît plus clairement si on le considère comme un processus qui transforme à la fois quantité

et qualité, "le manque d'information devient le pixel".

Videøvoid et *Videøvoid Text* constituent ainsi une tentative de visualisation et d'orchestrations de ces phénomènes, construites sur des associations aléatoires de sens, sur le potentiel poétique et métaphorique de la technologie et de la terminologie technique. Jeux lettristes numériques, "images magnétiques" qui jouent à la fois sur la compression et la contraction du sens. Ces deux oeuvres se construisent autour des figures du balayage et du faisceau, de la transmission et de l'interférence, transferts discontinus d'énergie entre matière et rayonnements - c'est d'ailleurs l'une des bases de la théorie des quanta - parfois chaotiques et aléatoires. L'image naît de l'accident, point d'ancrage du désordre du système. Scratches, drops-out, musique accidentelle, son coïncidental, bruit R-Y (Red-Yellow) et B-Y (Blue-Yellow), "situational cacophony", soient autant d'éléments qui figurent l'espace du chaos larcherien. Chez lui comme dans tout phénomène lié à la théorie du chaos⁵, le fait accompli naît de l'accidentel, le système se construit ainsi sur un désordre croissant.

Ce que Larcher désigne et découvre, c'est un espace physique et spirituel, un chaos originel, un lieu imaginaire, un état de toute-possibilité d'où émergent l'information et le sens. Le sujet de *Videøvoid* et *Videøvoid Text* n'est donc rien d'autre que cela. La bande est elle-même son propre sujet, son propre référent. Le sujet c'est à la fois cet inexprimable tout et cet inquantifiable rien.

Jean-Yves Barbichon © CICV



1 Paul-Emmanuel Odin in "Videøvoid, David Larcher, la tête qui gréZille", supplément au n.12 de la revue "L'Armateur"

2 Lao-Tseu

3 "Un poème de la vacuité"

4 André Preau, "Le vide et le néant", in *±Hermès*, le vide: expérience spirituelle en occident et en orient"

5 Tout système physique ayant un comportement non périodique est imprévisible

LE SPECTACLE

**PUCE CELLE QUI MULTIPLIE
NOTRE INTELLIGENCE
MUSE CELLE QUI NOUS INSPIRE
LUX CELLE QUI NOUS ÉCLAIRE**

Puce Muse Lux, espace d'illusion
Illusion d'entendre la lumière ou de voir le son

Illusion d'un espace qui se démultiplie comme dans un

Kaléidoscope, où l'œil se perd et où l'oreille prend le relais

Illusion d'un son mobile alors que rien ne bouge

Illusion pour mieux montrer le rêve...

Puce Muse Lux, espace vivant

Les musiques-lumières explorent des situations, des territoires différents. Elles utilisent des instrument musicaux et lumineux différents.

La règle du jeu consiste à tisser avec les instruments choisis, qui ont chacun leur caractère, des relations, des aventures, un parcours. Entre ces musiques-lumières, une pause pour respirer et l'humour pour sourire.

Les musiques-lumières sont interprétées en direct avec des instruments originaux. Les technologies les plus sophistiquées sont au service d'un acte profondément humain: le concert. Moment de communication privilégié, acte sacré, aventure collective.

Puce Muse Lux, espace instrument

L'espace du concert, ses dimensions, son apparence si modifient très rapidement. Sombre, éclairé, réfléchissant, proche, distant. Ses métamorphoses deviennent langage. Jouer des limites du lieu pour se perdre, perdre l'œil et aiguïser l'oreille.

LE PROGRAMME

Méta-mot

de Serge de Laubier

En ouverture, jeux de voix au bout des doigts, accompagnés au clavier lumineux, le tout en noir et blanc.

Chant 1

de Rémi Dury

pour voix, claviers et 48 filaments électriques

Sonnerie des orgues

de Serge de Laubier

Trois sonneries pour tuyaux d'orgues, tiges de lanières et méta-instruments. Successivement: Vivace a piacere, lento espressivo, andante maestoso.

Cornes muse

de Rémi Dury

pour deux sonocannes et 2 048 383 couleurs traînées lumineuses sur bain de couleurs, ornées d'un contrepoint de deux sonocannes.

Sonnerie du passage

de Serge de Laubier

pour Méta instrument sonore, Méta instrument lumineux, et pyrotechnie. Hommage au feu sur un tutti de lumière.

LES INSTRUMENTS LUMIÈRE ET SON

Les tiges de lumières

Ce sont des projecteurs originaux projetant des faisceaux lumineux extrêmement serrés et très intenses, matérialisés par un léger brouillard et découpant l'espace..

Les boîtes à couleurs

Ce sont des projecteurs groupés par trois, filtrés sur les trois couleurs rouge, vert et bleu. A l'inverse des tiges de lumières, elles ont une grande ouverture focale. Le jeu de graduation des trois projecteurs permet de synthétiser 2 048 383 couleurs.

Les filaments incandescents

48 filaments incandescents sont disposés autour des musiciens. Dirigés par ces derniers à l'aide du Méta-instruments, ils réagissent très vite (ms) aux variations d'intensité de gradation.

Les projecteurs robotisés

Ce sont des projecteurs motorisés permettant de commander la taille, la forme, l'orientation (XxY) du faisceau lumineux. Ils apportent une dimension considérable: le mouvement. Ils sont contrôlés soit par le clavier midi soit par le jeu d'orgue. Ce sont des pinces lumineuses qui permettent de graffiter l'espace.

La pyrotechnie

C'est une lumière proche du feu, qui n'est pas électrique. Ce sont essentiellement des gerbes or et des lances-flammes qui sont utilisés.

L'image projetée

Très lente dans ses mouvements, elle rappelle par sa capacité à représenter l'origine causale de sons. Elle agrandit l'espace en profondeur (rétro projection) et verticalement (reflet sur des miroirs). Elle installe une ambiance.

La Sonocanne

C'est une grande canne en fibre synthétique au bout de laquelle est accroché un petit haut-parleur très puissant. Elle permet de phraser le mouvement du son et de la lumière.

Le clavier lumineux

C'est un clavier prévu initialement pour jouer de la musique. Il contrôle des algorithmes pilotant le mouvement, la gradation et la couleur des projecteurs de lumière.

Le processeur Spatial

Octophonique (Brevet 8600153)

Il permet de faire véritablement "entendre le mouvement" d'un son. Ce son peut être localisé dans un volume donné, puis déplacé dans cet espace, d'un point donné, à des vitesses variant de zéro à un peu moins que l'infini. C'est le véritable relief sonore.

Le Méta-instrument

Il est le fruit d'une recherche menée au sein d'Espace Musical.

Il mesure en permanence la position, la vitesse, le sens du déplacement, des pieds, des poignets, des mains, de la pression des doigts des musiciens. Ces informations sont traitées sur ordinateur en temps réel, par des logiciels originaux développés au gré de l'imagination des compositeurs. Tous les logiciels lumineux et sonores sont originaux et développés spécialement pour "Puce Muse Lux". Un même geste peut déclencher et contrôler des phénomènes sonores très diversifiés. Le "Méta-instrument" permet de contrôler avec souplesse et précision la densité, l'élan, l'évolution et la vitesse du son. C'est un transducteur gestuel.

Rémi Dury

Rémi Dury naît à Clayette en 1958. Il étudie d'abord à l'Ecole des Beaux Arts de Dijon avec un violon dans son carton à dessin. Il participe aux ateliers de Radio-France où il compose plusieurs pièces pour France-Culture. Il entre au Conservatoire National Supérieur de Musique de Paris dans la classe de composition électroacoustique où il obtient le premier prix. De là date sa rencontre avec Serge de Laubier et la création de groupe Espace Musical.

Ceci a donné lieu à plusieurs compositions comme: "Ictus", ballet électroacoustique. "Rhombes", pour bucco-parleurs, lasso-parleurs, et haut-parleurs. "Jeu de Rhombes", pour deux lasso-parleurs, "Pyrois", pour deux musiciens, bandes et artifices.

Serge de Laubier

Serge de Laubier naît à Lisieux en 1957. Il étudie à l'Ecole Louis Lumière pour être ingénieur du son et au Conservatoire National Supérieur de Musique pour être compositeur. De cette époque date sa rencontre avec Rémi Dury. Ses rêves l'amènent à composer pour des lieux précis dont le caractère étonnant dynamise la musique: forêt, parc cité, labyrinthe, etc... à les faire sonner "à plein haut-parleur".

Il invente avec Alain Erignoux le Processeur Spatial Octophonique (brevet 8600153) qui lui permet d'écrire en toute liberté la musique en trois dimensions. Il est actuellement chargé de recherche au G.R.M. de l'I.N.A.

Il compose: "Bestiaire nocturne", musique de forêt pour trois percussionnistes et 100 haut-parleurs, "l'Air de l'eau", opéra de plein air créé dans tout le parc de Royaumont, "Sonnerie de l'arc de cercle" pour huit enceintes et 50 clignoteurs, primée au concours international de Bourges en 1989. Mais pour pouvoir attraper, toucher, diriger les sons avec une sensibilité nouvelle, il crée une lutherie originale avec notamment le Filtre Modeleur à Transducteur Sonore ou encore le Méta-instrument.

Il compose, par exemple: "Organa" avec le FMST, dédiée à Rémi Dury, "Voix sonnée" pour voix et dispositifs électroacoustiques, "Saxo-sonnerie" dédiée à Daniel Kientzy.

Louis Piccon

Louis Piccon naît à Paris en 1961 et fait ses études d'Architecture à Strasbourg à l'Ensaïs d'où il sort diplômé en 1985. C'est à cette occasion qu'il rencontre Serge de Laubier et Espace Musical.

Il mène depuis 1986 une activité d'architecte au sein du groupe Nunc dont il est co-fondateur, ainsi qu'une activité de plasticien. Il est actuellement chargé du cours d'Architecture Intérieure à l'Ensaïs. Il participe depuis 1990 aux créations d'Espace Musical pour la scénographie et les images.

Marie-Noëlle Bourcart

Née à Bordeaux en 1959, Marie-Noëlle Bourcart commence dès 1978 à éclairer les spectacles de Michel Puig et travaille pour des metteurs en scène tels que Claude Malric ou Michael Lonsdale.

Elle participe à l'exposition "La Lumière dans tous ses états". En 1980, elle rencontre François Rancillac et depuis crée la lumière de ses pièces: "Britannicus", "Le fils", "Le nouveau Menoza", "Polyeucte"; elle crée aussi celle du groupe musical "Azimut" et des chorégraphies d'Alain Michard.

Amie de longue date de Serge de Laubier, elle adhère à ses rêves sonores et lumineux et s'associe dès 1986 aux créations d'Espace Musical.

