

des images aux écrans

corinne rondeau

au risque du canada dry

Dans « La conquête de l'ubiquité », Paul Valéry attendait de la technique des arts en pleine mutation qu'elle agisse « sur l'invention elle-même » jusqu'à « modifier merveilleusement la notion même de l'art ». Cet engouement dissimule à peine comment l'écrivain fut, avec Walter Benjamin, l'un des auteurs les plus troublés de la modernité, partagé entre une mélancolie manifeste et une curiosité toute expérimentale devant ces changements techniques moins pour une capacité à produire nouvellement qu'à observer les modifications de notre perception, de notre temps, de notre mémoire.

Parler de vidéo rend compte de ce trouble, et plutôt que d'évoquer techniquement ce qu'elle est et quelles sont ses potentialités, il faut reconnaître qu'on y cherche souvent ce qu'elle n'est pas. Par exemple, qu'elle ressemble au cinéma ; qu'elle est une sorte de micro-fiction ; qu'elle est programmatique ou critique par rapport à la culture visuelle assimilable à la télévision. D'un autre côté, les spectateurs cherchent un fauteuil pour prendre le temps de regarder et se plaignent si la salle en est dépourvue ; de se lever à peine assis parce que le projet est trop lisible ou au contraire illisible ; de rester sur le seuil de la salle obscure, comme une manière de ne pas avoir à chercher la sortie !

Après ces problèmes de réception, la vidéo est placée sous le label « Nouveaux médias » autant dire *Mon nom est personne* ! Mais si la fiction cinéma peut montrer dans un regard comment ça va saigner, il n'est pas besoin de rivaliser avec elle ni de chercher le duel. Ce qui compte c'est qu'on ne peut pas anticiper, on ne peut pas construire dans un sens interprétatif stable. Qu'on pense à *Going around the corner* piece de Bruce Nauman ou à *Present continuous Past(s)* de Dan Graham, œuvres emblématiques des années 70, qui, pour l'une, empêche de rattraper son déplacement : je ne suis jamais là où je suis dans l'image ; et pour l'autre empêche la simultanéité de la vision et de l'image : je me vois dans l'image avec 8 secondes de décalage ! Entre le fait de se chercher en vain (manière d'imposer une désidentification du spectateur contrairement au cinéma) et celui de me renvoyer à un passé dont je suis en définitive absent (manière de déjouer avec la fonction narrative du flash-back comme au cinéma), la vidéo n'est pas un média mais un art temporel de déconstruction du temps et avec lui des logiques narratives. Par l'absence de logique narrative et du temps ordonné sous la gouverne du récit, la vidéo fait sauter la contrainte de la valeur interprétative. Autrement dit, la vidéo ne fait pas d'histoire parce qu'elle produit des images pour ne plus avoir à se représenter. C'est ce qui la rend particulièrement épurée (Bruce Nauman, Gary Hill, Pierre Huyghe...) ou excessivement tape-à-l'œil (Pipilotti Rist, Tony Ousler, Bill Viola...).

Je suis pris entre deux temps de l'image : elle est toujours devant et derrière moi. L'autre nom de la vidéo, après l'appellation internationale de « Nouveaux médias », pourrait être *Futur Antérieur* ! Conséquence de tout cela : rien ne ressemble moins au cinéma que la vidéo et pourtant qu'est-ce que ça peut y ressembler ! *Canada Dry* - ça ressemble à du temps et ça n'en est pas non plus de ne voir ni dénouement (la mise en boucle est faite pour suspendre toute fin) ni sens (elle ouvre les relations plurielles de la signification).

La vidéo joue dans un mouchoir de poche comme lorsqu'on se tient au seuil de la salle : elle use d'une culture visuelle déjà là. Plus question d'inventer *Ballet mécanique*, la destruction du scénario descriptif est arrivée avec Fernand Léger et avec *Entr'acte* de Picabia et René Clair ! Plus question d'inventer la plasticité des objets filmés par le mouvement ou de filmer en gros plan l'ongle d'une dame qui passe pour la vision astronomique d'une planète inconnue ! Pour autant, si la vidéo n'invente pas que fait-elle ? Elle rend compte de la postmodernité ! On retrouve ici l'idée déjà citée du trouble. En quoi la vidéo change-t-elle quelque chose de l'histoire muséographique, formelle, critique... ? Car c'est bien de cela qu'il faut tirer parti. Soit l'art vidéo n'est que de la durée d'images en mouvement, soit ces durées, toutes confondues, marquent quelque chose de l'ordre du discours. En d'autres termes, les classifications autour de la vidéo (télévision, installation, corps, identité...) ne sont pas porteuses, théoriquement parlant, de faire simplement jouir le signifiant-maitre ! Les classifications sont un pis-aller dans la mesure où on évoque toujours la nécessité de catégoriser sous prétexte que nous n'avons pas de recul historique. La question réside alors moins dans cette formule de Valéry, concernant l'invention elle-même, que dans ce qui agite le discours sur la vidéo et ses implications sur l'histoire de l'art.

