



vous disent : "Oh je fais des computer-graphics aussi", comme si le médium était la seule chose importante. Je n'y crois plus. Ce n'est pas le médium qui est le message. J'en ai assez de ça. C'est une partie du message, parce qu'il vous dit quelque chose à propos de l'artiste, mais c'est tout. Le reste est complètement différent. Et maintenant les gens disent : "Oh Keith Haring fait aussi des "computer-graphics". J'en ai vu. Ce sont en fait ses dessins d'avant, transformés en "computer-graphics", c'est la même imagerie. Ce que j'essaie de sortir de cet ordinateur stupide, ce sont ses caractéristiques et ses limitations. C'est comme un discours sur le processus et sur la qualité de ce qu'il est capable de faire. C'est là la chose intéressante, et c'est ce qui définit les formes. Je ne veux pas dessiner de petits crocodiles ou des choses comme ça. Je veux découvrir ce que je peux faire à partir de cette facilité d'expression. J'ai, par exemple, un certain programme qui

dessine quelque chose. J'en prend des parties avec un carré que je définis, puis je les répète, je les ampute, les oriente différemment, pour avoir une espèce de perspective tri-dimensionnelle, je les observe. Je pousse un bouton et je peux retourner aux étapes antérieures, je peux retravailler dessus, changer les couleurs, les bousculer. Comme dans mes video-grammes, revient l'aspect collage... C'est pourquoi je compare ça à un traitement de textes. C'est comme un texte que vous concevez avec un programme spécifique, que vous retravaillez. Il faut prendre en charge les accidents qui peuvent survenir et j'aime beaucoup les accidents parce qu'ils sont source d'inspiration. Quand on trouve quelque chose subitement... et qu'on peut le répéter. Ça n'est pas tout à fait comme jeter un œuf sur un mur... et puis voilà...

Propos recueillis par
B. Degroote

"The Commission" est selon son auteur — Woody Vasulka — un opéra. C'est moins dans la tradition des siècles passés que dans la définition que livre Gene Youngblood, qu'il faut chercher la signification de cette appellation. "La pratique à laquelle je pense constituerait une fusion organique de l'image et du son en une seule unité, créée par un artiste unique écrivant et exécutant la musique, mais aussi concevant et réalisant les images qui en sont inséparables."(1) Les premières visions de "The Commission" font naître un sentiment mêlé de fascination et de frustration. Fascination due à l'impression d'être confronté à une somme résultant de quinze années d'expérimentation du médium électronique. Frustration générée par l'impuissance d'appréhender l'œuvre dans sa totalité : seul le dixième émergé de l'iceberg est accessible aux tentatives analystes d'une critique dotée la plupart du temps des seules armes héritées d'une pratique des arts plastiques, du théâtre ou du cinéma. "The Commission" plonge au cœur même du langage électronique et rend nécessaire la connaissance des processus d'élaboration du vocabulaire des Vasulkas et ce qu'ils impliquent quant à la lumière, au temps et à la transformation de l'information visuelle en langage binaire. C'est pourquoi le présent article est moins une "critique" qu'une tentative de déterminer quelques axes de recherche, agrémentés de fragments d'analyse.

Les préoccupations actuelles de la vidéo s'orientent vers ce que Jean-Paul Fargier appelle les "nouvelles fictions", et d'autres "de nouveaux types de narration". La conception de la structure narrative de "The Commission" est semblable à celle d'un programme informatique. Le contenu n'y a guère d'importance. Ce sont plutôt les relations qui existent entre les éléments du contenu qui sont significatives. Ainsi le rapport Berlioz-Paganini, matérialisé par une commande du dernier au premier, argument de

"The Commission" n'a de valeur, aux yeux de Woody Vasulka, qu'en tant que situation archétypale mise au service d'un discours sur l'art, mais aussi sur le temps. A la limite, n'importe quel archétype aurait pu fonctionner dans le même dispositif.

Au delà du contenu, la force même que revêt chacun des éléments mis en présence dans le vidéogramme : passage des voix au vocoder, images déformées par les trucages électroniques, angles de prises de vues, est signifiante.

Discourir sur la signification de "The Commission" suppose l'analyse de trois champs sémantiques au moins : celui qui naît des rapports entre fiction et réalité, celui synchronique qui parcourt toute l'œuvre, celui diachronique qui envisage cette "collision des codes à l'intérieur même d'une "frame" selon l'expression de Youngblood.

