

## Vidéoformes di Gabriel Soucheyre

Agli inizi degli anni Ottanta, ho scoperto lo strumento del video. Un oggetto meraviglioso: le potenzialità del "cinema hollywoodiano" in un piccolo oggetto e la sua relazione con un oggetto estremamente domestico, la televisione. Il video da una parte si preparava a trasformare il cinema, quasi banalizzando la produzione di immagini in movimento e, dall'altra parte, stava per instaurare rapporti nuovi con la televisione. Uno dei primi cambiamenti, e non dei minori, è l'immediata possibilità offerta al primo venuto di scomporre i modi della scrittura, di descrivere la televisione, di scalfire questo fenomenale potere dell'informazione/disinformazione. La demistificazione così svelata non sarà mai perdonata al video. Tutto questo mi sembra affascinante e terribilmente eccitante.

Il gruppo (1) di cui facevo parte, dopo aver realizzato e prodotto diversi video - opere originali o riprese di spettacoli contemporanei dal vivo - si trovò ben presto di fronte a un problema molto serio: l'accesso a dei circuiti potenziali di diffusione, ivi compresa la televisione, certamente il principale tra questi. Tali possibilità erano praticamente inesistenti o, per lo meno, estremamente marginali e in ogni caso inaccessibili.

La prima edizione di questi *Rencontres* (2) cercava una risposta a queste carenze. Dal punto di vista finanziario furono uno scacco e ognuno di noi ebbe a patirne le conseguenze sul proprio budget personale. Ma quale passione in questi scambi, che magia nello spettacolo di Jean-Michel Gautreau (*Le cap de Bonne Espérance*)! A partire da un testo di Jean Cocteau, l'artista aveva riunito sulla scena un attore di teatro, un musicista, un cantante, un proiettore per diapositive, un registratore, quattordici monitor e una telecamera! Quanto al pubblico, stranamente numeroso e appassionato, se la spassava veramente. Alcuni, sicuri di ricevere un'accoglienza favorevole, erano venuti con valige piene delle loro realizzazioni e l'ultima sera ci fu un vero happening totalmente improvvisato, in cui ciascuno "programmava" la sua notte di video.

Questa esperienza mise in pericolo l'esistenza stessa del gruppo che, a parte i problemi finanziari, aveva da fronteggiare alcune scelte decisive per la sua stessa esistenza o per lo meno per gli impegni futuri.

I problemi di scelta e di orientamento non si sarebbero risolti che dopo un periodo di esplorazione che durò tre anni. I primi *Rencontres* ci avevano permesso di stabilire dei legami con numerosi artisti e qualche importante personalità, conosciuti per la loro "militanza" in favore della video arte, Dany Bloch del Museo d'Arte Moderna di Parigi e Jean-Paul Fargier (3), artista di video, giornalista e professore universitario, per citarne soltanto due che hanno svolto un ruolo essenziale.

I primi orientamenti artistici, che dovevano confermarsi lungo gli anni, furono, da un lato, cercare di sviluppare uno sguardo storico sulla video arte, iniziando con l'invitare artisti conosciuti (retrospettive, mostre, performance, eccetera) e, di conseguenza, suscitare una riflessione sul medium attraverso il contributo di "specialisti" della video arte, dell'arte contemporanea in un catalogo (possibilmente bilingue, francese e inglese) o di quella che si cominciava a qualificare arte delle nuove tecnologie; d'altra parte, ci sembrava pertinente posizionarci come un osservatorio permanente dell'evoluzione di questa (queste) forma (forme) d'espressione, riunendo in seno alla manifestazione tutte le forme possibili (dallo spettacolo dal vivo al "film" in video passando per le arti plastiche) ed ugualmente tutte le correnti possibili.

Ben presto, fummo portati a intervenire direttamente producendo o co-producendo un gran numero di videoinstallazioni (una cinquantina in meno di dieci anni) o di spettacoli (sette fino ad oggi).

La messa a punto di una competizione - abbiamo a lungo esitato di fronte a questo tipo di confronto artistico - si è imposta soltanto al fine ben preciso ed esclusivo di offrire un trampolino a dei giovani artisti (tutti gli artisti famosi ne sono rigidamente esclusi).