La vidéo ne se fonde pas en tant que connaissance comme la peinture a pu, pendant des siècles, le faire, donnant même lieu à une spécialité de l'histoire de l'art, *l'iconologie*. En conséquence directe, elle n'a pas de fonction cumulative qui viserait des systèmes de ritualisation des savoirs et leur appropriation ni des principes de contrôle et d'assimilation : l'histoire est linéaire, les influences et les héritages sont pléthores. La vidéo déconstruit cette illusion historique de l'ordre d'abord parce qu'elle est anté-historique : elle vient avant l'histoire mais sans l'ambition d'en faire. En ce sens, peut-on penser un désenchantement nécessaire de l'histoire de l'art par l'intermédiaire de la vidéo ? S'il n'y a plus ni histoire, ni classification comment comprendre le temps et qu'en faire ? Eh bien, une exposition, en prenant par exemple appui sur la déconstruction du temps (Chris Marker, Nora Martirosyan, Douglas Gordon...) et en abandonnant la catégorisation



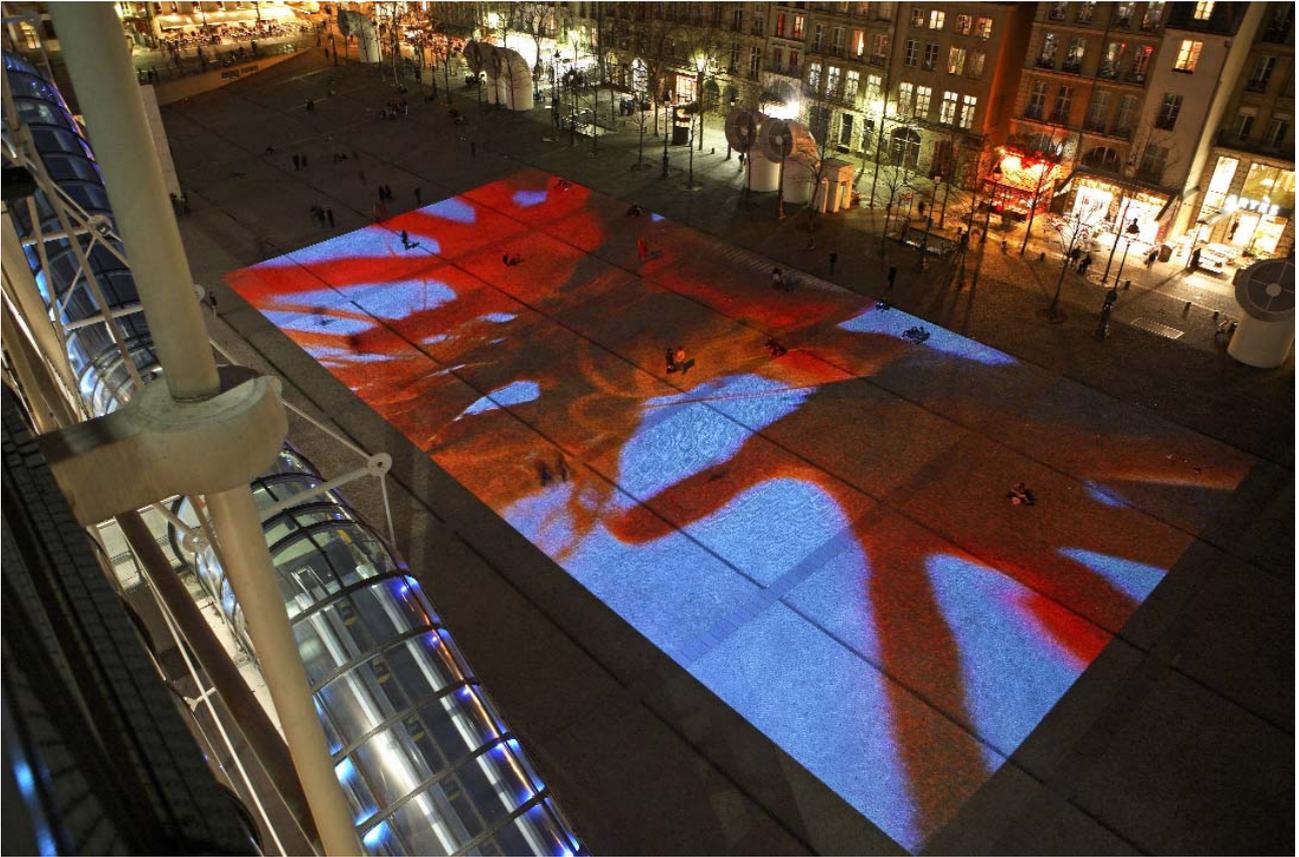
Bruce Nauman. *Going Around the Corner Piece*, 1970 © Taipei Fine Arts Museum