Le premier champ : rapport fiction-réalité étant littéralement tissé dans la trame formé par les deux autres. Programme d'ordinateur, la narration selon Vasulka n'est qu'un cadre à l'intérieur duquel s'inscrivent des données. C'est ainsi par exemple que Woody Vasulka n'a pas rédigé les textes de "The Commission". Il a préféré en laisser le soin à Robert Ashley (Berlioz) et Ernest Gusella (Paganini) provoquant par ce procédé un changement radical du statut de l'acteur déjà amorcé dans certaines productions théâtrales ou musicales américaines des années 60 (Living Theater, John Cage par exemple). Il est loisible de se demander ce qui a présidé au choix des "acteurs", peut-être simplement les relations que Vasulka entretenait entre Paganini et Gusella d'une part, Ashley et Berlioz d'autre part : fiction et réalité. Il est de toute façon intéressant de noter la différence d'attitudes des deux protagonistes par rapport à l'écriture de leur texte. Gusella s'est basé sur deux ans de recherches concernant la vie de Paganini. Ashley s'est plutôt attaché à faire entrer le personnage Berlioz dans son propre programme. De

même Woody Vasulka n'a donné que des indications sommaires à Steina qui a réalisé les prises de vues : principalement l'angle de la caméra par rapport au sujet filmé. On retrouve dans ce procédé l'attitude qu'a le réalisateur par rapport aux machines et qu'il exprime à propos d'une de ses œuvres : "Par Artifacts je veux dire que je dois partager le processus créatif avec la machine. Elle est responsable de beaucoup trop d'éléments dans ce travail. Ces images viennent à vous comme elles viennent à moi — dans un esprit d'exploration."(2) Dans "The Commission", dans une certaine mesure, le processus créatif est partagé par les "acteurs" et l'opérateur. On ne sait si Vasulka considère les machines comme des hommes ou les hommes comme des machines. Ce qui l'intéresse de toute manière, c'est ce qu'ils ou elles peuvent lui apporter, non ce qu'il peut leur faire faire.

L'analyse diachronique devrait rendre compte du discours produit par la juxtaposition des différents codes au sein d'une même "frame" : traitement de la voix, texte, traitement de l'image, type de cadrage, angle de prises de vues, etc... Elle rejoint les préoccupations de "micro-time" qui sont au centre de la recherche de Woody Vasulka.

Dans la séquence de la morgue, le cadavre de Paganini, le corps de l'employé se prolongent en autant de filaments ouatés qui balaient l'écran horizontalement en formes imprécises : une combinaison des "wave forms" et de l'"horizontal drift" découverts par les Vasulka.(3) Ce traitement de l'image rend presque perceptible visuellement l'odeur de décomposition, est un commentaire sur la consistance même du cadavre, renforce le discours de l'employé de la morgue effectuant les mesures. Le traitement électronique de l'image vient dédramatiser par la spectaculisation le réel auquel se réfère la fiction.

L'étude synchronique de "The Commission" devrait envisager tous les

éléments qui composent l'œuvre, séparément, pour rendre compte de leur évolution, des relations qui existent entre leurs différentes transformations. Faute de temps, mais aussi de références, l'analyse se limitera à quelques-uns de ces éléments. La relation Paganini-Berlioz, le lien entre les deux compositeurs sous forme d'une commande de l'un à l'autre, semblent jouer comme métaphore du passage d'un système à un autre. Passage d'un système musical à un autre d'abord : la musique de Paganini est encore teintée de classicisme et de baroque, celle de Berlioz a déjà un pied dans le vingtième siècle. Passage également d'un type de société à un autre. Entre les deux états, une discontinuité, un accident symbolisé par l'improbable don d'argent d'un artiste à un autre, une plaque tournante : pendant la remise de l'argent, les acteurs sont situés sur un plateau pivotant face à la caméra fixe.