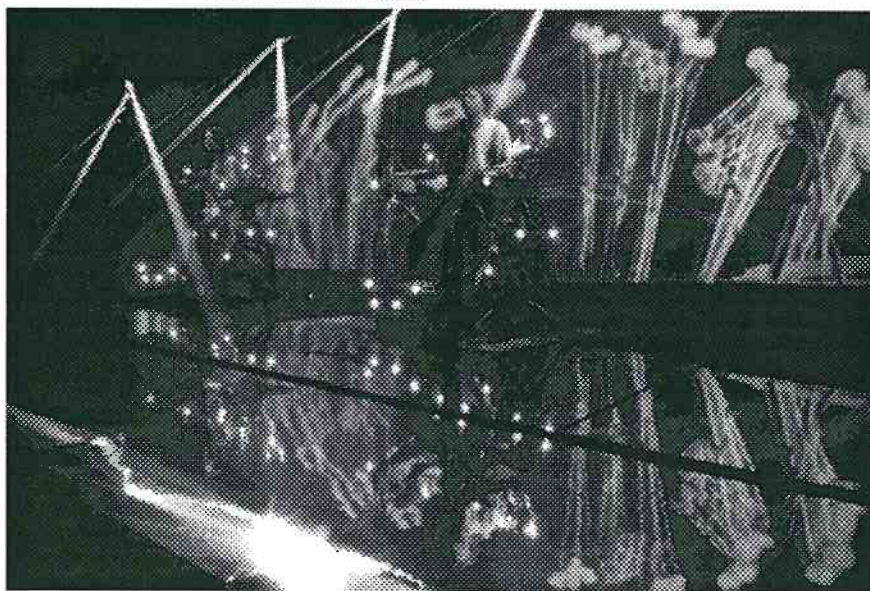
Serge Gasparollo

Né en 1958 à Gonesse, Serge Gasparollo, déjà tout petit, joue avec le feu et la poudre. En 1979, il découvre la pyrotechnie à grande échelle et, depuis, participe aux principaux événements pyrotechniques de France:

Le 14 juillet de Paris chaque année, le Défilé de Jean Paul Goude, l'Hommage au Général de Gaulle, la Cérémonie de clôture des J.O d'Albertville.

Il collabore au feu d'artifice du film "Les Amants du Pont Neuf" et réalise des effets d'intérieur pour le théâtre.

En 1989, il rencontre Espace Musical et embrase chacun de leurs spectacles.



UN PERCORSO

L'idea di Correnti Magnetiche nasce nel 1985 a Milano da un incontro tra il musicista Riccardo Sinigaglia e il pittore Mario Canali.

In Correnti Magnetiche attualmente si riconoscono Mario Canali, Flavia Alman e Stefano Roveda per la progettazione e le immagini, Marcello Campione e Sabine Reiff per la programmazione e le installazioni, Riccardo Sinigaglia e Tommaso Leddi per la musica elettronica.

Correnti Magnetiche produce "composizioni" audiovisive bi e tridimensionali con una particolare attenzione per il rapporto tra musica e immagini e concerti di live-elettronica.

Nel 1992 inizia una ricerca nel campo della realtà virtuale e delle nuove tecnologie che rendono possibile la piena interattività con il pubblico e la generazione di immagini elettroniche in tempo reale realizzando l'installazione interattiva **Telespecchi**, il mondo virtuale **Satori** e il personaggio sintetico **Euclide** animato da Giacomo Verde.

Correnti Magnetiche è invitato alle maggiori manifestazioni nazionali e internazionali di arte elettronica, ha esposto in gallerie e musei e ha ricevuto premi e riconoscimenti in Italia e all'estero.

Nel 1989 ha ricevuto il premio World Graph (VideoArt Festival di Locarno).

Correnti Magnetiche è il risultato di una interazione tra artisti e professionisti di varia provenienza con il comune interesse per la comunicazione con le nuove tecnologie elettroniche.

Non esiste nessun manifesto nè patto sottoscritto, mail continuo riconoscimento di una reciproca forza attrattiva. Correnti Magnetiche non è mai stato un punto di partenza, ma una serie di risultati raggiunti.

Le nuove tecnologie elettroniche per produrre immagini e suoni non sono solo un mezzo, ma costituiscono uno splendido pretesto per discutere e reinventare continuamente i linguaggi di espressione e di comunicazione, le modalità della produzione artistica, i rapporti con il mercato, l'efficacia dei propri percorsi di vita e di pensiero.

Correnti Magnetiche è fame di forma e di senso, è insofferenza verso posizioni acquisite, è fiducia in un pensiero forte che non teme una continua mutazione ed evoluzione, è fiducia nel principio del piacere e nell'importanza del prodotto, nella semplicità che produce complessità, è fiducia nel valore della ricerca, nei risultati che provengono da uno studio approfondito delle macchine e da un continuo scambio con le persone e le idee, nel valore dell'esperienza estetica e della comunicazione: è fiducia nella propria capacità di sogno e di invenzione.

Il computer è la scatola vuota nella quale introdurre tutto ciò che è informazione e che può essere processato secondo algoritmi.

L'informazione non è un'astrazione che ci allontana dalla materia, ma è e rimane costantemente connessa alla materia: l'uomo ha solo colto la possibilità di trasferire l'informazione da una materia all'altra, ha trovato il modo di modulare con l'elettricità il silicio perché si riempisse di contenuti informativi, perché si attivasse di infiniti percorsi.

La possibilità di pensiero non è scissa dalla materia, ma fa parte della materia: la materia non è il semplice supporto sul quale imprimere il nostro pensiero fatto linguaggio, ma è essa stessa pensiero, informazione strutturata, senso che si auto-organizza.

La caratteristica principale del mondo dell'informazione è quella di essere scorrimento, dinamica continua, possibilità di collegamento, di interazione, di connessioni che si creano e si distruggono, evoluzione continua, incessante, e nello stesso tempo determinata e casuale.

Il computer è il luogo dell'elaborazione dell'informazione, dei processi; è il luogo della traduzione, della contaminazione di generi, stili, linguaggi; è il luogo della mutazione incessante, della verifica continua.

Il computer non produce soluzioni né significati, ma accetta messaggi in ingresso (input) per elaborarli secondo regole precise e rigorose restituendo nuove informazioni come risultato del processo (output).

Il computer è il mondo del senso, dell'informazione strutturata e in divenire, non del significato.

In questo senso il mondo del computer è più simile alla realtà che alla nostra mente. E' più vicino al nostro corpo che ai prodotti della nostra mente.

Il mondo del computer, dell'informazione-materia, è il mondo del virtuale.

Il mondo del virtuale non è il mondo delle idee astratte, delle idee-linguaggio.

Il mondo del virtuale è il mondo delle idee-corpo, è un mondo in cui i processi di pensiero possono sussistere in quanto rimangono nella materia modulata.

Per questo il computer, l'ultima e più orgogliosa affermazione del sogno cartesiano di una mente separata, eterea, altra rispetto al corpo, il computer che voleva essere la definitiva smaterializzazione di tutto ciò che di fisico, materiale, pesante la tecnologia ancora aveva, il computer nella sua evoluzione ha ricondotto al corpo.

Ora ascolta le voci, interpreta il movimento di uno sguardo, il piegarsi di una testa, il tendersi di un muscolo, riconosce il peso, il calore, i movimenti di tutto un corpo.

Il computer è stato dotato di organi di senso e ha cominciato a comunicare non solo messaggi indirizzati alla nostra mente, ma immagini, suoni, scenari, luoghi spazio-temporali che si rivolgono al nostro essere fisico, al nostro corpo, invitandoci infine ad entrare nell'informazione fatta mondo (sempre rimasta mondo), nella realtà virtuale.

Realtà Virtuale, nome ambiguo per indicare nuove possibilità di esperienza.

Ma il Virtuale non è la realtà, ed è sotto gli occhi di tutti il negativo che nasce dalla confusione tra reale e virtuale; il Virtuale è una nuova dimensione, laterale, spostata rispetto alla realtà, frutto di processi di traduzione e di sostituzione percettiva.

Il Virtuale non è la realtà, e non è un luogo mentale se per mente intendiamo il luogo delle idee frutto del nostro linguaggio (soprattutto scritto).

Il Virtuale è il mondo della mente-corpo, è il luogo di quelle idee che sono scritte nella nostra materia, frutto dell'evoluzione e dell'elaborazione di milioni di anni di esperienza di viventi, è il luogo dei modelli di pensiero collettivi della mente umana, dei pensieri biologici, incarnati, delle certezze e delle



aspirazioni primarie, è il mondo degli archetipi e del mito.

Sono queste le idee-oggetto che si prestano ad essere sperimentate, sono questi gli spazi-pensiero che possono venire percorsi, navigati, che possono divenire oggetto di interazione, che si offrono a trasformarsi in significato individuale, ogni volta e per ciascuno diverso.

Questo è il mondo nuovo che si è aperto di fronte a noi artisti, questo il nuovo spazio dell'immaginazione, questo il nuovo confronto, questo il luogo dove l'arte può realizzare il suo fine, la ricerca incessante di senso.

Come da sempre è luogo di libertà, di contaminazione, di processi e non di stati.

Ed è necessaria una continua ironia (dal greco *éiron*, letteralmente "colui che interroga fingendo di non sapere") per lasciare scorrere, per impedire la staticità di un significato definitivo, fosse anche l'affermazione di un ego.

Ma leggerezza e scorrimento non devono voler dire imponderabilità, nel Virtuale tutto deve avere la concretezza di un gesto, di un'azione fisica, di un'emozione, di un rapporto affettivo, la solidità di un'idea-corpo che ha impiegato millenni per definirsi.

Mario Canali

Satori è un mondo virtuale di tipo immersivo (casco più joy-stick) ed è costituito da oltre dieci "spazi" collegati tra loro tramite "portali". Dallo spazio principale è possibile passare a un secondo livello di "spazi" attraversando alcuni "portali" chiaramente segnalati. Esiste poi un terzo livello al quale si accede solo trovando i relativi "portali" che sono nascosti nelle architetture e negli oggetti.

Se due stazioni sono collegate in rete, l'universo virtuale può essere visitato contemporaneamente da due persone. I due visitatori possono vedersi, incontrarsi, e comunicare tra di loro tramite voce.

In **Satori** non c'è nessuna meta da raggiungere, nessun nemico da distruggere, nessun punteggio da completare, nessun invasore da respingere, nessun compito da eseguire se non quello di

esplorare gli spazi, di giocare con gli oggetti e i suoni, di inseguire, seguendo il filo d'Arianna della propria curiosità e delle proprie emozioni, un personale percorso di senso.

Gli spazi di **Satori** presentano oggetti, architetture, personaggi, eventi e "regole del gioco" in attesa di un elemento coagulante, dell'ingresso del visitatore, per dare inizio ad una storia, una vicenda, per aggregarsi in una forma, per aprirsi alla possibilità di lampi d'illuminazione. "Satori", per la cultura Zen, è l'illuminazione improvvisa, è il risveglio della nostra consapevolezza, la comprensione immediata e senza mediazioni intellettuali, con l'unità di tutto il nostro essere, mente e corpo, dell'evidenza della realtà.

Ideazione e realizzazione

Mario Canali e Marcello Campione

Elle décida de faire quelque chose de radical pour elle-même et au-delà d'elle-même.

Orlan se mit à inventorier les outils et les objectifs et déjà utilisés dans son travail précédent...- identité - représentation - nouvelles technologies - chirurgie - référent - féminisme - transgression...

D'autre part Orlan a tâté de l'analyse (la psy) pendant 7 ans... ce qui explique peut-être la réaction d'Orlan à la lecture d'un texte d'Eugénie Lemoine Luccioni, "La seconde peau" (extrait de "La robe", édition Du Seuil) où l'auteur a écrit un chapitre sur l'œuvre précédente d'Orlan qui lui donna l'idée d'entrer en conflit avec la religion judéo-chrétienne et la psychanalyse qui s'accordent sur l'idée (le fait) de ne pas toucher au corps ne pas le transgresser, le fameux: "s'accepter soi-même."

En résumant le texte (qu'elle lit en exergue à chaque opération chirurgicale) dit à peu près ceci: La peau est décevante, dans la vie on a que sa peau mais il y a maldonne dans les rapports humains parce qu'on est jamais ce que l'on a, il n'y a pas d'exception à la règle on a une peau de crocodile et on est qu'un petit toutou, on a une peau d'ange et on est un chacal une peau de femme et on est un homme une peau d'homme et on est une femme...

Orlan pense qu'il est possible à notre époque de réduire cet écart, de rapprocher l'image interne de l'image externe, problème de communication?

On peut considérer le travail d'Orlan comme un travail classique d'autoportrait-psychologique; classique, même s'il se fait au computer, mais que peut on dire lorsqu'il s'agit de l'inscrire de manière permanente dans sa propre chair, la présentation devient elle la représentation?