qui donne lieu trop souvent à des thématisations. Pas de fonction cumulative signifie aussi qu'il n'y a pas de connaissances fondées sur la reprise des formes passées. Il n'y a pas de « vidéophilie » comme il y a une cinéphilie ! En d'autres termes, la vidéo défait le lien de l'histoire dans son rapport à la mémoire. Par essence, la vidéo est un art postmoderne qui joue avec la saturation des images et de la mémoire et s'inscrit dans l'espace du média qui alimente notre culture visuelle. Sur ce point, on se rappelle que la vidéo est à ses débuts en relation avec la télévision. Cette relation implique un système de production culturelle et sociale de la vidéo. Mais une relation n'indique pas une origine historique !

La vidéo ne ressemble à rien et encore moins à ce à quoi elle pourrait ressembler. D'autre part, ce sont des images mais elles n'entrent pas dans la catégorie moderne du « ceci n'est pas une pipe » qui relève de la signification et de l'interprétation. La vidéo pourrait alors se définir comme un acteur de la vie culturelle qui défait les liens historiques pour mieux produire ce que le surréalisme avait fait en son temps : de l'aléatoire et ses jeux de combinaisons à partir des signifiants. Or quel est l'intérêt de venir tirer de la modernité et de formes historiques au demeurant, un mouvement d'avant-garde qui a cherché à renverser l'histoire de la représentation pour un art postmoderne ? Son exposition de 1936 ! Le surréalisme a théorisé le renversement de la représentation

et de l'image : on ne part pas d'une représentation inscrite dans la tradition qui fera image, c'est l'image qui est première et qui redéfinit la représentation. Autrement dit on s'appuie sur l'inconscient producteur de nouvelles formes et on vient bousculer par l'invention d'images le corpus des images historiques. Le surréalisme est un mouvement culturel (d'ailleurs tout mouvement artistique ne l'est-il pas ?) qui se sert de toutes les formes de la vie que l'inconscient est susceptible de manipuler. La vidéo fonctionne ainsi : la culture visuelle lui fournit des formes de la vie à recombinaison mais dépourvues du travail de l'inconscient qui est la pierre d'angle du surréalisme. Comment filmer et exposer la table de dissection, le parapluie et la machine à coudre après le surréalisme ? Mais le parallèle est porteur d'autre chose : faire de l'art avec quelque chose qui n'en est pas en congédiant les conditions d'apparition de la représentation que l'histoire a rendu pérennes. Sans conteste, la vidéo s'affilie davantage à une réalité vitale qu'à une avant-garde : chercher dans le monde extérieur, au sens le plus large, des moyens d'agresser le réel de la culture visuelle. De média, la vidéo devient un médium comme l'exposition le fut pour *L'exposition internationale du surréalisme*.

Sortir du média, pour devenir médium consiste alors à libérer l'image d'une certaine condition de production, sortir du système en s'appuyant sur le système. Il n'est pas dit que cela soit une



Pipilotti Rist. *A la Belle Etoile*, 2007. © Coll. Centre Pompidou. Photo Georges Meguerditchian

solution comme le cinéma de Debord l'a montré, mais cela reste une alternative.

En définitive, l'exposition « Vidéo, un art, une histoire » souligne un véritable enjeu. Celui de mesurer les risques qui seront pris pour

défaire la muséographie d'une collection, ses catégories et ses lieux communs afin de voir de l'art vidéo *par* l'exposition. Art mémoire dépourvu d'histoire qui attend d'éprouver son futur antérieur et de nous permettre de redéfinir, comme en 1936, non pas le média mais la nouvelle relation du spectateur à l'exposition.