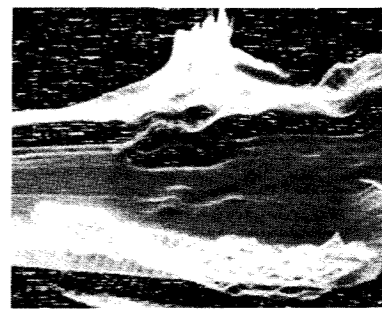
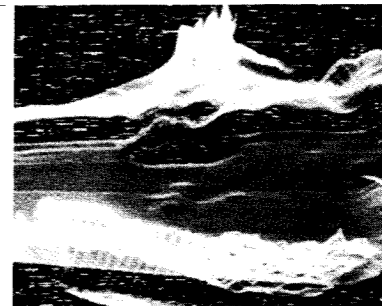
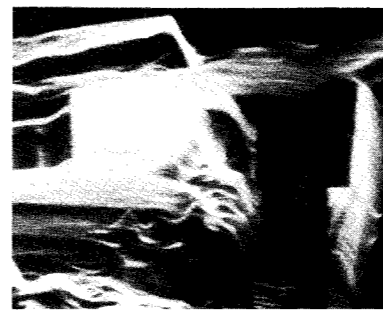
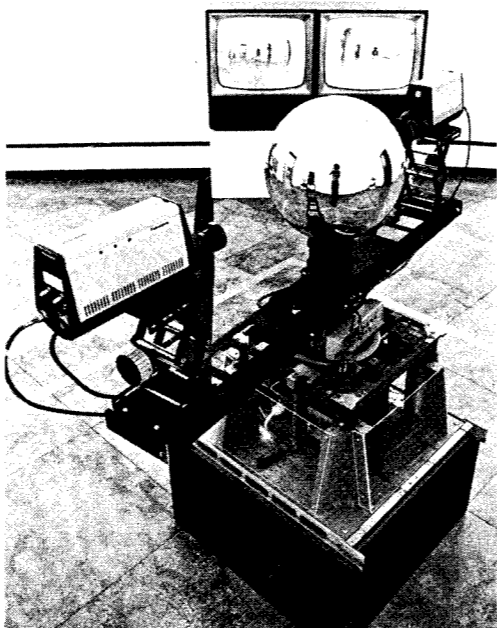
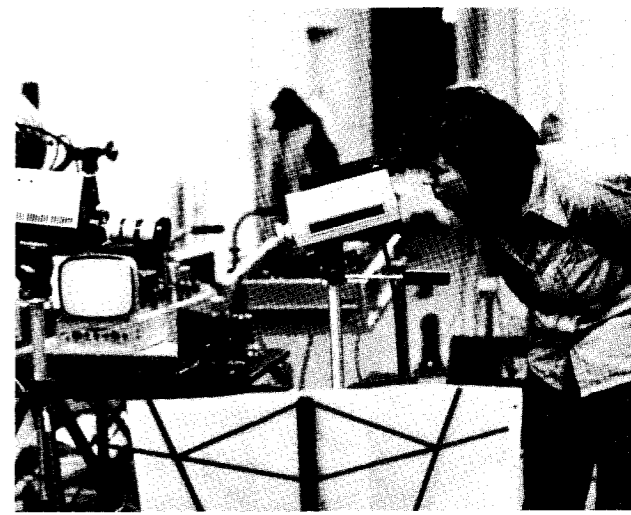
"The Commission" est d'abord un discours sur le temps, un temps non linéaire dans la mesure où certains éléments sont présents dans le passé et vice versa. Cette coexistence d'éléments passés, futurs et présents n'est nullement aussi bien exprimée que dans la dernière partie de l'œuvre, dont l'image est digitalisée, et qui égrène son texte aux accents de nostalgie. La progression de la syntaxe électronique de l'analogique vers le digital peut être aussi perçue comme discours sur la transformation du système social. Paganini est réduit, une fois mort, à un ensemble de mesures opérées sur lui par un employé de la morgue. Jusqu'alors le traitement de son image relevait de l'analogie, comme le texte de Gusella était analogue à la biographie de Paganini. Berlioz, survivant à la fin de "The Commission" voit son image transformée en langage binaire.

Dans la dernière séquence, le lamento de Berlioz, l'image digitalisée, ressemble étrangement à un tableau pointilliste de Seurat. L'image habituellement appréhendée par notre

VASULKA: THE COMMISSION POUR UN FORMALISME EXPRESSION- NISTE

Steina et Woody Vasulka sont considérés généralement comme des pionniers de la vidéo : le grand-papa et le grand-maman de l'art-vidéo ironisait récemment le Standaard. Dans une interview accordée à Chris Dercon, ils ont bien voulu retracer les étapes de leurs recherches. Avec la réalisation de "The Commission" en 1983, Woody Vasulka signait sa première œuvre "narrative" qui pour lui n'est jamais qu'un pas de plus dans ses expérimentations.

