Séance du 19 mai 2025

L'art vidéo

Claude BALNY
Directeur de recherche émérite INSERM
Académie des Sciences et Lettres de Montpellier

MOTS-CLÉS
Vidéo, cinéma, nouveau média, art contemporain, art en mouvement, art numérique.

RÉSUMÉ
Comment définir l'art vidéo ? Est-ce un sous-produit du cinéma et un épiphénomène de l'art contemporain ? Quels sont ses enjeux et ses objectifs et comment le singulariser parmi la myriade d'images qui entourent et saturent notre quotidien. Peu à peu, l'art vidéo a acquis ses lettres de noblesse grâce à la persévérance d'esprits originaux inventifs désirant exprimer leurs émotions au moyen d'outils qui n'existaient pas. Comment aborder les notions de l'espace et du temps ? Ce fut une démarche ambitieuse longtemps cantonnée au cercle restreint d'amateurs éclairés. Maintenant, c'est une partie de l'art contemporain, trouvant sa place dans les grandes manifestations artistiques, glanant des récompenses comme celle décernée à la Biennale d'art contemporain de Venise en 2011 lorsque Christian Marclay obtint le Lion d'Or pour sa vidéo d'une durée de 24 heures, *The Clock*.

Il y a entre 800 millions et 1 milliard de vidéos hébergées sur YouTube, et 4 millions sont visionnées chaque jour. L'hébergeur français Daily Motion en contient environ 50 fois moins. Ces chiffres sont vertigineux et nous pouvons nous poser la question : que fait-on de ces stocks qui, semble-t-il, nécessitent une énergie électrique considérable pour leur conservation ?

Dans ce contexte, qu'est-ce qu'une vidéo et comment définir l'art vidéo ? Globalement, c'est une technique audiovisuelle permettant d'enregistrer sur un support magnétique l'image et le son, et de reproduire cet enregistrement sur écran. À cette définition technique il convient d'en ajouter d'autres, comme celle qui définit la vidéo comme un médium enveloppant qui envisage les relations qu'entretiennent l'art et la télévision dans un premier temps, puis l'art vidéo et la télévision. Actuellement, on ne parle plus de télévision mais d'art numérique, car les enregistrements et les productions d'images ne relèvent plus exclusivement des processus télévisuels, mais d'une technique numérique plus élaborée et plus maniable. En conséquence, l'expression « art vidéo » ne va pas de soi, car elle représente surtout une communauté de langage. Pour être plus précis, il faudrait parler plutôt d'art électronique ou de nouvelles technologies de productions vidéographiques dans le champ de l'art contemporain.

Lorsqu'Edgar Morin écrivait en 2018 que le cinéma était un art de la complexité[1], il aurait pu ajouter que la vidéo l'était également, déjà au niveau de sa définition. Née au

[1] E. MORIN, *Le cinéma, un art de la complexité*, Paris, Nouveau Monde éd., 2018, p. 123-135.

moment de la césure entre l'art moderne et l'art contemporain qui, dans les années 1960, rejetait un certain classicisme régulé, elle pouvait se confondre avec d'autres modes d'expression en plein épanouissement comme le cinéma, la télévision, les jeux vidéo ou l'informatique. La vidéo a cherché longtemps son autonomie et ce n'est que récemment qu'elle a eu sa place « entière » comme étant une valence de l'art contemporain, s'exposant dans les biennales et dans les grandes salles d'exposition en s'intégrant souvent aux performances. Longtemps l'art vidéo était cantonné dans des manifestations particulières (festivals, rencontres thématiques), peut-être parce que c'était un art électronique dérivé de la science et de la technologie, un art reproductible manquant d'originalité, et abordant, d'une manière imagée, la notion du mouvement et du temps[2].

