

4.8.84 7

Jean-Paul Fargier/intervention au Colloque de Locarno

cinéma, télévision, vidéo: interactivités

DE LA COULEUR A LA DOULEUR

(pour une vidéo empathique)

30 LUG. 1984

On l'a dit et redit: la vidéo est un art où prime le temps. L'espace vidéographique est un écoulement infini d'informations sans rivage. Il est réductible à la somme incalculable de chacun des points qui s'allument infinitésimalement au fil du flux électronique et composent ainsi, par persistance rétinienne, une surface. Une surface que nous avons coutume d'appeler: image.

A trop répéter cette vérité, essentielle certes, qui définit parfaitement la structure physique de l'image vidéo, on risque de méconnaître une autre caractéristique, non moins fondamentale, de cette image. Et guère moins physique d'ailleurs, mais pas seulement physique, *(imaginaire et symbolique)* puisque elle implique la relation psychique que nous avons avec elle en tant que spectateur, plus précisément en tant que corps.

Je veux parler de sa taille.

Etre devant une image plus petite que soi ou être devant une image plus grande que soi, ce n'est pas du tout la même chose pour un spectateur (pour un corps qui entre en relation spéculaire avec une image). En paraphrasant la formule augustinienne du temps ("c'est en toi mon esprit que je mesure le temps") il est juste de dire: "c'est avec toi, mon corps, que je mesure l'espace". Et sur ce point précis - de mon rapport avec une image - toutes les corrections relativistes ne peuvent mais.

Il faut en revenir à ce point - ce que n'ont jamais cessé de faire les artistes vidéo les plus avisés - si l'on veut comprendre ce qui se passe vraiment aujourd'hui dans l'Art Vidéo (ce qui avance, ce qui stagne, ce qui régresse).

Depuis ses débuts, l'Art Vidéo ne s'est peut-être posé qu'une seule question : que faire avec une image - une image en mouvement - plus petite que nous? Une image en mouvement c'est à dire fortement marquée par l'effet de réel, comme l'image du cinéma.

Mais une image plus petite que moi, c'est à dire se donnant d'abord comme une re-présentation, ce qui tend à contrecarrer l'effet de réel, l'impression de réalité, la transparence.

Cette question - qui est la question même de la télévision mais que la télévision ne se pose pour ainsi dire jamais tout en y répondant et souvent très bien à chaque instant - fonde la spécificité de ce champ de création qui se développe depuis quinze ans sous le nom d'Art Vidéo. Chacune des oeuvres importantes qui naissent dans ce champ est une nouvelle réponse à cette question.

Aucune des grandes oeuvres que nous reconnaissons aujourd'hui comme classique, aucune des expériences qui nous surprenent aujourd'hui, n'a évité de se poser cette question, au contraire même elle l'a constituée en motif de son mouvement.

Le temps est venu de s'apercevoir - et donc de dire - que l'Art Vidéo s'est toujours développé dans une relation étroite avec le Cinéma. Car dès lors qu'il existe une image en mouvement plus grande que nous, la question de l'image plus petite que nous ne saurait se poser et se résoudre en dehors de celle-ci (dont la valeur de référence mythique est établie depuis longtemps).

L'Art Vidéo, en tant qu'il est, par ses origines, partie prenante de la modernité des Arts Plastiques, permet de se rendre compte que cette modernité se constitue comme réponse au défi des Arts de la Reproduction (Photo, Radio, Cinéma, Télévision).

C'est le développement d'un nouveau courant que nous avons appelé "tension vers la fiction" (puis nouvelle fiction) qui a fait surgir avec le plus d'acuité cette question - d'une image plus petite que nous - que la ~~kiné~~ Vidéo se pose depuis toujours dans un va et vient incessant entre Cinéma et Télévision.

Le problème clef, ici, est celui du dehors de l'image. De ses bords L'image vidéo (qui est au départ identique à celle de la télévision est une image dont nous voyons les bords. Elle se tient devant nous close, fermée sur elle-même, et de ce fait elle nous exclut, nous tient à distance. S'auto-désignant comme une image, elle substitue au parti pris des choses auquel semble voué le cinéma, le parti pris des codes, auquel elle ne semble pouvoir échapper. L'image de cinéma, plus grande que nous, nous comprend dans son dehors, nous englobe dans son hors-champ, tisse entre nous et elle une unité qui fait sa force fictionnelle, une force par laquelle elle nous aspire dans un processus (aux modulations diverses) d'identificatio

Le temps est venu de s'apercevoir - et donc de dire - que l'Art Vidéo s'est toujours développé dans une relation étroite avec le Cinéma. Car dès lors qu'il existe une image en mouvement plus grande que nous, la question de l'image plus petite que nous ne saurait se poser et se résoudre en dehors de celle-ci (dont la valeur de référence mythique est établie depuis longtemps).

L'Art Vidéo, en tant qu'il est, par ses origines, partie prenante de la modernité des Arts Plastiques, permet de se rendre compte que cette modernité se constitue comme réponse au défi des Arts de la Reproduction (Photo, Radio, Cinéma, Télévision).

C'est le développement d'un nouveau courant que nous avons appelé "tension vers la fiction" (puis nouvelle fiction) qui a fait surgir avec le plus d'acuité cette question - d'une image plus petite que nous - que la ~~xxx~~Vidéo se pose depuis toujours dans un va et vient incessant entre Cinéma et Télévision.

Le problème clef, ici, est celui du dehors de l'image. De ses bords. L'image vidéo (qui est au départ identique à celle de la télévision) est une image dont nous voyons les bords. Elle se tient devant nous, close, fermée sur elle-même, et de ce fait elle nous exclut, nous tient à distance. S'auto-désignant comme une image, elle substitue au parti pris des choses auquel semble voué le cinéma, le parti pris des codes, auquel elle ne semble pouvoir échapper. L'image de cinéma, plus grande que nous, nous comprend dans son dehors, nous englobe dans son hors-champ, tisse entre nous et elle une unité qui fait sa force fictionnelle, une force par laquelle elle nous aspire dans un processus (aux modulations diverses) d'identification.

4

La force de l'image de la télévision - qui n'a pas de hors champ - c'est ce qu'on pourrait nommer son "revers". Au dos de chaque image il y a une autre image. Le revers de A c'est B, mais le revers de B ce n'est pas B c'est C, et D le revers de C, etc... Logique de la représentation infinie. Tout est déjà représenté, tout est image, toute image vient d'une autre image. Forclusion du réel et de ses lois. La vidéo, à partir de là, a inventé des modes d'apparition et de disparition (de passage d'une image à une autre, d'un espace à un autre) qui n'existait pas au Cinéma. Elle a même inventé des effets de hors champ (prédominance de la Voix, incarnation de la Voix, homme incrusté, cadres dans le cadre) qui permettaient dans son champ clos, de produire, une dialectique entre dedans et dehors, entre visible et invisible, sur laquelle repose tout désir de voir (pulsion scopique) dont le paroxysme est le suspense. Et ces formes nouvelles la Vidéo ne l'est pas inventé seulement dans ses oeuvres dites de fiction.

Que se passe-t-il (que doit-il se passer) quand on veut faire jouer à l'image vidéo le rôle d'une image qui entend établir avec son spectateur une relation essentiellement fondée sur un mécanisme d'identification (pour ne pas dire d'empathie) ? Comment l'espace électronique doit-il être joué pour faire rebondir la création vidéo de l'horizon de la couleur à celui, par exemple, de la douleur. Avez-vous déjà vu une image vidéo qui exprime la douleur ? Peut-il en exister ? A quel prix ?