Vasulka : "Machine Vision"

Vasulka : "Horizontal Drift" :
Reminiscence août 74 et
C. Trend Octobre 74Steina Vasulka : œil
humain, œil de la caméra

système de perceptions renferme trop d'informations pour que nous puissions nous rendre compte des changements de réactions infimes par rapport à la lumière qui s'opèrent à sa surface. En réduisant l'information à un certain nombre de bits, et en laissant se superposer des images successives, le procédé digital des Vasulkas permet de prendre conscience des changements de couleurs infimes affectant un corps en mouvement. Le temps est rendu perceptible par le chatoiement des couleurs. Les bits d'information se superposent, s'annulent, se renforcent. Est rendu visible la remarque de Goethe dans sa théorie des couleurs : "Les couleurs ont une étrange duplicité et, si l'on me permet de m'exprimer ainsi, une sorte de double hermaphrodisme, une singulière manière de s'attirer, de s'associer, de se mélanger, de se neutraliser, de s'annuler, etc..."(4) L'utilisation spécifique de la décomposition de la lumière dans cette séquence, la comparaison souvent faite avec le pointillisme rendent applicable cette remarque d'Agnès Varda qui estime que "la luminosité correspond chez les Impressionnistes à une certaine idée du bonheur." "C'est sans doute parce qu'ils ont été parmi les premiers à mettre dans leur peinture cette intensité de l'instant, autrement dit la solarité comme expression du temps" ajoute Paul Virilio (5). Un bonheur, une sérénité nostalgique, c'est l'impression laissée par la dernière séquence de "The Commission". Un bonheur qui s'associe à une vitesse vertigineuse. Plus loin que le cinéma, la video permet ici d'assister à la décomposition d'un mouvement, inscrit à raison de 60 images par secondes dans sa trame et perceptible non comme une continuité mais comme autant de discontinuités.

Le travail des Vasulka a souvent été taxé de formalisme. Woody déclare : "Au delà de cette recherche sur des structures d'images minimales, je peux apercevoir une structure plus large de conclusions narratives ou

syntaxiques émergeant de ce travail."(6) et encore : "Parfois, j'ai ce débat intérieur pour savoir si mon travail est fondamentalement naturaliste ou fondamentalement formaliste. Je vois ces deux propositions comme contradictoires. Le formaliste est une personne qui insiste sur la suprématie de la structure, et qui utilisera toutes ses ressources et ses possibilités conceptuelles pour structurer un produit. Je crois plutôt que je suis un naturaliste qui va simplement trouver un nouvel outil et l'examiner. Et qui, en l'examinant, crée certaines structures."(7)

B. D. ◀

LA PASSION DE LA RECHERCHE

Videodoc : Woody, tu as commencé par faire du cinéma et ensuite tu es passé à la video. Pourquoi ce changement brusque?

Woody Vasulka. Je suivais les cours à l'école de cinéma de Prague. On y attachait de l'importance au contenu, aux métaphores politiques uniquement. Ça nous éloignait complètement de la matérialité, de la réalité du médium en soi. Quand j'ai appris que ceci était fort apprécié aux Etats-Unis, nous sommes partis. Il y avait là toute une génération de metteurs en scène structuralistes et il y en avait d'autres qui mettaient l'accent sur le processus et le matériel. En très peu de temps j'ai été tout à fait conquis. J'ai rejeté toute forme de narration symbolique ou de contenu métaphorique. A Prague, il fallait travailler avec des codes culturels inébranlables qu'il fallait appliquer à une espèce d'idéologie. Aux Etats-Unis je peux travailler avec des choses, telles que les "frames", la tonalité, la lumière et le mouvement. Plus tard se sont ajoutés à cela, les sons électroniques, la video et l'ordinateur.

— Mais, en Tchécoslovaquie, il y avait quand même également un mouvement expérimental d'animation?

- (1) Gene Youngblood, *A Medium Matures : Video and the Cinematic Enterprise*, in *The Second Link, Viewpoints on Video in the Eighties*, Walter Phillips Gallery, 1983
(2) Steina et Woody Vasulka, *History of Image-processed Video*, in *Afterimage*, December 1983, propos recueillis par Lucinda Furlong.
(3) Voir interview des Vasulkas dans ce même numéro.
(4) Goethe, cité par Paul Virilio in *Logistique de la Perception, Guerre et Cinéma 1, Cahiers du Cinéma*, Ed. de l'Etoile, 1984
(5) Paul Virilio, op. cit.
(6) Woody Vasulka, in *Afterimage*, op. cit.
(7) *A Syntax of Binary Images : an interview with Woody Vasulka by Charles Hagen*, in *Afterimages*, Summer 1978.