Durante gli ultimi due o tre anni, sullo sfondo dei capovolgimenti politici e della crisi economica, le politiche culturali, dipendenti e assoggettate ai finanziamenti pubblici, si vedono minacciate. Si parla di riduzioni drastiche, di ripiego sul valore patrimoniale delle opere ereditate dal passato, senza curarsi veramente dell'idea elementare che un patrimonio si costituisce nella continuità di una produzione e di una ricerca contemporanea a ogni epoca della storia dell'umanità. Questo ritorno ai valori "rifugio" disattende le aspirazioni dei membri di una società ad allargare il suo campo conoscitivo o, semplicemente, a garantirsi l'accesso a una forma di cultura contemporanea con i suoi strumenti e con le sue problematiche. La video arte, dal momento che riguarda una delle scommesse poste in gioco nel futuro, la comunicazione audiovisuale, nuovo veicolo del sapere, e dunque del potere, proietta per definizione uno sguardo critico. E' verosimile che questa sia una delle ragioni del suo relegamento in quel ghetto particolare che ha nociuto a lungo al suo sviluppo.

Questo capovolgimento dei valori ha molto sconvolto le posizioni. Gli artisti, in particolare, sono cambiati nei loro rapporti con l'istituzione e anche con i principali agenti di

diffusione; ritrovano, per esempio, il cammino dei "luoghi alternativi" e si impegnano, ritrovando perfino il ruolo vero e proprio di produttori delle loro opere, raramente assunto nella sua giusta misura.

Quanto a *Vidéoformes*, noi ci siamo risolutamente impegnati in una politica di ampliamento del pubblico aprendo una galleria (4) alternativa, nel febbraio 1994: 200 mq. e i "mezzi" del festival ci hanno permesso di lanciare con successo una programmazione di mostre di artisti legati alle nuove tecnologie.

Parallelamente, pubblichiamo (5) da nove mesi una rivista trimestrale al fine di sviluppare ugualmente una riflessione sul video, gli artisti, le scuole e i luoghi pubblici che si dedicano al video.

Le nostre preoccupazioni, l'apertura delle barriere, il "missaggio" delle pratiche artistiche, ci conducono a un tipo di funzione che si avvicina a quella di un vero *laboratorio delle idee e delle pratiche*. Prevediamo che in futuro, in collaborazione con le reti televisive, ci orienteremo verso la produzione. La speranza è quella di creare una residenza per gli artisti all'interno di una griglia di competenze e di complementarità con luoghi simili in scala europea.

Queste preoccupazioni sembrano essere condivise da un numero crescente di operatori (produttori, distributori, diffusori, gruppi d'artisti eccetera) riuniti in un'Associazione dal nome simbolico (*Réseau*) (6).

Nell'epoca in cui il termine "videoarte" è riconosciuto, nell'epoca in cui i "video" artisti osano finalmente mettere a confronto il loro lavoro con altre pratiche dell'arte contemporanea, accettando di assumere quello che certi qualificano come arte totale, che riunisce tutte le tecniche, nell'epoca in cui le comunità locali calcolano la posta in gioco (l'impatto di una manifestazione come *Vidéoformes* sulle scuole: il numero degli alunni partecipanti è limitato a 5.000 per ragioni tecniche (7)), ci si deve rammaricare che lo Stato, il cui ruolo è, non lo dimentichiamo, quello di definire una politica nazionale, si dimostri estremamente reticente e sia il solo a non volersi impegnare in una politica volontaria di sviluppo e di ricerca.

Clermont-Ferrand, 4 aprile 1994.

#### Note

1) *Prisme*, fondato nel 1984

2) Aprile 1986, al *Petit Vèlo*, caffè-teatro di Clermont-Ferrand

3) Jean-Paul Fargier preparò nel 1986 un festival del video alla Certosa di Villeneuve-lez-Avignon e un numero speciale dei *Cahiers du Cinema: Où va la Vidéo?*

4) Galleria *L'Art du Temps*, c/o *Vidéoformes*, B.P. 71, 63001 Clermont-Ferrand Cedex 1

5) *Turbulences Vidéo*, rivista trimestrale dedicata alla video arte e all'arte delle nuove tecnologie; c/o *Vidéoformes*.

6) *Réseau*, nata per iniziativa di *Vidéoformes*, è un gruppo che riunisce strutture quali il Centre International de Création Video di Montbéliard Belfort, il Beaubourg, Imagina, Vidéo les Beaux Jours, Heure Exquise!, Distribution, Le Carré Amelot, Video Chroniques, eccetera.

7) L'interesse dell'istituzione scolastica e dell'insegnamento in generale delle scuole più importanti e delle scuole d'arte non deve più essere dimostrato: per delle ragioni di capacità di accoglienza, il nono festival ha dovuto rifiutare l'accesso a più di 5.000 alunni.