Orlan serait elle un nouveau cas de "Narcisse" qui ne se perdrait plus dans son reflet?

Orlan a voulu reprendre les ingrédients des années 70 (l'art était en prise avec le social, le politique, l'idéologie, les artistes très investis, voir engagés conceptuellement et/ou physiquement dans le travail) sans pour cela faire une performance nostalgique, mais au contraire en puisant dans les techniques et technologies actuelles et en posant des questions sur le statut du corps dans notre société actuelle et dans les générations futures via les manipulations génétiques, une performance pour le 21ème siècle...

Le tout sans être parjure à elle-même. Orlan avait déjà utilisé la chirurgie esthétique en 1978 dans un symposium de performance qu'elle organisait à Lyon; c'est son corps malade qui en avait besoin et d'urgence, Orlan eut le temps de programmer l'improgrammable et de mettre vidéo et photo dans le bloc opératoire puis de montrer les bandes vidéos immédiatement après enregistrement dans le festival...

Elle avait gardé de cette expérience une impression très intense, l'acte opératoire est un moment en dehors de nos frivolités, c'est un moment de grande concentration, un moment cathartique...

Dans les années 80 Orlan a oeuvré à l'aide des nouvelles technologies: laser graphique, voix de synthèse, performance (Festival nouvelles technologies de Rennes), hologramme (Musée de l'holographie), télématique, elle a créé la première revue de création à partir de la télématique: "art - accès - revue" et fait de nombreuses bandes vidéos et installations.

Le 30 mai 1990 Rob la Fresnais n'ayant pas trouvé un chirurgien anglais décidé à pratiquer le premier geste opératoire sur Orlan elle fit à New-Castle une performance d'initio dans une église nommée: "de tous les saints" avec une cinquantaine de témoins la performance fut baptisée: "La Ré-incarnation de Sainte-Orlan" ou "Images-Nouvelles images" le premier titre était axé sur l'idée d'expulsion de Sainte Orlan du corps d'Orlan (reliquaires fait avec ses chairs et sa graisse et son sang) le deuxième titre signifie qu'Orlan a décidé de se faire une nouvelle image pour produire de nouvelles images à la manière des dieux et déesses hindous qui changent d'apparences pour accomplir de nouveaux travaux...

Orlan ne veut pas faire des opérations chirurgicales toute sa vie. Lorsqu'elle estimera la performance terminée elle travaillera avec les histoires des déesses de la mythologie grecque qui lui ont servi de trame pour son autoportrait.

Orlan est à sa 9ème opération-Chirurgicae-performance. Chaque opération est considérée comme une performance. Orlan lit des textes psychanalytiques ou philosophiques; elle dirige la vidéo et la photo, le bloc opératoire est entièrement re-décoré.

L'équipe chirurgicale et Orlan sont re-costumées par de grands couturiers, de jeunes stylistes ou Orlan elle-même. Pour la 7ème opération chirurgicale, le 21 novembre 1993 à New York c'est une femme qui a opérée Orlan, le docteur Marjorie Cramer. Comme chaque fois l'opération était mise en scène par Orlan et filmée, vidéographiée, photographiée sous sa direction. Pour Orlan le bloc opératoire devient l'atelier d'artiste où elle élabore et produit des œuvres. Cette opération était retransmise en direct dans 14 lieux programmés par de moyens de télé-communication interactifs: satellite, visiophone, fax, modem, téléphone. Principalement en direct du bloc-opératoire à la galerie Sandra Gering (New York), au Centre Georges Pompidou (Paris), au Centre Mc Luhan (Toronto), au Centre Média-Art (Banff)... cette performance s'intitulait "Omniprésence" et l'exposition issue de cette performance "entre-deux".

Lors des trois dernières opérations faites à New York Orlan s'est fait mettre tous les implants qu'il est possible de mettre sur un visage et le plus grand possible par rapport à son anatomie: plus deux implants habituellement usités pour les pommettes qu'elle a fait poser de chaque côté des tempes lui faisant ainsi deux bosses inhabituelles (après le tatouage, le piercing, maintenant le bumping?)

La prochaine opération se fera probablement au Japon pour se faire faire un très grand nez...

Orlan pense et affirme comme l'artiste australien Stéllarc que le corps est obsolète, "nous mutons à la vitesse des cafards, mais nous sommes des cafards qui ont toutes leurs mémoires dans des ordinateurs qu'ils ont créés et ils ont pour prothèses téléphones, avions voitures etc..."

Notre corps n'est plus adapté à la situation, pourtant la plupart d'entre nous sommes encore persuadés que nous devons nous plier aux décisions de la nature, cette loterie de gènes, cette donne distribuée par hasard et dont nous sommes les victimes. N'est-ce pas risible?

Le travail d'Orlan est une lutte contre le programmé, l'inexorable, la nature et l'ADN qui est son principal ennemi (de l'artiste) puisqu'il est chargé de la repré-

CORPS-RÉEL

53

sentation. Orlan essaie de faire bouger les barreaux de notre cage; c'est une tentative bien sûr!

Utiliser la chirurgie esthétique n'est pas naturel, mais prendre des antibiotiques pour ne pas mourir d'une infection ne l'est pas davantage!...

Pour Orlan l'avant-garde n'est plus dans les galeries, les musées, mais dans les laboratoires de biologie, du côté des sciences et des technologies.

Les artistes peuvent aller puiser ailleurs pour se ressourcer, détourner et transformer le médium technologique.

Les limites de la nature et de l'artificiel via l'ingénierie moléculaire ne sont elles pas entièrement à revoir?

Nous croyons qu'il est absolument impossible de toucher au corps sans conséquences psychologiques et/ou physiques désastreuses, pourtant plusieurs personnes qui ont eu des greffes d'organes se portent bien et bon nombre de nez "refaits" hument l'air sans que le ciel ne leur tombe sur la tête...

Orlan

OPÉRATION RÉUSSIE

L'esthétique de la disparition d'une première image du visage, du corps, renouvelle l'entreprise de l'apparence. Un visage en appelle un autre et cette dissimulation de l'identité physiologique première est justement l'oeuvre d'Orlan - programme de mutation -.

Chronologiquement, évolue la mouvance de la Forme dans cet univers: une illusion où l'art est là pour nous annoncer l'illusion où convergent toutes les formes vers l'identification absolue.

Pourtant l'accompagnement chirurgical de la structure-corps est mise en scène en bloc-opératoire devenu l'atelier d'artiste. Identifiées dans la vidéo par deux étapes essentielles de la métamorphose, les performances sont dirigées par Orlan, consciente, étant sous anesthésie locale et péridurale.

L'ensemble des éléments vidéographiques et photographiques qui en résulte est exploité par Orlan sous diverses formes: "Opérations réussie" en est le parfait exemple. Il s'agit de quatre films vidéographiques réunis en un seul écran. Originellement conçus pour une installation, quatre écrans au plafond, et convergeant en diagonale vers un disque mobile sur lequel est inscrit, en cercle:

"Encore un peu de temps... et vous ne me verrez plus, encore un peu de temps et... vous me verrez..."

Stephan Oriach

POUR UN DES "OBSERVATOIRES" '95

Le travail d'Orlan est présenté aussi comme avant-première, et initiation provocatoire et problématique, à un **Observatoire** sur la relation "corps/média" prévu pour la XVI^e édition du VideoArt Festival.

54

CORPS-RÉEL

ORLAN STEPHAN ORIACH OPÉRATION RÉUSSIE

FRANCE - 1993, 8'30"

réalisation

Orlan
en collaboration avec Stephan Oriach

production

Stephan Oriach et Orlan,
Scolopendra Productions
avec la participation de Canal Plus

image

Dr. Cherif Zahar, Jimmy Blanche,
Joël Nicolas, Antoine Vianni,
Marion Bataille, Nicolas François,
Alain Dhome, Vladimir Sichov

texte

Eugénie Lemoine Luccioni "La Robe"
Michel Serres "Le Tiers Instruit"

caméra et lumière

Victor Simal, François Aglalaz,
Jean-François Robert Coutart, Leo
MacDougall, Stephan Oriach

montage

Xavier Moehr

trucage

Guy Rabache, Dominick Brette

direction de production

Amalric de Poncharra,
David Carr-Brown

moyens techniques

Dyna Video, Final Touch,
Totem Productions

costume

Paco Rabanne, Frank Sorbier

coiffure

Jacques Moisant

maquillage

Katia Fontaine

musique

The Residents, "Not available"

FRANCESCO MARIOTTI: "IL TEMPIO DELLE LUCCIOLE"

INTRODUZIONE

In un articolo - intervista apparso nel luglio 82 nella rubrica "Incontri" sull'Eco di Locarno in margine a una personale dell'artista alla galleria Flaviana, (nell'ambito della quale nel 1980 era nato il VideoArt Festival), Manuela Rossi, ora Kahn, e direttore del Museo Cantonale di Lugano, intelligentemente propose:

«...La riflessione dell'artista determina una rottura con quella che potremmo definire la creatività tollerata e neutralizzante, e vuole promuovere esperienze rinnovatrici, nelle quali non si tratta più di modellare uno spazio, quello del quadro e quello reale, ma di porre in primo piano l'attività dell'uomo e dell'artista, che divengono tema e contenuto principale. Viene a cadere l'unicità del mezzo pittorico e le ricerche assumono nuovi territori di definizioni linguistiche. In questo senso è comprensibile la presenza di Mariotti, nonché quella di un artista importante quale Alex Sadkowsky, alla Galleria Flaviana; una Galleria che propone un rapporto diverso tra gallerista e artista, mettendo a disposizione mezzi di espressione quali la fotografia, la fotoincisione e la videografia, tecnica usata attualmente sia da Mariotti che da Sadkowsky...»

Mariotti ha in seguito perfezionato la sua ricerca nel campo specifico dell'arte elettronica, dove videoarte, scultura e tecnologia si fondono nella creazione di particolari installazioni multimediali, come ad esempio "Il Tempio delle lucciole" di recente realizzazione.

BIOGRAFIA

Francesco Mariotti è nato nel 1943 a Berna e si trasferisce a Lima in Perù per poi perfezionare i suoi studi con la Matura a Trogen, all'Ecole des Beaux Arts di Parigi e alla Hochschule di Amburgo. Dal '70 all'81 rientra in Perù con l'incarico di capo culturale al Cusco e d'insegnamento all'Escuela Superior de Belles Artes di Lima. Nel '68 realizza con Klaus Geldmacher una scultura elettronica alla 4° Documenta di Kassel e nel '69 negli atelier della Galleria Flaviana progetta e costruisce la prima grande scultura multimediale per la X° biennale di San Paulo che sarà poi trasferita alla prima Art 70 di Basilea e alla Fiera Internazionale del Pacifico a Lima.

Dall'81 all'87 assume la direzione della Stamperia della Galleria Flaviana a Locarno e partecipa all'associazione del VideoArt Festival di Locarno in qualità di segretario generale. Ottiene importanti premi e riconoscimenti nell'ambito del VideoArt Festival e presenta le sue sculture in importanti centri in Europa e oltre Oceano. Nel 1987 si trasferisce a Zurigo dove crea un importante atelier di esposizione e di produzione. Quest'anno presenta in prima a Locarno: "Il Tempio delle lucciole".