W.V. OK, les films d'animation étaient fabriqués manuellement. Je ne possédais ni le talent ni l'intérêt pour faire des images avec la tête et les mains. J'étais seulement intéressé par l'image photographique. Mais quand nous avons appris à connaître la video à New York, un terrain encore tout à fait vierge à ce moment-là, mon intérêt s'est vite déplacé de l'image photographique vers les synthèses d'images. Nous n'étions néanmoins pas attirés par le "look", le côté esthétique des images, mais par ce qu'il y avait derrière elles. Qu'y a-t-il à l'origine des synthèses d'images, comment contrôler l'image, voilà l'objet de notre recherche video.

Steina Vasulka. Woody appelle cela "contrôle", moi je dirais plutôt "performance de l'image". Tout mon travail est centré sur le système de performance. Je montre ce que la machine voit : "Machine-Vision". Sur le même plan que Woody qui affirme ne pas être intéressé par l'animation manuelle, moi, je ne suis intéressée que par le temps réel : je ne peux pas travailler avec du temps non-réel. Cela provient sans doute de ma formation musicale. Tout mon travail est construit autour de cette seule idée : mettre en branle un système et puis le laisser fonctionner. Je peux élaborer tous les

paramètres à l'avance, mais une fois qu'ils sont là, j'estime que je ne peux plus rien y changer.

W.V. L'important là-dedans, c'est que le matériel peut créer sa propre phénoménologie. Cette phénoménologie doit pouvoir concurrencer ou plutôt s'appliquer au théâtre, au cinéma, à la littérature et à la musique. Si on est convaincu de cela, tout un monde de possibilités s'ouvre. On devient également beaucoup plus précis. On se dirige alors vers quelque chose comme un langage et je suis d'avis qu'il faut s'éloigner du système de fonctionnement en soi. Quand Ed Emswiller a créé son cube digital à Sunstone, cela est devenu en quelque sorte une image-clef pour toute une nouvelle gamme d'images. John Sanborn et Dean Winkler ont utilisé son cube dans "Act III", comme image-clef pour un système multi-narratif. La différence consiste en ce que Emswiller a travaillé pendant 40 jours à cette seule séquence, tandis que cela n'a coûté que quelques minutes à Sanborn et Winkler.

— Est-ce qu'on peut parler d'une histoire de la "synthèse d'image" ? Est-ce que cela a à voir avec la sub-culture industrielle aux Etats-Unis ?

S.V. Quand nous avons découvert le "feed-back", nous avons cru que nous étions les premiers. Mais tout le monde a inventé en même temps le "feed-back".

W.V. Le "feed-back" a été le premier pas. C'est la première image qui est phénoménologiquement unique en video. Quand on place la caméra devant le moniteur, cela provoque une résonance interne au système. Donc encore une fois : système de fonctionnement. Il n'y a pas de différence plus grande entre le cinéma et la video. "Feed-back" a été le premier pas vers la représentation électronique.

S.V. Les "white middle-class rebels" trouvaient ridicule ce que nous et les autres faisons. En ce temps-là, il fallait emporter la caméra-video portable à l'extérieur pour sauver le monde. Il fal-

lait clouer le bec à Walter Cronkite et montrer la vérité au public. On n'acceptait pas que nous nous occupions seulement de feed-back. Nous étions par conséquent enchantés de rencontrer des expérimentateurs comme Erik Siegel et Stephen Beck.

— Est-ce que l' "image-processing" n'était pas un phénomène propre à la Côte Ouest ?

S.V. Nous croyions effectivement que tout se passait sur la Côte Ouest, mais quand nous avons atterri là en 1972, nous avons constaté que ce n'était pas le cas.

— Est-ce que le feed-back n'avait pas également à voir avec le "flower-power" ?

