

La "nouvelle fiction" est-elle une spécialité française? On pourrait le croire à la vue du programme que je propose pour cette soirée, où toutes les bandes, à deux exceptions, ont été réalisées par des Français. On voudra bien m'en excuser. En tenant compte, d'une part, que je n'ai pu me déplacer (sauf en Angleterre) pour faire cette sélection, et que d'autre part, j'inclus volontiers dans le débat sur la fiction vidéo nombre de bandes présentées ici à des titres divers. Ainsi The Commission de Woody Vasulka, Stations de Bob Wilson, Der Riese de Michaël Klier, Frauenzimmer de Claudia Aleman, Grimoire magnétique de Joelle de La Casinière.

La "nouvelle fiction" est-elle une "invention sans avenir"? On serait tenté de le penser, puisque, à trois ou quatre exceptions près, les oeuvres que j'ai rassemblées ici ont déjà été beaucoup vues - et appréciées - ailleurs. Qu'on sache cependant qu'en composant ce programme mon intention n'est pas de montrer à tout prix des inédits mais plutôt de proposer un ensemble de recherches dont la convergence peut faire surgir deux ou trois questions susceptibles de faire avancer le débat inauguré, en mars, à Montbéliard, poursuivi depuis dans diverses revues (Vidéodoc, les Cahiers du Cinéma).

Ces oeuvres me semblent faire surgir d'abord la question de la voix.

Est-ce qu'une grande partie de la nouveauté de ces fictions vidéo que nous avons appelées "nouvelles fictions", davantage qu'à l'usage des trucages visuels, ne tient-elle pas à l'invention de nouvelles postures pour la voix? Comment expliquer la grande défaite de la "voix off"? La victoire écrasante de la "voix in"? A quelle nécessité répond l'inclusion dans l'image du corps de la voix narratrice? La manipulation des voix? Les excès de voix (y compris jusqu'au mutisme)? Le refus des dialogues? Quels rapports les voix entretiennent-elles avec ce qu'on peut appeler l'absence de hors-champ de l'image vidéo? Quel rôle jouent-elles par rapport aux dimensions - plus petites que nous, spectateurs - de l'écran vidéo? Quels modèles empruntent-elles à la télévision? Au cinéma?

J'avancerais quant à moi l'hypothèse suivante: tout ce travail de la voix dans les fictions vidéo vise à obtenir un "effet de fiction" que l'image électronique par sa nature même (petite et en pointillée) est incapable de provoquer: nous faire croire à ce qui est montré au point de déclencher un processus d'identification. Il s'agit, par la voix, de créer un espace qui est englobé par un autre. Un espace où nous nous perdons.

Si en vidéo l'espace c'est du temps, la voix, elle, à certaines conditions, peut être de l'espace.

Jean-Paul Fargier

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, puisqu'elle implique la relation psychique (imaginaire et symbolique) que nous avons avec elle en tant que spectateur, plus précisément en tant que corps. Je veux parler de sa taille.

Entre 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).

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 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.

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'existaient 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 de produire, dans son champ clos, une dialectique entre dedans et dehors, entre visible et invisible, sur laquelle repose tout désir de voir (plu-sion 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?

Jean-Paul Fargier

VIDEO OHNE WORTE -STATEMENT-

In der Videoproduktion der letzten Jahre herrschen Arbeiten vor, die nahezu ohne jede verbale Kommunikation auskommen. Worte, wenn schon mal nötig, werden gern geschrieben als Titel oder Zwischentitel abgehoben vom Bild - und Tonverlauf eingeschoben. Die Asthetik der Videoclips, in denen Bilder die vorgegebene Musik begleiten, prägt inzwischen weitgehend unsere Wahrnehmung. Die Leistung der Videokünstler ist dabei, ebenso wie die Arbeit der Graffiti-Künstler von Kommerz und Mode schneller eingeholt worden, als dass sie vorher als Kunst ins allgemeine Bewusstsein eingegangen wäre. Das "Nicht-Sagen-Wollen" beinhaltet deutliche Züge der Verweigerung, der ein Stammeln in Worten wie in Bildern entspricht. Sprache ihrer Kraft und Möglichkeit entkleidet und in den Massenmedien missbraucht, abgelutscht in der Werbung und zum Erbrechen pervertiert in der politischen Diskussion, wird tagtäglich über uns in Sturzbächen geschüttet. Das Fernsehen berichtet über unsere Welt wie ein bebildertes Radio. Die scheinbar immer noch für objektiv angesehene Kamera darf von einem "ausgewogenen" Kommentar begleitet werden. Selbst ohne jede Sprache, das heisst ohne die Grammatik der Bildbedeutungen und ohne die Syntax der Bildfolge, wird ein optischer Brei serviert, der ebensogut und schlecht vom Krieg wie von der Kultur handeln kann.

Videokünstler haben darauf, zum Teil auch erfahren durch eigene Versuche "kommunikativer" Videos, in denen das Wort dominierte, mit der Entwicklung einer Bild - und Tonsprache reagiert, die geeignet ist, sowohl Abbild unserer Realität zu sein, als auch in einem unmittelbaren und packenden Sinn verstanden zu werden. Die City-Wirklichkeit in ihrem hektischen Rhythmus und in der Vielfalt unterschiedlicher, ja widersprüchlicher Erfahrungen bildet die Basis, von der ausgehend die Welt dechiffriert wird. Diese Welt lässt sich nicht mehr in harmonischen, einheitlichen Bildern darstellen, es sei denn man wolle sozusagen die Gegenwelt zeigen (zum Beispiel Ulay-Abramovic "The city of Angels"), Es sind vielmehr die Fragmente, die in Form von Collagen zusammengefügt werden, zu Abbildern unserer Realität. In sie münden bewusst und unbewusst Erinnerungen in Form von Zitaten ein. In gewisser Weise Knüpfen die neuen Videos, in ihrer Fähigkeit ohne den Text einer verbalen Sprache auszukommen, an die Situation des Stummfilms unmittelbar vor der Entwicklung der Sprachübertragung an. Die zur Verfügung stehenden technischen wie bildmässigen Mittel sind jedoch um soviel reicher und differenzierter geworden, dass auch die Resultate komplexer und vielschichtiger ausfallen.

Helmut Friedel