Vidéo, un art, une histoire, 1965 - 2007. Musée Fabre, Montpellier. 25 octobre 2008 - 18 janvier 2009

le ravissement du spectateur

De la première exposition de Douglas Gordon à l'ARC du Musée d'Art moderne de la Ville de Paris (1993), je ne comprenais pas l'extase de certains spectateurs face à *24 Hour Psycho*. Le procédé était alors pour moi d'une simplicité désopilante, et jetai l'opprobre sur le récit du film d'Hitchcock. Son ralenti opérait moins la possibilité d'un visionnage que la présence d'images continues sur une durée déterminée. Je voulais voir des actions, on me montrait des images ! Dans cette durée, ma présence n'y faisait pas grand-chose : autant *Psychose* avait besoin d'un spectateur, autant ici le film vivait sa propre vie dans la vidéo. Pour qualifier l'effet de l'éirement temporel, il faut imposer cette proposition : les images sont *avant* le regard. Le ralentissement devenait une maîtrise du

temps, une dislocation des actions au point de rendre les images étrangères à ma mémoire cinéophile. L'absence de voix ajoutait à la défiguration du film. Par ailleurs, le leitmotiv « il fait voir autrement *Psycho* ! » des extasiés me plongeait dans un trouble profond : comment détruire le rythme d'un film pourrait-il le faire voir autrement ? Il s'agit bien alors de prendre en considération le temps du défilement des images avant d'être une construction cinématographique et d'envisager que *Psychose* me devienne méconnaissable. Après que les images soient *avant* le regard, on peut ajouter à la proposition qu'elles viennent *après* la mémoire. Et « voir autrement » signifie simplement d'oublier la forme originale et de prendre le parti d'une méconnaissance des images.



Play Dead : Real Time, 2003. Installation vidéo, vue de l'installation à la Collection Lambert en Avignon, été 2008. © Douglas Gordon. Photographie Pascal Martinez

Été 2008, l'exposition *Où se trouvent les clés ?* à la Collection Lambert montre la même chose : je ne retrouve pas « mon » film. Mais cette fois-ci, les images me tombent dessus avec l'évidence inattendue du ravissement. Inattentive au titre, il vient après-coup me frapper de son évidence : il n'est pas besoin de savoir ou de connaître plus qu'on ne voit. Autrement dit, si les interprétations peuvent toujours avoir cours, les chemins habituels pour y accéder sont révolus. Ça nous laisse du temps et ce n'est pas rien. La force de l'exposition consiste à manifester combien et comment les œuvres et les dispositifs de DG n'ont pas besoin de discours pour agir. La simplicité des choix de projection démontre un travail d'épure dans un processus complexe de création. Le parti-pris de montrer toutes les vidéos dans les combles de la Collection, sorte de cerveau de DG échelle 1, me permet de comprendre aujourd'hui que travailler avec la mémoire des images, ce n'est pas travailler avec ses histoires. Ces images ont profondément oublié ce qu'elles sont. De là, les connexions peuvent avoir lieu, parfois de façon anarchique, pour le spectateur mais sans la contrainte de savoir ce qu'elles sont. Là où DG pose

de manière brute ses moniteurs, le spectateur peut s'installer - en déambulant - dans un montage qui n'est autre que sa propre mémoire ! Nouveau flâneur : là où l'artiste « oublie » sa propre mémoire (de cinéphile, d'archiviste), la mienne fonctionne sans contrainte. Là où DG n'a pas la prétention de faire des films en réécrivant l'histoire (contrairement à Jean-Luc Godard), j'ai la liberté de voir les images qui m'ont regardé dans le passé sans plus en éprouver la dévotion et de m'abandonner à d'autres dont j'ignore tout !

Play Dead : Real Time (2003) reste sans doute le dispositif vidéo le plus exceptionnel de l'exposition. Ballet chorégraphié du déplacement d'un éléphant en diptyque dans une obscurité complète avec deux échos en plan fixe sur des moniteurs posés aux extrémités de la grande galerie. Loin du spectacle du cirque, c'est plutôt le vertige de la circulation de la caméra au ras du sol autour du mammifère qui marche sans destination. Il n'y a guère que les danseuses - mi-fleur, mi-méduse - filmées par-dessous du *Ballet mécanique* qui peuvent rivaliser de grâce et de légèreté. Un moment de suspension, l'autre temps du ravissement.

Douglas Gordon. *Où se trouvent les clés ?* Collection Lambert, Avignon. Jusqu'au 2 novembre.

Corinne Rondeau est Maître de conférences Esthétique et Sciences de l'art à l'Université de Nîmes, critique d'art, collaboratrice à *Tout arrive !* d'Arnaud Laporte sur France Culture.