W.V. En effet, le "feed-back" était devenu la nouvelle métaphore de toute la culture américaine alternative. Le feed-back était mis sur le même pied que l'invention du feu. C'est dans ce sens que le "maître du feed-back", Skip Sweeney, l'a appliqué sur la Côte Ouest. La Côte Est était beaucoup plus engagée socialement et politiquement. Les gens du "Global Village Theory" s'occupaient également de feed-back. Mais ils l'employaient beaucoup plus dans un contexte socio-critique et thérapeutique. Pourtant la véritable polarisation survint seulement quand les galeries découvrirent le video-art ou en créèrent. Cela a donné naissance à deux mouvements, l'un social, l'autre esthétique. Ce qui a été également important pour la video c'est l'émergence vers la fin des années soixante d'un système de financement.

— Qu'est-ce qui est venu après le feed-back ?

W.V. Quand on parle d' "image-processing", il y a d'abord l'audio-synthèse. Le monde de l'audio possédait déjà des systèmes générateurs de sons. Sur ce terrain, on disposait déjà également de toute une gamme de moyens de contrôle. A ce moment-là, les expériences de Stephen Beck

étaient de la plus grande importance pour nous. Il faisait du travail de pionnier avec les fonctions premières du contrôle-video. Pour la video comme pour l'audio-synthèse, le voltage est le premier moyen de contrôle. Le travail de Stephen Beck était fondamental à ce stade. Erik Siegel survint au même moment avec ce genre de choses.

S.V. Notre premier matériel video consistait essentiellement en audio-synthétiseurs. Depuis le début il était clair pour nous qu'il n'existait pas véritablement de matériel video pour faire de l'image-processing.

W.V. Nous nous rendions compte que la forme de base était la même pour l'audio et la video : les ondes. Le "wave-form generator" était pratiquement le même pour l'audio et la video. Nous étions donc en mesure d'envoyer ou de générer des images par le biais de signaux-audio. Les différents arts avaient déjà depuis longtemps essayé d'unifier son et image, avec nos instruments nous étions enfin en mesure d'atteindre une véritable harmonie.

— Le fait que Steina était musicienne a-t-il eu une influence sur votre travail ?

S.V. J'en suis convaincue, mais ce qu'il y a de drôle c'est que Woody était beaucoup plus occupé par le son, tandis que moi je m'occupais beaucoup plus des images. Il faut comprendre également qu'à l'époque j'étais en train de rompre avec tout un passé classique, je ne m'occupais pas du tout de musique nouvelle.

— Qu'est-ce qui est venu après le "feed-back" et le "wave-form" ?

W.V. Les images de film bougent toujours verticalement, comme l'image TV. Ce mouvement vertical est devenu tellement commun qu'on ne réalise plus qu'il est fonction du temps. Le mouvement horizontal et son contrôle nous ont donné de nouvelles idées. J'ai compris que le temps existait de façon autonome en video. Nous avons compris que le temps définit la position des images. La question était donc de fabriquer du temps.

Vasulka : "The Commission"



S.V. On est habitué à l'idée qu'à la télé chaque image apparaît successivement. Cela n'est évidemment pas le cas, l'image-TV est continue dans le temps : il y a perpétuellement un point en mouvement.

— **On ne sent pas les ciseaux comme au cinéma.**

W.V. En effet, il s'agit plutôt d'une élaboration mentale.

— **Est-ce la raison pour laquelle une image-video semble plus réaliste qu'une image de cinéma ?**

W.V. Il y a une grande confusion sur ce qui rend les choses visuellement convaincantes ou sur ce qui représente le mieux la réalité. Cet honneur a d'abord échu à la photographie, ensuite au cinéma et maintenant ce serait la vidéo qui reprendrait la vérité et l'immédiateté de l'image. Je crois que tout cela n'est qu'une construction sociale et culturelle.

S.V. L'important c'est que la TV c'est du temps. C'était, pour Woody qui venait du cinéma, quelque chose de tout à fait nouveau. Pour moi cela référerait de nouveau à la musique, parce que la musique n'existe pas en dehors du temps. Dès que le temps s'arrête, la musique s'arrête. C'est la raison pour laquelle j'ai toujours besoin de mouvement.

W.V. Moi, je suis seulement intéressé par le "micro-time", la signification du temps dans un "frame". Cela est encore plus important quand on utilise des codes binaires pour localiser un point dans l'image. Steina emploie beaucoup plus des images-caméra, pour elle, il s'agit dirais-je de "macro-time". Le mouvement c'est la perception, il ne s'agit pas de "temps locatif". Toute la "Machine Vision" marche pour ainsi dire dans l'espace, ce que la machine voit est le résultat du mouvement dans l'espace. C'est également dans cette optique qu'il faut situer ses travaux sphériques.

