

30 ans le Babil ART

L'histoire de l'art en bref

Art et vidéo¹

Avant que la vidéo ne fasse son apparition comme produit de consommation à la fin des années 1960, il existait les « films de famille » réalisés en 16 mm puis en 8 mm et en super 8. L'usage de la caméra était plus amusant que celui de l'appareil photo parce qu'on pouvait saisir les gens en mouvement, y ajouter du son et figurer de petites histoires. Mais comme en photographie, le film doit être développé avant d'être vu, la matière première devant être expédiée au laboratoire ou, du moins, faire un séjour en chambre noire. Et du temps s'écoulait. Il était donc facile d'oublier ce qui s'était passé de plus intéressant le jour où vous aviez pris cette image ou réalisé ce film.

La vidéo a inauguré quelque chose de très nouveau: il était possible de regarder sur un moniteur ce que la caméra enregistrait en même temps. Il n'était plus nécessaire d'attendre. En fait, il n'était même pas nécessaire de procéder à un enregistrement; regarder simplement quelqu'un ou quelque chose bouger « en temps réel » sur un écran pouvait être le plus grand des plaisirs. Et si on décidait de faire un enregistrement et qu'on n'aimait pas le résultat, on n'avait qu'à enregistrer par-dessus, et ainsi réutiliser la bande.

Dans les années 1960, Nam June Paik² a eu le geste créateur d'un courant artistique nouveau : l'**Art vidéo**, en disposant un gros aimant sur une télévision. Le tube cathodique réagit en créant des distorsions colorées dont des images du président Nixon déformées. En 1959, Wolf Vostell³ créa La Chambre noire collection Berlinische Galerie Berlin, assemblage de matériaux et de téléviseurs, première œuvre à employer l'image électronique en tant que média artistique. Cette nouvelle technique sera utilisée dorénavant pour enregistrer des performances et des installations. Dès 1965 Fred Forest⁴ réalise en France des œuvres vidéo sur Portapack Sony 1/2 pouce, un des premiers systèmes vidéo grand public.

Par la suite, l'art vidéo est devenu emblématique des recherches plastiques des années 1980 durant lesquelles les caméras portatives et les bancs de montage sont devenus accessibles à un plus large public. Bruce Nauman⁵ en est un des exemples les plus avérés, qui utilise la mise en réseau de caméras de surveillance dans ses installations. La vidéo s'est finalement avérée être un médium artistique de choix. La relation entre caméra et moniteur a mis en relief une remarquable intimité avec le temps lui-même, de même qu'avec l'identité, l'examen de soi, la révélation et la confession. La production était si simple alors, on pouvait tout faire soi-même, chez soi et, si l'on voulait, sans jamais le montrer à personne d'autre. La vidéo favorisait les gestes privés. Elle agissait comme un miroir pouvant être différé, répété, revu, rejoué. Pour ce médium intime, un point de départ s'est imposé de soi: l'exploration de la sexualité et de ses répétitions complexes, l'identité, les relations familiales, les souvenirs personnels et culturels.

Aujourd'hui, la vidéo d'art permet aussi d'offrir un autre regard sur l'évolution de nos sociétés et est un médium devenu désormais classique au sein de l'art contemporain.



Bruce Nauman
Violent Incident 1986, Video
200x250x90cm
© Tate, ARS, New York and DACS, London, 2004

¹Texte librement inspiré de : <http://artvideo.museevirtuel.ca/theme.php?page=written§ion=print> et http://fr.wikipedia.org/wiki/Art_vid%C3%A9o

²Nam June Paik (1932-2006), artiste sud-coréen est considéré comme le maître de l'art vidéo.

³Wolf Vostell (1932-1998) était un des principaux représentants allemands de la peinture, de la sculpture et de l'art du happening dans la deuxième moitié du 20 siècle. Il est considéré comme un des pionniers de l'Environnement, de l'art vidéo, de l'Happening et du mouvement Fluxus.

⁴Fred Forest (1933-...) Artiste du multimédia et des réseaux, il fut un des pionniers de l'Art vidéo (1967) puis du Net.art (1996).

⁵Bruce Nauman (1941-...) Dès la fin des années soixante, il travaille sur le thème de son corps et de ses déplacements à travers des films, des sculptures et des enregistrements vidéos.