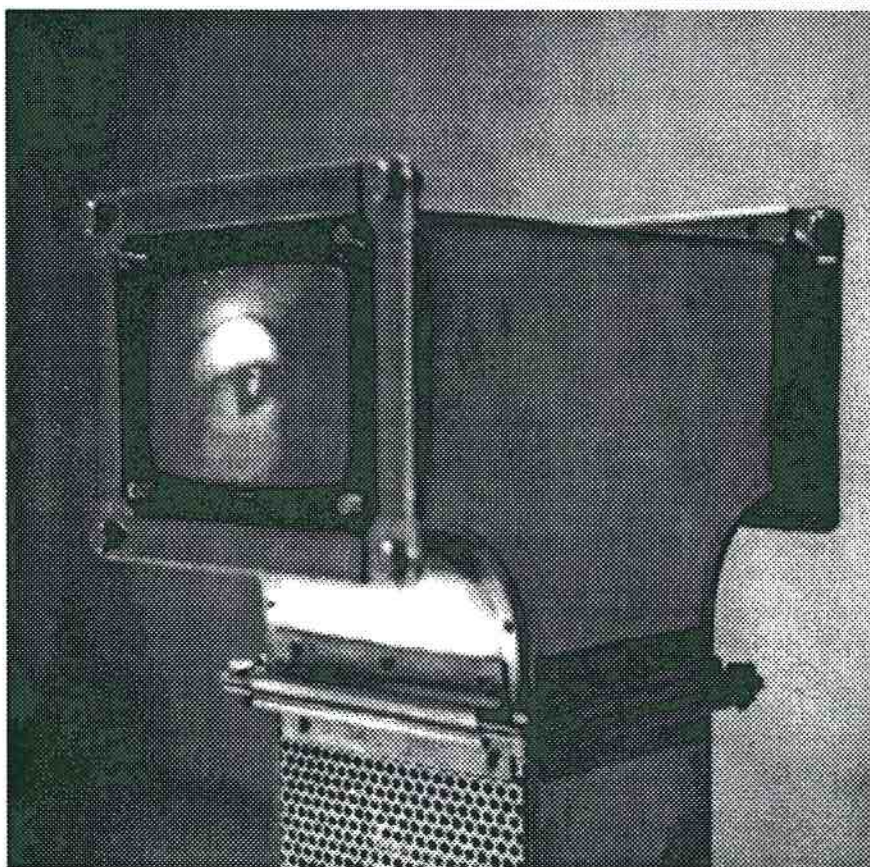
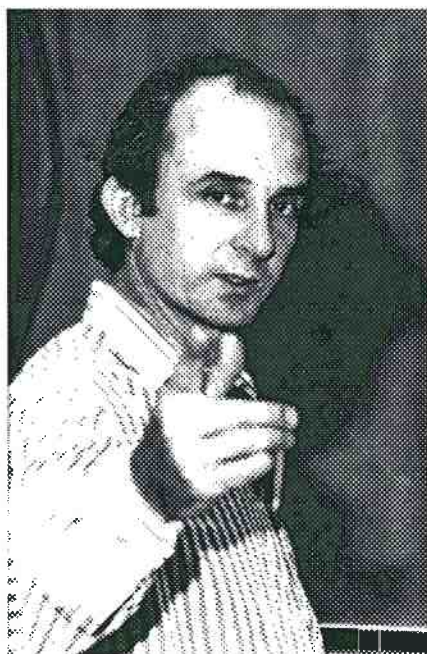
OMAGGIO

In occasione di questa XV° edizione che chiude un ciclo e un'associazione che è stata vera protagonista a livello internazionale nel campo della videoarte e delle nuove immagini elettroniche, un doveroso omaggio è dovuto a "Panchito".

La sua personalità esuberante e le sue opere particolari presenti a quasi tutte le manifestazioni a partire dal 1981, hanno contrassegnato l'evoluzione delle nuove tecnologie multimediali e alcuni principi della Scuola di Locarno che si sta affermando ai livelli più alti. La direzione del VideoArt Festival è lieta di dedicargli questa pagina con gli auspici per uno splendido futuro nel nuovo mondo delle immagini "transvirtuali".

MARIOTTI

55



PROGRAMMES VIDÉO

SÉLECTION OFFICIELLE

PALAZZO DELLA SOPRACENERINA

VENDREDI 2 SEPTEMBRE

11H00 CONCOURS 1^{ère} PARTIE

SAPARELLI Bruno	CH	La Chambre Verte	1993	22'42"
WALICZKY Tamas	D	Der Wald	1993	4'54"
ABJANICH Dragan	Macedoine	Ensuite	1994	6'24"
SADEK Sedjal Mostafa	F	Nejma - L'éternel retour	1994	12'00"
HORS CONCOURS				
BARBIER Dominik	F	J'étais Hamlet	1993	73'00"
Totale			120'	

SÉLECTION OFFICIELLE

PALAZZO DELLA SOPRACENERINA

VENDREDI 2 SEPTEMBRE

15H00 CONCOURS 2^{ème} PARTIE

STEININGER Anna	A	Going nowhere fast	1993	10'00"
SHIONE Haruka*	Japan	Konchu Jikoku Zukan	1994	11'00"
SODARO Gianluca	I	La luna e sua sorella	1994	6'20"
FILOCAMO Elisabetta*	I	Physical property	1994	4'04"
NOBILI Federico	I	Descrizione di una battaglia	1994	7'00"
KÖPFER SLEBODZINSKI Heidi	CH	Mikado	1994	11'36"
SOULAN Caroline*	F	L'Attente	1994	10'00"

*: Jeunes Auteurs

HORS CONCOURS

ASH (SÜLYI) Péter	H	On Earth as in Heaven	1994	50'00"
Totale			112'	

SÉLECTION OFFICIELLE

PALAZZO DELLA SOPRACENERINA

SAMEDI 3 SEPTEMBRE

11H00 SÉLECTION OFFICIELLE
CONCOURS 3^{ème} PARTIE

YACH, YEGYA Arman et HUNOLD Christine	CH	The flies are looking for a silent place	1994	6'00"
SILVA Gerardo*	Chile	Lagrimas magneticas	1993	6'30"
SMEDSTAD Ivar	D	Picksel	1994	6'00"
SERRA Toni	E	Migra	1994	8'00"
KLAVA Dainis	LV	Scaffold	1993	11'00"
HAMILTON METCALFE Rohesia	USA	La Blanchisseuse	1993	11'00"
LANNAUD Olivier*	F	Nos jours sont comptés	1993	12'30"
MOEHER Xavier	F	Exons	1994	6'13"
ZAJEC Edward	USA	Orphics: Sonatine	1994	5'00"

*: Jeunes Auteurs

HORS CONCOURS

LEDUNE Eric*	B	Procession Et Caetera	1994	13'00"
DISTEL Herbert et GUYER Peter*	CH	Die Angst die macht die Bilder des Zauberlehrlings	1993	18'00"
Totale			105'	

SÉANCE SPÉCIALE

PALAZZO DELLA SOPRACENERINA

JEUDI 1 SEPTEMBRE

15H00 "UNE JOURNÉE DE TÉLÉVISION
DU FUTUR: LES ARTISTES
ET LE VIRTUEL"

SALLOUM Jayce	USA	This is not Beirut (There was and There was not)	1994	49'00"
KIRCHHOF Silvia & TRÖGER Andreas	D	Fin	1994	13'23"
FLEIG Mark, KLEIBER Roger & PETERSEN Sven	D	Posthuman	1993	17'32"
GRZINIC Marina & SMID Aina	Slovenia	Luna 10	1994	10'35"
MARFORI Andrea	I	La festa di Anna	1994	11'00"
HERSHMAN Lynn	USA	Recovered Diary	1994	30'00"
TORFS Ana	B	Il combattimento di Tancredi e Clorinda	1994	21'00"
FLASH Lari	F	One eno	1993	22'11"
BOORD Dan, HILL Laura, MARLOFF Marilyn & VALDOVINO Luis	USA	Another world of dance	1994	9'05"
MOVIN Lars	DK	The Misfits - 30 Years of Fluxus	1993	79'00"
Totale			255'	

VIDÉOS À LA CARTE

SOTTO UNA BUONA STELLA

Via Cittadella, Piazza Franzoni 1

AMADUCCI Alessandro	I	Illuminazioni	1994	20'00"
BATSRY Irit	USA	Traces of a presence to come	1993	38'34"
CANEVARI & D'AMICO*	I	SuperRoma Disegno/Animato	93-94	2'00"
CHING Yau*	USA	Flow	1993	38'40"
CHING Yau*	USA	The ideal/Na(rra)tion	1993	3'40"
COMPARINI Valerio*	I	Il fuoco a scoppio	1993	4'35"
CONTRASTO (CITTADINI) Massimo	I	Nastro meccanismo #3	1993	4'04"
CORSINO Nicole & Norbert	F	Circumnavigation	1993	15'00"
EANDI & GRABOIS	Argentina	Metamorpho E 25	1994	6'00"
HARRISON Chris	Scotland	Puzzled	1993	3'00"
IGAZSAG & SOLOMON	R	Ciacona	1994	7'00"
KITAICHI Noriko	Japan	Liquid Street	1994	7'04"
LOZANO BRIONES Xabier*	E	Andante	1993	8'30"
LUX Antal	D	1/61, Chamissoplatz	1993	13'40"
MAGNANT Franck*	F	Edifice	1994	9'00"
MOILANEN Milla*	SF	Signals	1994	3'40"
PETROV Peter	Bulgaria	The creation of the world	1994	6'30"
RENAULT Evelynne	F	Mon mal de Julien	1994	34'00"
URBANSKI Andrzej K.	PL	The eternal glass or through the mysterios barricade however	1993	1'55"
WOJCIK - WACIAK Tomasz*	PL	Movie	1993	11'20"
ZUMPE Angela	D	Accidents will happen	1994	8'00"

*: Jeunes Auteurs

VASULKA - ORLAN

SOTTO UNA BUONA STELLA

Via Cittadella, Piazza Franzoni 1

Tous les jours: 10-12 / 14-19

JEUDI 1

PALAZZO DELLA SOPRACENERINA

DÈS 14H00: OUVERTURE DU SECRÉTARIAT

- 15H00 **SÉANCE SPÉCIALE**
"UNE JOURNÉE DE LA TÉLÉVISION DU FUTUR: LES ARTISTES ET LE VIRTUEL"
- 19H00 **INAUGURATION OFFICIELLE**
- 21H00 **RÉTROSPECTIVE**
WOODY & STEINA VASULKA
projection des vidéos

VENDREDI 2

PALAZZO DELLA SOPRACENERINA

- 9H00 **OBSERVATOIRE**
"IMAGE ET SON: ni son ni bande-son"
dirigé par Michel Chion
- 11H00 **SÉLECTION OFFICIELLE**
CONCOURS 1^{ÈRE} PARTIE

SAPARELLI Bruno	CH	La Chambre Verte	1993	22'42"
WALICZKY Tamas	D	Der Wald	1993	4'54"
ABJANICH Dragan	Macedoine	Ensuite	1994	6'24"
SADEK Sedjal Mostafa	F	Nejma - L'éternel retour	1994	12'00"
HORS CONCOURS				
BARBIER Dominik	F	J'étais Hamlet	1993	73'00"

- 15H00 **SÉLECTION OFFICIELLE**
CONCOURS 2^{ÈME} PARTIE

STEININGER Anna	A	Going nowhere fast	1993	10'00"
SHIONE Haruka*	Japan	Konchu Jikoku Zukan	1994	11'00"
SODARO Gianluca	I	La luna e sua sorella	1994	6'20"
FILOCAMO Elisabetta*	I	Physical property	1994	4'04"
NOBILI Federico	I	Descrizione di una battaglia	1994	7'00"
KÖPFER SLEBODZINSKI Heidi	CH	Mikado	1994	11'36"
SOULAN Caroline*	F	L'Attente	1994	10'00"

*: Jeunes Auteurs

HORS CONCOURS

ASH (SÜLYI) Péter	H	On Earth as in Heaven	1994	50'00"
-------------------	---	-----------------------	------	--------