S.V. Woody est complètement absorbé par ce point unique qui bouge. Cette sorte de "machine stuff" m'inté-

resse beaucoup moins. C'est pour quoi nous avons décidé en 1974 de travailler plus ou moins séparément. C'est alors que j'ai commencé à faire virevolter les caméras. Je désirais faire des choses plus spontanées.

W.V. L'œuvre "C Trend" a été le premier grand clivage. Mais nous travaillons toujours ensemble. Steina a fait par exemple le travail de caméra pour "The Commission". Elle joue de la caméra comme si c'était un violon. C'est une symbiose intéressante, car je suis totalement sceptique quand il s'agit de caméra. J'essaie de me tenir à l'écart des caméras, je les emploie uniquement parce que je ne dispose pas du matériel adéquat ou des connaissances pour synthétiser moi-même la réalité.

S.V. Je ne me permets pas de regarder dans le viseur. Je refuse même d'en placer un sur mes caméras. Je montre ce que la caméra voit, ce que les machines voient. Dans ce but je fabrique également des engins spéciaux, qui peuvent, par exemple, faire pivoter la caméra à 360. A aucun moment je n'interviens pour corriger l'image, de la même façon je fonctionne dans le cadre du temps réel. Je ne crois pas qu'il soit tellement important de montrer ce que nous voyons. Je suis d'avis que notre vision sur les choses n'est pas très intéressante. Je me révolte contre la dictature du caméraman.

— **Pourquoi mets-tu l'accent, comme dans "Summer Sault" sur la physicalité ? C'est comme si tu revenais constamment à la vie même ?**

S.V. Ce n'est pas une décision a priori, mais c'est ce qui m'attire.

— **Ces derniers temps Woody s'occupe uniquement d'images digitales ?**

W.V. Je l'ai déjà dit, je suis seulement intéressé par ce que fait l'image. Dans ce sens, le "wave-form" était très important pour moi. J'ai été surpris par le fait qu'on pouvait obtenir n'importe quelle onde par l'interaction des trois

formes d'ondes de base : le carré, le sinus et le triangle. Quelque chose comme le méta-matériel. Je suis constamment à la recherche d'autres manières de produire des images. L'image n'est que la vérification de cette recherche. Ce qu'il y a de plus fascinant pour moi c'est la confection de modèles d'images. Cela devient un langage. A l'aide des machines digitales il y a moyen de codifier et de stocker chaque point de l'image. C'est un système binaire qui représente tout : l'intensité, la tonalité, l'emplacement, la couleur et toutes les permutations possibles. On obtient quelque chose comme une table de chiffres et ces chiffres sont interchangeables. Cela signifie par exemple qu'on peut remplacer la couleur par le son, ou la couleur par le mouvement, etc. Les possibilités sont innombrables. Tout devient code et l'organisation de ces codes est ce qui compte.

S.V. Avec de tels systèmes binaires il y a donc également moyen d'imiter des formes naturelles.

— **Cela me semble horrible. L'image remplacerait la réalité ?**

W.V. Je ne crois pas qu'il existe une seule réalité. Il existe d'autres mondes, comme celui des mathématiques par exemple, qui est tout aussi réel. Mais de ce fait, je rejette également l'idée par laquelle seule la caméra obscure aurait notion de la réalité. Ceci n'est qu'un artefact culturel. Steina se révolte contre l'œil. Moi, contre cette notion unique de la réalité que Hollywood et d'autres systèmes culturels nous imposent.

— **Quelle est la fonction de la couleur dans votre travail ?**

W.V. Nous devrions en fait travailler en noir et blanc comme dans "Artefacts". La couleur n'a pour moi aucune signification, parce qu'on l'a superposée sur le système noir et blanc de façon totalement arbitraire.

S.V. Dans mon travail c'est tout à fait empirique. Je trouve une caméra bonne et une autre pas, parce que je



Eddy Luyckx : "Comment dire" portrait d'artiste

préfère le jaune et le bleu. Mais en fait nous sommes incultes au niveau de la couleur. Ce n'est pas comme les peintres qui savent très bien ce qu'ils veulent.