1. Prémices de l'image animée

Représenter la vie dans sa dynamique par l'instantanéité est une gageure. C'est ce qu'ont fait les artistes durant des siècles et ce sont la culture, l'imaginaire et la sensibilité des spectateurs qui donnaient vie aux représentations picturales. Les grands peintres se sont démenés pour trouver **l'instant crucial**, clef de cette dynamique dans le vivant. C'est la gageure de l'instantané photographique qui fige un moment que notre cerveau n'a pu ni fixer ni mémoriser, le temps de prise de vue étant trop rapide par rapport à la réponse de notre système neuronal. Roland Barthes notait :

> Ce que la photographie reproduit à l'infini n'a eu lieu qu'une seule fois : elle répète mécaniquement ce qui ne pourra jamais plus se répéter existentiellement[3].

La photo est donc, structurellement, un leurre qui ne traduit pas une réalité perceptible. « Telle photo, tout d'un coup, m'arrive ; elle m'anime et je l'anime » ajoutait Barthes dans la même étude[4]. Cependant, l'animation de l'image a préoccupé les artistes de tout temps. Les frises des temples grecs tout comme les danses macabres du Moyen Âge en sont des témoignages, alors que seules la science et la technique pouvaient aider les créateurs à suggérer cette quatrième dimension qu'est le temps.

Notre confrère Claude Lamboley dans une communication de février 2018 nous a montré que les appareils d'optique, les peep-shows, appelés en France zoograscopes étaient en vogue entre 1750 et 1850 sous forme de distraction de salon ou de jouets d'enfants[5]. C'était plus la curiosité scientifique que la curiosité artistique qui motivait ces divertissements qui se sont popularisés. Les montreurs d'optiques étaient aussi ambulants, animant les foires populaires.

Arrêtons-nous un instant sur ces machines ingénieuses dont certaines n'avaient pour but que d'animer les images. Il s'agissait de répondre à la photographie naissante (1839) à laquelle la technologie balbutiante du daguerréotype imposait l'immobilité absolue, le temps d'une prise de vue sur des supports argentiques, temps qui se chiffrait en dizaines de minutes. Citons-en quelques-uns fondés sur la persistance rétinienne qui donne l'illusion du mouvement d'un personnage dessiné : par exemple, le phénakistiscope de Joseph Plateau (1832), le zootrope, inventé simultanément en 1834 par William George Horner et Simon Stampfer, ou le praxinoscope d'Émile Reynaud (1876).

---

2 F. PARFAIT, *Vidéo : un art contemporain*, Paris, éd. du Regard, 2001, p. 89 ; C. BALNY, « La science et l'art contemporain », *Bull. ASLM* 54, 2023, p. 55-70.

3 R. BARTHES, « La chambre claire », *Cahiers du Cinéma*, Paris, Gallimard-Le Seuil, Paris, 1980, p. 15.

4 Voir note précédente.

5 C. LAMBOLEY, « Les Peepshows, distraction de salons, spectacles de rue et jouets d'enfant », *Bull. ASLM* 49, 2018, p. 49-69.

L'animation des images photographiques nettes et réalistes préoccupait les esprits. On vit alors les réalisations d'Étienne-Jules Marey (*Gymnaste sautant par-dessus une chaise, 1883*) ou d'Eadweard Muybridge qui, en 1884-1885, fit la série *Animal locomotion* à l'aide d'une batterie de plusieurs appareils photographiques synchronisés qui, après montage, donnaient l'illusion du mouvement. C'est ainsi que naquit la chronophotographie. Cependant, pour Marey, spécialiste de la physique de la locomotion, c'était l'aspect scientifique et médical, et non artistique, qui le préoccupait car il voulait comprendre « l'essence du mouvement ». Ce médecin, professeur au Collège de France, académicien, cherchait à saisir le mécanisme de la circulation du sang. Ceci l'amena, en 1889, à réaliser le premier film connu sur le mécanisme d'une main qui s'ouvre et se referme.

En cette fin de siècle, nous étions encore loin de la vidéo, mais ce domaine d'animation de l'image inventé par des ingénieurs mécaniciens intéressa vite les artistes. Parallèlement, on assistait à la naissance du cinéma. En 1895, Louis et Auguste Lumière ont donné à voir ces images animées sur grand écran grâce à un ensemble caméra et projecteur révolutionnaire, baptisé le Cinématographe[6].