- 17H00 **OBSERVATOIRE**
"PRODUCTION VIDÉO ET DISTRIBUTION"
dirigé par Georges Heck

- 19H00 **DÉPART DU BUS POUR CANNOBIO (ITALIE)**

VENDREDI 2 - SOIRÉE

MUSEO DI CANNOBIO (ITALIE)

- 20H00 **INSTALLATIONS**
ERIC LANZ - ARTA BISENIECE
- CÀ PIRONI, CANNOBIO
- 21H00 **COLLOQUES**
présentation de René Berger
- 21H30 **HOMMAGE À GIANNI TOTI**
Projection de "PLANETOPOLIS"
Présentation de Sandra Lischi

SAMEDI 3

PALAZZO DELLA SOPRACENERINA

- 9H00 **OBSERVATOIRE**
"POUR UNE ARCHITECTURE DU CYBERSPACE:
enjeux esthétique et éthiques"
dirigé par Pierre Lévy
- 11H00 **SÉLECTION OFFICIELLE**
CONCOURS 3^{ÈME} PARTIE

YACH, YEGYA A. et HUNOLD C.	CH	The flies are looking for a silent place	1994	6'00"
SILVA Gerardo*	Chile	Lagrimas magneticas	1993	6'30"
SMEDSTAD Ivar	D	Picksel	1994	6'00"
SERRA Toni	E	Migra	1994	8'00"
KLAVA Dainis	LV	Scaffold	1993	11'00"
HAMILTON METCALFE Rohesia	USA	La Blanchisseuse	1993	11'00"
LANNAUD Olivier*	F	Nos jours sont comptés	1993	12'30"
MOEHER Xavier	F	Exons	1994	6'13"
ZAJEC Edward	USA	Orphics: Sonatine	1994	5'00"

HORS CONCOURS

LEDUNE Eric*	B	Procession Et Caetera	1994	13'00"
DISTEL Herbert	CH	Die Angst die macht die Bilder	1993	18'00"
et GUYER Peter*		des Zauberlehrlings		

*: Jeunes Auteurs

- 15H00 **SÉMINAIRE**
L'ENSEIGNEMENT VIDÉO EN EUROPE
dirigé par Vittorio Fagone
- 17H00 **CARTE BLANCHE: PIERRE BONGIOVANNI**
Dir. du C.I.C.V. de Montbéliard présente:
"Videovoid" de David Larcher

TOUS LES JOURS EN CITTÀ VECCHIA

SOTTO UNA BUONA STELLA, v. Cittadella - P.za Franzoni 1: 10-12/14-19
Programmes spéciaux: ORLAN - VASULKA - À LA CARTE - ETC...

SAMEDI 3 - SOIRÉE

TEATRO DI LOCARNO

- 20H30 **CÉRÉMONIE DE REMISE DES PRIX**
SPECTACLE MULTIMÉDIA
ESPACE MUSICAL: "PUCE MUSE LUX"

CASTELLO VISCONTEO

- 23H00 **CLÔTURE DU FESTIVAL**

DIMANCHE 4

MONTE VERITÀ, ASCONA

- SYMPOSIUM
- 09H00 **COLLOQUE**
"ENTRER DANS LE XXI^E SIÈCLE:
DE L'APOPTOSE À LA MÉTAMORPHOSE"
1^{ÈRE} partie
- 15H00 **COLLOQUE**
2^{ÈME} partie
- 17H00 **TABLE RONDE ET DISCUSSION FINALE**

COMMISSION DE SÉLECTION

Lorenzo Bianda, président AVArt, Locarno;
Robert Cahen, président de la commission, Paris;
Marco Maria Gazzano, directeur du Festival, Roma;
Simonetta Cargioli, coordonnatrice de la commission, Pisa.

La Commission de sélection, après avoir examiné les 321 bandes proposées par les artistes du monde entier, a choisi 21 oeuvres pour le "Concours" officiel suivant les conditions requises par le Règlement du Concours et déterminé entre les jeunes artistes les bourses offertes par le Conseil de l'Europe et de l'UNESCO ainsi que les oeuvres "Hors Concours" et "À la carte".

JURYS

JURY DU FESTIVAL:

Michel Gérard, ASBL, Film et culture, Liège;
Ursula Perucchi, vice-directeur Kunsthaus, Zürich;
Mathieu Santorineos, vidéoartiste, Athènes;
Lorenzo Taiuti, théoricien, Roma;
Jeremy Welsh, Kunstakademiet, Trondheim.

JURY A.I.V.A.C.:

Prof. René Berger, prés. hon. AIVAC et AICA, Lausanne;
Dr. Vladimir Borev, vice président AIVAC, Moscou;
Dr. Marcel Colin-Reval, prés. hon. C.I.C.T. UNESCO, Paris;
Prof. Vittorio Fagone, prés. hon. AIVAC, Milano;
Dr. David Mardell, Conseil de l'Europe, Strasbourg.

videoart

PROIEZIONE SPECIALE

VIDEO PREMIATI

SOTTO UNA BUONA STELLA

VIA CITTADELLA - PIAZZA FRANZONI 1

DOMENICA 4 SETTEMBRE 16H00

PALMARÉS DU XV VIDEOART

SAPARELLI Bruno	CH	La Chambre Verte	1993	22'42"
SMEDSTAD Ivar	D	Picksel	1994	6'00"
SADEK Sedjal Mostafa	F	Nejma - L'éternel retour	1994	12'00"
WALICZKY Tamas	D	Der Wald	1993	4'54"

VIDEO A SORPRESA

WIESER Brigitte & FREY Rolf	CH	Dies ist ein Tonfilm mit Misha Dimitri und Paolo Fraschina Drehort: Die Drehtüre	1994	10'00"
-----------------------------	----	--	------	--------

Elle décida de faire quelque chose de radical pour elle-même et au-delà d'elle-même.

Orlan se mit à inventorier les outils et les objectifs et déjà utilisés dans son travail précédent...- identité - représentation - nouvelles technologies - chirurgie - référent - féminisme - transgression...

D'autre part Orlan a tâté de l'analyse (la psy) pendant 7 ans... ce qui explique peut-être la réaction d'Orlan à la lecture d'un texte d'Eugénie Lemoine Luccioni, "La seconde peau" (extrait de "La robe", édition Du Seuil) où l'auteur a écrit un chapitre sur l'oeuvre précédente d'Orlan qui lui donna l'idée d'entrer en conflit avec la religion judéo-chrétienne et la psychanalyse qui s'accordent sur l'idée (le fait) de ne pas toucher au corps ne pas le transgresser, le fameux: "s'accepter soi-même."

En résumant le texte (qu'elle lit en exergue à chaque opération chirurgicale) dit à peu près ceci: La peau est décevante, dans la vie on a que sa peau mais il y a maldonne dans les rapports humains parce qu'on est jamais ce que l'on a, il n'y a pas d'exception à la règle on a une peau de crocodile et on est qu'un petit toutou, on a une peau d'ange et on est un chacal une peau de femme et on est un homme une peau d'homme et on est une femme...

Orlan pense qu'il est possible à notre époque de réduire cet écart, de rapprocher l'image interne de l'image externe, problème de communication?

On peut considérer le travail d'Orlan comme un travail classique d'autoportrait-psychologique; classique, même s'il se fait au computer, mais que peut on dire lorsqu'il s'agit de l'inscrire de manière permanente dans sa propre chair, la présentation devient elle la représentation?

Orlan serait elle un nouveau cas de "Narcisse" qui ne se perdrait plus dans son reflet?

Orlan a voulu reprendre les ingrédients des années 70 (l'art était en prise avec le social, le politique, l'idéologie, les artistes très investis, voir engagés conceptuellement et/ou physiquement dans le travail) sans pour cela faire une performance nostalgique, mais au contraire en puisant dans les techniques et technologies actuelles et en posant des questions sur le statut du corps dans notre société actuelle et dans les générations futures via les manipulations génétiques, une performance pour le 21ème siècle...

Le tout sans être parjure à elle-même. Orlan avait déjà utilisé la chirurgie esthétique en 1978 dans un symposium de performance qu'elle organisait à Lyon; c'est son corps malade qui en avait besoin et d'urgence, Orlan eut le temps de programmer l'improgrammable et de mettre vidéo et photo dans le bloc opératoire puis de montrer les bandes vidéos immédiatement après enregistrement dans le festival...

Elle avait gardé de cette expérience une impression très intense, l'acte opératoire est un moment en dehors de nos frivolités, c'est un moment de grande concentration, un moment cathartique...

Dans les années 80 Orlan a oeuvré à l'aide des nouvelles technologies: laser graphique, voix de synthèse, performance (Festival nouvelles technologies de Rennes), hologramme (Musée de l'holographie), télématique, elle a créé la première revue de création à partir de la télématique: "art - accès - revue" et fait de nombreuses bandes vidéos et installations.

Le 30 mai 1990 Rob la Fresnais n'ayant pas trouvé un chirurgien anglais décidé à pratiquer le premier geste opératoire sur Orlan elle fit à New-Castle une performance d'initio dans une église nommée: "de tous les saints" avec une cinquantaine de témoins la performance fut baptisée: "La Ré-incarnation de Sainte-Orlan" ou "Images-Nouvelles images" le premier titre était axé sur l'idée d'expulsion de Sainte Orlan du corps d'Orlan (reliquaires fait avec ses chairs et sa graisse et son sang) le deuxième titre signifie qu'Orlan a décidé de se faire une nouvelle image pour produire de nouvelles images à la manière des dieux et déesses hindous qui changent d'apparences pour accomplir de nouveaux travaux...

Orlan ne veut pas faire des opérations chirurgicales toute sa vie. Lorsqu'elle estimera la performance terminée elle travaillera avec les histoires des déesses de la mythologie grecque qui lui ont servi de trame pour son autoportrait.

Orlan est à sa 9ème opération-Chirurgicae-performance. Chaque opération est considérée comme une performance. Orlan lit des textes psychanalytiques ou philosophiques; elle dirige la vidéo et la photo, le bloc opératoire est entièrement re-décoré.

L'équipe chirurgicale et Orlan sont re-costumées par de grands couturiers, de jeunes stylistes ou Orlan elle-même. Pour la 7ème opération chirurgicale, le 21 novembre 1993 à New York c'est une femme qui a opérée Orlan, le docteur Marjorie Cramer. Comme chaque fois l'opération était mise en scène par Orlan et filmée, vidéographiée, photographiée sous sa direction. Pour Orlan le bloc opératoire devient l'atelier d'artiste où elle élabore et produit des oeuvres. Cette opération était retransmise en direct dans 14 lieux programmés par de moyens de télé-communication interactifs: satellite, visiophone, fax, modem, téléphone. Principalement en direct du bloc-opératoire à la galerie Sandra Gering (New York), au Centre Georges Pompidou (Paris), au Centre Mc Luhan (Toronto), au Centre Média-Art (Banff)... cette performance s'intitulait "Omniprésence" et l'exposition issue de cette performance "entre-deux".

Lors des trois dernières opérations faites à New York Orlan s'est fait mettre tous les implants qu'il est possible de mettre sur un visage et le plus grand possible par rapport à son anatomie: plus deux implants habituellement usités pour les pommettes qu'elle a fait poser de chaque côté des tempes lui faisant ainsi deux bosses inhabituelles (après le tatouage, le piercing, maintenant le bumping?)

La prochaine opération se fera probablement au Japon pour se faire faire un très grand nez...

Orlan pense et affirme comme l'artiste australien Stéllarc que le corps est obsolète, "nous mutons à la vitesse des cafards, mais nous sommes des cafards qui ont toutes leurs mémoires dans des ordinateurs qu'ils ont créés et ils ont pour prothèses téléphones, avions voitures etc..."