— **Dans "The Commission", Woody introduit une syntaxe visuelle sur base électronique, mais d'autre part il retourne à la captation de la vie par la caméra et au 19ème siècle ?**

W.V. J'étais à la recherche du sujet le plus banal possible pour une histoire. Je trouvais que la relation entre Paganini et Berlioz était la plus adéquate, parce qu'elle contenait également un certain nombre d'aspects de la culture actuelle : par exemple, la contradiction entre une star du rock 'n roll et l'intellectuel quelque peu esseulé, mais également la problématique du système de financement de l'art. J'ai décidé que l'histoire de Paganini et de Berlioz en serait le véhicule pour - disons - un exercice. Ce que je voulais en fait, et ce qui n'a pas complètement réussi, vu le succès de cette œuvre, c'est rechercher une nouvelle syntaxe visuelle. J'ai donc choisi une histoire extrêmement simple, pour que le spectateur s'attarde surtout sur la réalité électronique (*). L'histoire devait

devenir le produit des instruments. Seul le plus artificiel m'intéresse, pas le plus naturel. Le public et les critiques ont surtout assimilé la dimension dramatique de "The Commission". Dans la prochaine œuvre j'utilise un dialogue entre Lénine et Trotsky. Par la position des images et du mouvement, je vais essayer de prouver qu'il existe une représentation visuelle de l'actuel, du passé et du futur. Les images sont en effet très primitives et imprécises quand il s'agit d'identifier le temps. Mais maintenant je veillerai à ce que le spectateur ne se perde pas dans la trame dramatique de mon œuvre. Tout ce remue-ménage autour de "Commission" n'était certainement pas voulu de ma part. Je dois faire plus attention...

Propos recueillis par
Chris Dercon

Littérature sur Woody et Steina Vasulka :
L. Furlong, Notes toward a history of imaged-processed video, Woody and Steina Vasulka in After Image December 1983

(*) Woody Vasulka parle également de "neutraliser la réalité, de mettre la confusion dans la réalité" et ensuite "de dé-dramatiser l'histoire".

MONTBELIARD "PAYSAGE IMAGINAIRE" GREVE, TREVE OU REVE

JEAN-PAUL TREFOIS

La production belge francophone n'est pas passée inaperçue à Montbéliard : 7 bandes sur 56 sélectionnées par la compétition, 4 primées à l'un ou l'autre titre. Les 7 bandes retenues étaient certainement représentatives de la création vidéo actuelle dans notre communauté. Elles témoignaient toutes d'une grande ambition dans le choix des sujets et d'une réelle maîtrise de l'expression vidéo, remarquées par le public et par le jury du festival.

Cette sélection comprenait une œuvre classique d'un pionnier de l'art vidéo

traditionnel, Jacques-Louis Nyst, une intéressante proposition de documentaire-fiction de Richard Kalisz, une tentative de renouveler le "portrait d'artiste" par Eddy Luyckx, et surtout deux remarquables approches documentaires de Jean-Claude Riga et de Nicole Widart.

UNE INTERROGATION "VISUELLE"

Le premier prix du festival aurait pu être attribué à **Paysage Imaginaire** de Nicole Widart. Cette vidéo a été réalisée à l'occasion des mouvements de grèves des sidérurgistes wallons et produite par l'une des deux télévisions communautaires liégeoises, Canal Emploi, qui l'a diffusée dans son magazine hebdomadaire. Paysage Imaginaire est cependant très éloigné des reportages ou des documents présentés par les télévisions, même communautaires. Sa profonde originalité est d'allier à une démarche documentaire un regard personnel sur les événements et une interrogation sur le langage visuel. L'auteur mêle et oppose deux univers : celui des illusions d'une industrie préminitamment abandonnée. Les images-clichés des fulgurantes coulées d'acier contrastant avec les réseaux tubulaires archaïques cheminant sur le terrain des usines, comme le décrivait Jules Verne dans "La Cité d'Acier", dont des extraits sont lus et énoncés par des voix enfantines. Présence de l'enfance dans cet univers d'hommes et d'acier; présence aussi de la douceur nostalgique de l'enfance et de la dureté tout aussi nostalgique des ouvriers en lutte.

VIDEO BELGE EXEMPLAIRE

Cette bande refuse les procédés télévisuels classiques comme l'interview, le gros plan, le zoom, le commentaire explicatif. Son montage, relativement statique, traduit sans doute la réserve de Nicole Widart à l'égard de l'émotion que peut susciter les événements évoqués. Pas de fausses mises en situation, ni de dialogues reconstitués, ▶