Notre corps n'est plus adapté à la situation, pourtant la plupart d'entre nous sommes encore persuadés que nous devons nous plier aux décisions de la nature, cette loterie de gènes, cette donne distribuée par hasard et dont nous sommes les victimes. N'est-ce pas risible?

Le travail d'Orlan est une lutte contre le programmé, l'inexorable, la nature et l'ADN qui est son principal ennemi (de l'artiste) puisqu'il est chargé de la représentation. Orlan essaie de faire bouger les barreaux de notre cage; c'est une tentative bien sûr!

Utiliser la chirurgie esthétique n'est pas naturel, mais prendre des antibiotiques pour ne pas mourir d'une infection ne l'est pas davantage!...

Pour Orlan l'avant-garde n'est plus dans les galeries, les musées, mais dans les laboratoires de biologie, du côté des sciences et des technologies.

Les artistes peuvent aller puiser ailleurs pour se ressourcer, détourner et transformer le médium technologique.

Les limites de la nature et de l'artificiel via l'ingénierie moléculaire ne sont elles pas entièrement à revoir?

Nous croyons qu'il est absolument impossible de toucher au corps sans conséquences psychologiques et/ou physiques désastreuses, pourtant plusieurs personnes qui ont eu des greffes d'organes se portent bien et bon nombre de nez "refaits" hument l'air sans que le ciel ne leur tombe sur la tête...

Orlan

OPÉRATION RÉUSSIE

L'esthétique de la disparition d'une première image du visage, du corps, renouvelle l'entreprise de l'apparence. Un visage en appelle un autre et cette dissimulation de l'identité physiologique première est justement l'oeuvre d'Orlan - programme de mutation -.

Chronologiquement, évolue la mouvance de la Forme dans cet univers: une illusion où l'art est là pour nous annoncer l'illusion où convergent toutes les formes vers l'identification absolue.

Pourtant l'accompagnement chirurgical de la structure-corps est mise en scène en bloc-opératoire devenu l'atelier d'artiste. Identifiées dans la vidéo par deux étapes essentielles de la métamorphose, les performances sont dirigées par Orlan, consciente, étant sous anesthésie locale et péridurale.

L'ensemble des éléments vidéographiques et photographiques qui en résulte est exploité par Orlan sous diverses formes: "Opérations réussie" en est le parfait exemple. Il s'agit de quatre films vidéographiques réunis en un seul écran. Originellement conçus pour une installation, quatre écrans au plafond, et convergeant en diagonale vers un disque mobile sur lequel est inscrit, en cercle:

"Encore un peu de temps... et vous ne me verrez plus, encore un peu de temps et... vous me verrez..."

Stephan Oriach

ORLAN STEPHAN ORiach OPÉRATION RÉUSSIE

FRANCE - 1993, 8'30"

réalisation

Orlan
en collaboration avec Stephan Oriach

production

Stephan Oriach et Orlan,
Scolopendra Productions
avec la participation de Canal Plus

image

Dr. Cherif Zahar, Jimmy Blanche,
Joël Nicolas, Antoine Vianni,
Marion Bataille, Nicolas François,
Alain Dhome, Vladimir Sichov

texte

Eugénie Lemoine Luccioni "La Robe"
Michel Serres "Le Tiers Instruit"

caméra et lumière

Victor Simal, François Aglalaz,
Jean-François Robert Coutart, Leo
MacDougall, Stephan Oriach

montage

Xavier Moehr

trucage

Guy Rabache, Dominick Brette

direction de production

Amalric de Poncharra,
David Carr-Brown

moyens techniques

Dyna Video, Final Touch,
Totem Productions

costume

Paco Rabanne, Frank Sorbier

coiffure

Jacques Moisant

maquillage

Katia Fontaine

musique

The Residents, "Not available"

POUR UN DES "OBSERVATOIRES" '95

Le travail d'Orlan est présenté aussi comme avant-première, et initiation provocatoire et problématique, à un Observatoire sur la relation "corps/média" prévu pour la XVI^e édition du VideoArt Festival.

WOODY & STEINA VASULKA

Steina Fteinnun Bjarnadottir, islandese (1940), e Woody Vasulka, cecoslovacco (1937), vivono e lavorano negli Stati Uniti dal 1965.

Fortemente influenzato dalle ricerche delle avanguardie storiche europee, ma anche segnato dal clima culturale asfittico e dalle delusioni ideologiche e politiche del paese natale, Woody Vasulka ha studiato ingegneria e cinema (si è diplomato alla scuola Cinematografica di Praga), cominciando a realizzare film a 16 e 35 mm e interessandosi subito all'aspetto tecnico del mezzo (esperimenti di proiezione su schermi multipli, ecc.)

Steina proviene invece da una formazione musicale: violinista, continuerà anche in seguito, nei suoi lavori in video, a esplorare, fra gli altri, la dimensione sonora e vocale e le corrispondenze fra i suoni e l'immagine nell'elettronica.

I Vasulka sono considerati pionieri della video-art nordamericana: il loro primo lavoro, *Participation*, risale al 1969, e hanno contribuito, nel 1971, alla fondazione della galleria d'arte "The Kitchen" a New York, uno dei primi e più importanti centri di diffusione e produzione del video sperimentale.

Incuriositi dalle tecnologie elettroniche hanno abbandonato progressivamente le loro attività (musicali per Steina, di cinema industriale per Woody) per dedicarsi all'esplorazione dei nuovi media.

I video del primo periodo - realizzati sia insieme che separatamente - vanno da esperimenti astratti a documentazioni "libere" di eventi performativi di vario tipo.

Ma l'attività dei Vasulka, come quelle di altri pionieri, da Sanborn a Paik, si focalizza prevalentemente sulla possibilità dell'immagine elettronica di generare un universo "autonomo", sulla sua malleabilità, sui suoi molteplici piani visivi, sulla opportunità di "creare" in tempo reale: in altre parole, sulla ricerca delle differenze sostanziali dalla fotografia e dal cinema (e sulla sostanziale "unità

elettronica", invece di suono e immagine).

In questo periodo i Vasulka, immersi nel clima di "controcultura" e in quella che Steina definisce "euforia del radicalismo", impiantano un laboratorio video autonomo in cui compiono ogni tipo di sperimentazione: veri e propri esercizi di creazione di immagini con l'aiuto di tecnologie per il trattamento dell'immagine e del suono realizzati o modificati da essi stessi.

Steina in particolare si dedica alla progettazione e alla costruzione di una "Machine Vision", costituita da controlli meccanizzati alla telecamera, da esperimenti di mobilità dell'obiettivo, da applicazioni di lenti particolari (sfere, specchi, prismi, come in *Summersalt* del 1982 e *Urban Episodes* del 1980).

Fra i primi a occuparsi attivamente delle potenzialità dell'elaboratore numerico nella videocreazione, i Vasulka hanno progettato con Jeffrey Schier, alla fine degli anni '70, il *Digital Image Articulator* ("The Imager"), computer le cui molteplici funzioni sono state illustrate da Steina nel documentario *Cantaloup* (1980).

Protagonisti di un vero e proprio "dialogo tra l'utensile e l'immagine" che lascia spesso trasparire il divertimento, l'appassionata curiosità e il senso dell'umorismo quali veri e propri elementi metodologici di ricerca, i Vasulka hanno realizzato molti lavori - tra cui numerose videoinstallazioni - in cui immagine e suono sono elaborati in maniera complessa e raffinata, nell'infaticabile ricerca di nuovi modi di percepire la realtà: "la sfida", ha dichiarato Woody, "sta nel chiedersi non dove si trova l'immagine di successo, ma dove si trova l'immagine: nel senso più radicale del termine." Ma sono anche i protagonisti di una stagione particolarmente felice di "invenzioni" tecnologiche ideate con finalità espressive.

La loro attività è anche didattica: hanno infatti insegnato in varie Università della Est Coast e continuano a farlo a Santa Fe,

in Nuovo Messico, dove attualmente risiedono.

Woody insegna video e computer art, da molti anni, alla State University of New York di Buffalo e, oggi, anche in Austria e in Boemia.

Woody Vasulka è approdato, negli anni '80, a lavori di grande maturità espressiva, convogliando le sue ricerche in opere di "narratività elettronica" che in modo originale hanno dato il senso di ciò che potrebbe essere la "cinematografia" del prossimo secolo. *The Commission* (1983) e *Art of Memory* (1987) coniugano infatti l'uso di effetti elettronici e immagini digitali con uno sviluppo narrativo ispirato a una rilettura della realtà (nel primo caso la contrapposizione tra i due musicisti, Hector Berlioz e Niccolò Paganini, nel secondo gli eventi storici e il "teatro della memoria" del Novecento).

Pionieri e maestri delle arti elettroniche, i Vasulka sono stati i primi e più rigorosi artisti a realizzare installazioni spaziali sull'immagine virtuale: *Borealis* e *The Theater of Hybrid Automata* (1990/93) sono, tra le altre, installazioni multimediali interattive di straordinaria efficacia spettacolare, che prevedono spettatori e artisti (un compositore con il violino, un pittore, un attore, un vocalist, ecc.) interagire in uno spazio teatrale delimitato dai quattro punti cardinali con telerobot orbitali, videoproiettori, schermi cinematografici, monitor video, videodischi, e immagini elettroniche riprese, trasmesse e montate in diretta.

La trentennale ricerca espressiva sull'immagine elettronica e sulla ideazione dei particolari "Golem" elettronico-virtuali cui si sono dedicati negli ultimi anni, ha fatto delle esperienze dei Vasulka il fondamento sia di decine di importanti esposizioni di arte contemporanea nei cinque continenti sia degli effetti speciali di film di grande successo.

"Laser d'or" al VideoArt Festival di Locarno nel 1984, Woody e Steina Vasulka hanno in programma importanti mostre antologiche a Roma nel 1995 e a San Francisco nel 1996, prologo di una serie di esposizioni intercontinentali itineranti.

Marco Maria Gazzano



Steina e Woody Vasulka, René Berger, Rinaldo Bianda e Vittorio Fagone all'assegnazione del "Laser d'Or", Locarno 1984

FRANCESCO MARIOTTI: "IL TEMPIO DELLE LUCCIOLE"

INTRODUZIONE

In un articolo - intervista apparso nel luglio 82 nella rubrica "Incontri" sull'Eco di Locarno in margine a una personale dell'artista alla galleria Flaviana, (nell'ambito della quale nel 1980 era nato il VideoArt Festival), Manuela Rossi, ora Kahn, e direttore del Museo Cantonale di Lugano, intelligentemente propose:

«...La riflessione dell'artista determina una rottura con quella che potremmo definire la creatività tollerata e neutralizzante, e vuole promuovere esperienze rinnovatrici, nelle quali non si tratta più di modellare uno spazio, quello del quadro e quello reale, ma di porre in primo piano l'attività dell'uomo e dell'artista, che divengono tema e contenuto principale. Viene a cadere l'unicità del mezzo pittorico e le ricerche assumono nuovi territori di definizioni linguistiche. In questo senso è comprensibile la presenza di Mariotti, nonché quella di un artista importante quale Alex Sadkowsky, alla Galleria Flaviana; una Galleria che propone un rapporto diverso tra gallerista e artista, mettendo a disposizione mezzi di espressione quali la fotografia, la fotoincisione e la videografia, tecnica usata attualmente sia da Mariotti che da Sadkowsky...»

Mariotti ha in seguito perfezionato la sua ricerca nel campo specifico dell'arte elettronica, dove videoarte, scultura e tecnologia si fondono nella creazione di particolari installazioni multimediali, come ad esempio "Il Tempio delle lucciole" di recente realizzazione.

BIOGRAFIA

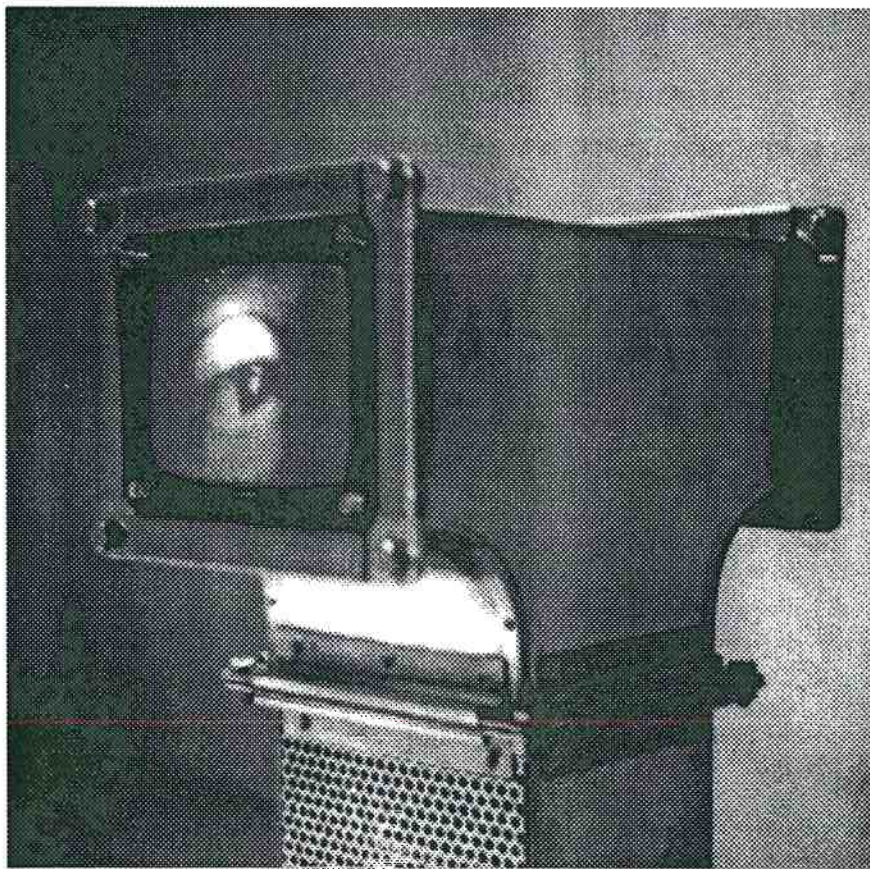
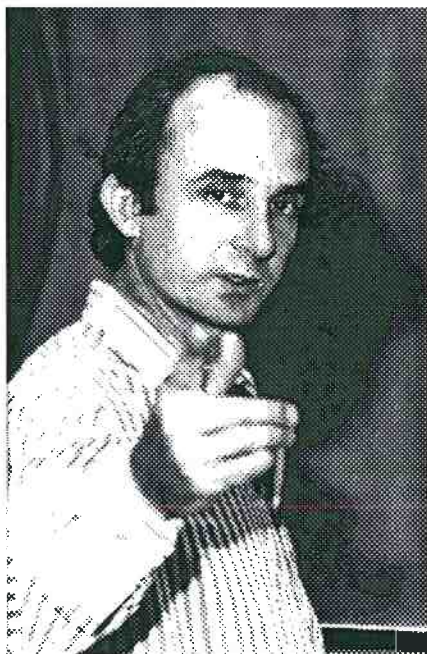
Francesco Mariotti è nato nel 1943 a Berna e si trasferisce a Lima in Perù per poi perfezionare i suoi studi con la Matura a Trogen, all'Ecole des Beaux Arts di Parigi e alla Hochschule di Amburgo. Dal '70 all'81 rientra in Perù con l'incarico di capo culturale al Cusco e d'insegnamento all'Escuela Superior de Belles Artes di Lima. Nel '68 realizza con Klaus Geldmacher una scultura elettronica alla 4° Documenta di Kassel e nel '69 negli atelier della Galleria Flaviana progetta e costruisce la prima grande scultura multimediale per la X° biennale di San Paulo che sarà poi trasferita alla prima Art 70 di Basilea e alla Fiera Internazionale del Pacifico a Lima.

Dall'81 all'87 assume la direzione della Stamperia della Galleria Flaviana a Locarno e partecipa all'associazione del VideoArt Festival di Locarno in qualità di segretario generale. Ottiene importanti premi e riconoscimenti nell'ambito del VideoArt Festival e presenta le sue sculture in importanti centri in Europa e oltre Oceano. Nel 1987 si trasferisce a Zurigo dove crea un importante atelier di esposizione e di produzione. Quest'anno presenta in prima a Locarno: "Il Tempio delle lucciole".

OMAGGIO

In occasione di questa XV° edizione che chiude un ciclo e un'associazione che è stata vera protagonista a livello internazionale nel campo della videoarte e delle nuove immagini elettroniche, un doveroso omaggio è dovuto a "Panchito".

La sua personalità esuberante e le sue opere particolari presenti a quasi tutte le manifestazioni a partire dal 1981, hanno contrassegnato l'evoluzione delle nuove tecnologie multimediali e alcuni principi della Scuola di Locarno che si sta affermando ai livelli più alti. Il VideoArt Festival è lieto di dedicargli questa presentazione con gli auspici per uno splendido futuro nel nuovo mondo delle immagini "transvirtuali".



L'idea di Correnti Magnetiche nasce nel 1985 a Milano da un incontro tra il musicista Riccardo Sinigaglia e il pittore Mario Canali.

In Correnti Magnetiche attualmente si riconoscono Mario Canali, Flavia Alman e Stefano Roveda per la progettazione e le immagini, Marcello Campione e Sabine Reiff per la programmazione e le installazioni, Riccardo Sinigaglia e Tommaso Leddi per la musica elettronica.

Correnti Magnetiche produce "composizioni" audiovisive bi e tridimensionali con una particolare attenzione per il rapporto tra musica e immagini e concerti di live-elettronica.

Nel 1992 inizia una ricerca nel campo della realtà virtuale e delle nuove tecnologie che rendono possibile la piena interattività con il pubblico e la generazione di immagini elettroniche in tempo reale realizzando l'installazione interattiva *Telespecchi*, il mondo virtuale *Satori* e il personaggio sintetico *Euclide* animato da Giacomo Verde.

Correnti Magnetiche è invitato alle maggiori manifestazioni nazionali e internazionali di arte elettronica, ha esposto in gallerie e musei e ha ricevuto premi e riconoscimenti in Italia e all'estero.

Nel 1989 ha ricevuto il premio World Graph (VideoArt Festival di Locarno).

Correnti Magnetiche è il risultato di una interazione tra artisti e professionisti di varia provenienza con il comune interesse per la comunicazione con le nuove tecnologie elettroniche.

Non esiste nessun manifesto né patto sottoscritto, ma il continuo riconoscimento di una reciproca forza attrattiva. Correnti Magnetiche non è mai stato un punto di partenza, ma una serie di risultati raggiunti.

Le nuove tecnologie elettroniche per produrre immagini e suoni non sono solo un mezzo, ma costituiscono uno splendido pretesto per discutere e reinventare continuamente i linguaggi di espressione e di comunicazione, le modalità della produzione artistica, i rapporti con il mercato, l'efficacia dei propri percorsi di vita e di pensiero.

Correnti Magnetiche è fame di forma e di senso, è insofferenza verso posizioni acquisite, è fiducia in un pensiero forte che non teme una continua mutazione ed evoluzione, è fiducia nel principio del piacere e nell'importanza del prodotto, nella semplicità che produce complessità, è fiducia nel valore della ricerca, nei risultati che provengono da uno studio approfondito delle macchine e da un continuo scambio con le persone e le idee, nel valore dell'esperienza estetica e della comunicazione: è fiducia nella propria capacità di sogno e di invenzione.

Il computer è la scatola vuota nella quale introdurre tutto ciò che è informazione e che può essere processato secondo algoritmi.

L'informazione non è un'astrazione che ci allontana dalla materia, ma è e rimane costantemente connessa alla materia: l'uomo ha solo colto la possibilità di trasferire l'informazione da una materia all'altra, ha trovato il modo di modulare con l'elettricità il silicio perché si riempisse di contenuti informativi, perché si attivasse di infiniti percorsi.

La possibilità di pensiero non è scissa dalla materia, ma fa parte della materia: la materia non è il semplice supporto sul quale imprimere il nostro pensiero fatto linguaggio, ma è essa stessa pensiero, informazione strutturata, senso che si auto-organizza.

La caratteristica principale del mondo dell'informazione è quella di essere scorrimento, dinamica continua, possibilità di collegamento, di interazione, di connessioni che si creano e si distruggono, evoluzione continua, incessante, e nello stesso tempo determinata e casuale.

Il computer è il luogo dell'elaborazione dell'informazione, dei processi; è il luogo della traduzione, della contaminazione di generi, stili, linguaggi; è il luogo della mutazione incessante, della verifica continua.

Il computer non produce soluzioni né significati, ma accetta messaggi in ingresso (input) per elaborarli secondo regole precise e rigorose restituendo nuove informazioni come risultato del processo (output).

Il computer è il mondo del senso, dell'informazione strutturata e in divenire, non del significato.

In questo senso il mondo del computer è più simile alla realtà che alla nostra mente. E' più vicino al nostro corpo che ai prodotti della nostra mente.

Il mondo del computer, dell'informazione-materia, è il mondo del virtuale.

Il mondo del virtuale non è il mondo delle idee astratte, delle idee-linguaggio.

Il mondo del virtuale è il mondo delle idee-corpo, è un mondo in cui i processi di pensiero possono sussistere in quanto rimangono nella materia modulata.

Per questo il computer, l'ultima e più orgogliosa affermazione del sogno cartesiano di una mente separata, eterea, altra rispetto al corpo, il computer che voleva essere la definitiva smaterializzazione di tutto ciò che di fisico, materiale, pesante la tecnologia ancora aveva, il computer nella sua evoluzione ha ricondotto al corpo.

Ora ascolta le voci, interpreta il movimento di uno sguardo, il piegarsi di una testa, il tendersi di un muscolo, riconosce il peso, il calore, i movimenti di tutto un corpo.

Il computer è stato dotato di organi di senso e ha cominciato a comunicare non solo messaggi indirizzati alla nostra mente, ma immagini, suoni, scenari, luoghi spazio-temporali che si rivolgono al nostro essere fisico, al nostro corpo, invitandoci infine ad entrare nell'informazione fatta mondo (sempre rimasta mondo), nella realtà virtuale.

Realtà Virtuale, nome ambiguo per indicare nuove possibilità di esperienza.

Ma il Virtuale non è la realtà, ed è sotto gli occhi di tutti il negativo che nasce dalla confusione tra reale e virtuale; il Virtuale è una nuova dimensione, laterale, spostata rispetto alla realtà, frutto di processi di traduzione e di sostituzione percettiva.

Il Virtuale non è la realtà, e non è un luogo mentale se per mente intendiamo il luogo delle idee frutto del nostro linguaggio (soprattutto scritto).

Il Virtuale è il mondo della mente-corpo, è il luogo di quelle idee che sono scritte nella nostra materia, frutto dell'evoluzione e dell'elaborazione di milioni di anni di esperienza di viventi, è il luogo dei modelli di pensiero collettivi della mente umana, dei pensieri biologici, incarnati, delle certezze e delle aspirazioni primarie, è il mondo degli archetipi e del mito.

Sono queste le idee-oggetto che si prestano ad essere sperimentate, sono questi gli spazi-pensiero che possono venire percorsi, navigati, che possono divenire oggetto di interazione, che si offrono a trasformarsi in significato individuale, ogni volta e per ciascuno diverso.

Questo è il mondo nuovo che si è aperto di fronte a noi artisti, questo il nuovo spazio dell'immaginazione, questo il nuovo confronto, questo il luogo dove l'arte può realizzare il suo fine, la ricerca incessante di senso.

Come da sempre è luogo di libertà, di contaminazione, di processi e non di stati.

Ed è necessaria una continua ironia (dal greco *éiron*, letteralmente "colui che interroga fingendo di non sapere") per lasciare scorrere, per impedire la staticità di un significato definitivo, fosse anche l'affermazione di un ego.

Ma leggerezza e scorrimento non devono voler dire imponderabilità, nel Virtuale tutto deve avere la concretezza di un gesto, di un'azione fisica, di un'emozione, di un rapporto affettivo, la solidità di un'idea-corpo che ha impiegato millenni per definirsi.

Mario Canali

Satori è un mondo virtuale di tipo immersivo (casco più joy-stick) ed è costituito da oltre dieci "spazi" collegati tra loro tramite "portali". Dallo spazio principale è possibile passare a un secondo livello di "spazi" attraversando alcuni "portali" chiaramente segnalati. Esiste poi un terzo livello al quale si accede solo trovando i relativi "portali" che sono nascosti nelle architetture e negli oggetti.

Se due stazioni sono collegate in rete, l'universo virtuale può essere visitato contemporaneamente da due persone. I due visitatori possono vedersi, incontrarsi, e comunicare tra di loro tramite voce.

In **Satori** non c'è nessuna meta da raggiungere, nessun nemico da distruggere, nessun punteggio da completare, nessun invasore da respingere, nessun compito da eseguire se non quello di

esplorare gli spazi, di giocare con gli oggetti e i suoni, di inseguire, seguendo il filo d'Arianna della propria curiosità e delle proprie emozioni, un personale percorso di senso.

Gli spazi di **Satori** presentano oggetti, architetture, personaggi, eventi e "regole del gioco" in attesa di un elemento coagulante, dell'ingresso del visitatore, per dare inizio ad una storia, una vicenda, per aggregarsi in una forma, per aprirsi alla possibilità di lampi d'illuminazione. "Satori", per la cultura Zen, è l'illuminazione improvvisa, è il risveglio della nostra consapevolezza, la comprensione immediata e senza mediazioni intellettuali, con l'unità di tutto il nostro essere, mente e corpo, dell'evidenza della realtà.

Ideazione e realizzazione

Mario Canali e Marcello Campione

ESPACE MUSICAL "PUCE MUSE LUX"

LE SPECTACLE

**PUCE CELLE QUI MULTIPLIE
NOTRE INTELLIGENCE
MUSE CELLE QUI NOUS INSPIRE
LUX CELLE QUI NOUS ÉCLAIRE**

Puce Muse Lux, espace d'illusion
Illusion d'entendre la lumière ou de voir le son

Illusion d'un espace qui se démultiplie comme dans un

Kaléidoscope, où l'oeil se perd et où l'oreille prend le relais

Illusion d'un son mobile alors que rien ne bouge

Illusion pour mieux montrer le rêve...

Puce Muse Lux, espace vivant

Les musiques-lumières explorent des situations, des territoires différents. Elles utilisent des instrument musicaux et lumineux différents.

La règle du jeu consiste à tisser avec les instruments choisis, qui ont chacun leur caractère, des relations, des aventures, un parcours. Entre ces musiques-lumières, une pause pour respirer et l'humour pour sourire.

Les musiques-lumières sont interprétées en direct avec des instruments originaux. Les technologies les plus sophistiquées sont au service d'un acte profondément humain: le concert. Moment de communication privilégié, acte sacré, aventure collective.

Puce Muse Lux, espace instrument

L'espace du concert, ses dimensions, son apparence si modifient très rapidement. Sombre, éclairé, réfléchissant, proche, distant. Ses métamorphoses deviennent langage. Jouer des limites du lieu pour se perdre, perdre l'oeil et aiguïser l'oreille.

LE PROGRAMME

Méta-mot
de Serge de Laubier

En ouverture, jeux de voix au bout des doigts, accompagnés au clavier lumineux, le tout en noir et blanc.

Chant 1
de Rémi Dury

pour voix, claviers et 48 filaments électriques

Sonnerie des orgues
de Serge de Laubier

Trois sonneries pour tuyaux d'orgues, tiges de lanières et méta-instruments. Successivement: Vivace a piacere, lento espressivo, andante maestoso.

Cornes muse
de Rémi Dury

pour deux sonocannes et 2 048 383 couleurs traînées lumineuses sur bain de couleurs, ornées d'un contrepoint de deux sonocannes.

Sonnerie du passage
de Serge de Laubier
pour Méta instrument sonore, Méta instrument lumineux, et pyrotechnie. Hommage au feu sur un tutti de lumière.

LES INSTRUMENTS LUMIÈRE ET SON

Les tiges de lumières

Ce sont des projecteurs originaux projetant des faisceaux lumineux extrêmement serrés et très intenses, matérialisés par un léger brouillard et découpant l'espace..

Les boîtes à couleurs

Ce sont des projecteurs groupés par trois, filtrés sur les trois couleurs rouge, vert et bleu. A l'inverse des tiges de lumières, elles ont une grande ouverture focale. Le jeu de graduation des trois projecteurs permet de synthétiser 2 048 383 couleurs.

Les filaments incandescents

48 filaments incandescents sont disposés autour des musiciens. Dirigés par ces derniers à l'aide du Méta-instrument, ils réagissent très vite (ms) aux variations d'intensité de gradation.

Les projecteurs robotisés

Ce sont des projecteurs motorisés permettant de commander la taille, la forme, l'orientation (XxY) du faisceau lumineux. Ils apportent une dimension considérable: le mouvement. Ils sont contrôlés soit par le clavier midi soit par le jeu d'orgue. Ce sont des pinces lumineuses qui permettent de graffiter l'espace.

La pyrotechnie

C'est une lumière proche du feu, qui n'est pas électrique. Ce sont essentiellement des gerbes or et des lances-flammes qui sont utilisés.

L'image projetée

Très lente dans ses mouvements, elle rappelle par sa capacité à représenter l'origine causale de sons. Elle agrandit l'espace en profondeur (rétro projection) et verticalement (reflet sur des miroirs). Elle installe une ambiance.

La Sonocanne

C'est une grande canne en fibre synthétique au bout de laquelle est accroché un petit haut-parleur très puissant. Elle permet de phraser le mouvement du son et de la lumière.

Le clavier lumineux

C'est un clavier prévu initialement pour jouer de la musique. Il contrôle des algorithmes pilotant le mouvement, la gradation et la couleur des projecteurs de lumière.

Le processeur Spatial
Octophonique (Brevet 8600153)

Il permet de faire véritablement "entendre le mouvement" d'un son. Ce son peut être localisé dans un volume donné, puis déplacé dans cet espace, d'un point donné, à des vitesses variant de zéro à un peu moins que l'infini. C'est le véritable relief sonore.

Le Méta-instrument

Il est le fruit d'une recherche menée au sein d'Espace Musical.

Il mesure en permanence la position, la vitesse, le sens du déplacement, des pieds, des poignets, des mains, de la pression des doigts des musiciens. Ces informations sont traitées sur ordinateur en temps réel, par des logiciels originaux développés au gré de l'imagination des compositeurs. Tous les logiciels lumineux et sonores sont originaux et développés spécialement pour "Puce Muse Lux". Un même geste peut déclencher et contrôler des phénomènes sonores très diversifiés. Le "Méta-instrument" permet de contrôler avec souplesse et précision la densité, l'élan, l'évolution et la vitesse du son. C'est un transducteur gestuel.

L'ÉQUIPE DE CRÉATION

Rémi Dury

Rémi Dury naît à Clayette en 1958. Il étudie d'abord à l'Ecole des Beaux Arts de Dijon avec un violon dans son carton à dessin. Il participe aux ateliers de Radio-France où il compose plusieurs pièces pour France-Culture. Il entre au Conservatoire National Supérieur de Musique de Paris dans la classe de composition électroacoustique où il obtient le premier prix. De là date sa rencontre avec Serge de Laubier et la création de groupe Espace Musical.

Ceci a donné lieu à plusieurs compositions comme: "Ictus", ballet électroacoustique. "Rhombes", pour bucco-parleurs, lasso-parleurs, et haut-parleurs. "Jeu de Rhombes", pour deux lasso-parleurs, "Pyrois", pour deux musiciens, bandes et artifices.

Serge de Laubier

Serge de Laubier naît à Lisieux en 1957. Il étudie à l'Ecole Louis Lumière pour être ingénieur du son et au Conservatoire National Supérieur de Musique pour être compositeur. De cette époque date sa rencontre avec Rémi Dury. Ses rêves l'amènent à composer pour des lieux précis dont le caractère étonnant dynamise la musique: forêt, parc cité, labyrinthe, etc... à les faire sonner "à plein haut-parleur".

Il invente avec Alain Erignoux le Processeur Spatial Octophonique (brevet 8600153) qui lui permet d'écrire en toute liberté la musique en trois dimensions. Il est actuellement chargé de recherche au G.R.M. de l'I.N.A.

Il compose: "Bestiaire nocturne", musique de forêt pour trois percussionnistes et 100 haut-parleurs, "l'Air de l'eau", opéra de plein air créé dans tout le parc de Royaumont, "Sonnerie de l'arc de cercle" pour huit enceintes et 50 clignoteurs, primée au concours international de Bourges en 1989. Mais pour pouvoir attraper, toucher, diriger les sons avec une sensibilité nouvelle, il crée une lutherie originale avec notamment le Filtre Modeleur à Transducteur Sonore ou encore le Méta-instrument.

Il compose, par exemple: "Organa" avec le FMTS, dédiée à Rémi Dury, "Voix sonnée" pour voix et dispositifs électroacoustiques, "Saxo-sonnerie" dédiée à Daniel Kientzy.

Louis Piccon

Louis Piccon naît à Paris en 1961 et fait ses études d'Architecture à Strasbourg à l'Ensaïs d'où il sort diplômé en 1985. C'est à cette occasion qu'il rencontre Serge de Laubier et Espace Musical.

Il mène depuis 1986 une activité d'architecte au sein du groupe Nunc dont il est co-fondateur, ainsi qu'une activité de plasticien. Il est actuellement chargé du cours d'Architecture Intérieure à l'Ensaïs. Il participe depuis 1990 aux créations d'Espace Musical pour la scénographie et les images.

Marie-Noëlle Bourcart

Née à Bordeaux en 1959, Marie-Noëlle Bourcart commence dès 1978 à éclairer les spectacles de Michel Puig et travaille pour des metteurs en scène tels que Claude Malric ou Michael Lonsdale.

Elle participe à l'exposition "La Lumière dans tous ses états". En 1980, elle rencontre François Rancillac et depuis crée la lumière de ses pièces: "Britannicus", "Le fils", "Le nouveau Menoza", "Polyeucte"; elle crée aussi celle du groupe musical "Azimut" et des chorégraphies d'Alain Michard.

Amie de longue date de Serge de Laubier, elle adhère à ses rêves sonores et lumineux et s'associe dès 1986 aux créations d'Espace Musical.

Serge Gasparollo

Né en 1958 à Gonesse, Serge Gasparollo, déjà tout petit, joue avec le feu et la poudre. En 1979, il découvre la pyrotechnie à grande échelle et, depuis, participe aux principaux événements pyrotechniques de France:

Le 14 juillet de Paris chaque année, le Défilé de Jean Paul Goude, l'Hommage au Général de Gaulle, la Cérémonie de clôture des J.O d'Albertville.

Il collabore au feu d'artifice du film "Les Amants du Pont Neuf" et réalise des effets d'intérieur pour le théâtre.

En 1989, il rencontre Espace Musical et embrase chacun de leurs spectacles.