Sans entrer dans les détails de l'histoire très documentée du cinéma, notons que les premiers films des frères Lumière étaient des reportages, purs essais de transposition de la réalité. Très vite, les réalisateurs prirent conscience que cette technologie pouvait « raconter des histoires », d'où l'apparition du cinéma de fiction avec un précurseur de génie qui tira profit de la possibilité de trucages pour se distinguer du théâtre. *Le Voyage dans la Lune* (1902) de Georges Méliès est considéré comme le premier film de science-fiction. En 1906, le Lunellois Louis Feuillade produisit ses premiers films inspirés de romans à la mode (scénarisés, dirions-nous maintenant), mais muets, évidemment[7]. Quant au cinéma sonore, il est né en 1926 (un an après la mort de Feuillade) grâce à la technologie du Vitaphone, commercialisé par la société Warner Bros.

2. L'art en mouvement

À la fin du XIXe siècle, traduire le mouvement, la vibration, la gestique, la dynamique du vivant devient un problème aigu. Peintres et sculpteurs tentent de le résoudre en cristallisant le devenir dans la polyvalence de leurs œuvres, mais la photographie, elle, aussi suggestive soit-elle, reste figée. Rodin écrivait : « C'est l'artiste qui est véridique et c'est la photo qui est menteuse, car, dans la réalité, le temps ne s'arrête pas ». On voit alors Marcel Duchamp réaliser, en 1912, son *Nu descendant un escalier n°2* sûrement inspiré des travaux de Muybridge[8]. Il place sur une toile en deux dimensions un évènement qui se passe dans le temps. Pour aller plus loin, les moyens scientifiques manquaient et certains critiques (dont Jean-Louis Prat) pensent que

> Marcel Duchamp dont l'activité picturale résulte d'une méditation philosophique – les thèses d'Henri Bergson sur le mouvement ouvraient alors de nouvelles perspectives – veut détruire tout l'art traditionnel.

Les idées sur l'art cinétique vont leur chemin et certains artistes se nommant *Futuristes* célèbrent sa naissance en exposant leurs principes alors qu'ils n'avaient encore rien produit. C'est un mouvement littéraire et artistique européen du début du

---

6 S. DENIS (dir.), *Arts plastiques et cinéma*, Condé-sur-Noireau, Corlet Pub. 2007.

7 F. AMY DE LA BRETÈQUE, « Louis Feuillade (1873-1925) : cent ans près, un cinéma qui a encore quelque chose à nous apprendre ? », *Bull. ASLM* 55, 2024, p. 115-128.

8 B. JOYEUX-PRUNEL, *Naissance de l'art contemporain, une histoire mondiale, 1943-1970*, Paris, CNRS Éditions, 2001.

XXe siècle (de 1910 à 1920), qui rejette la tradition esthétique et exalte le monde moderne, en particulier la civilisation urbaine, les machines et la vitesse. Leur manifeste de 1909, paru dans *Le Figaro*, est rédigé par l'italien Marinetti qui n'avait pas peur d'affirmer que

> la Victoire de Samothrace a été longtemps pour la culture occidentale, l'image même du mouvement […] l'automobile fait mieux […] elle est tout entier art en mouvement[9].

Peu à peu, leurs idées d'art total en mouvement se répandent en Europe depuis les Italiens Severini et Bella (peintres), Boccioni (peintre théoricien) ou Russello (musicien). Les peintres futuristes vont s'employer à réaliser, presque littéralement, les préceptes du manifeste fondateur de Marinetti. Ils essaieront de formuler leur programme contre le passé et la tradition, en cherchant un moyen plastique capable de faire éprouver aux masses le sentiment de leur propre puissance. Rapidement, deux directions graphiques se dégageront : la représentation du mouvement, affirmé comme étant un dynamisme universel, et le conflit des corps dans l'espace. C'est la modernité et parfois le mysticisme qui ont guidé ce développement. Le peintre tchèque Frantisek Kupka en est un exemple, lui qui était adepte de spiritisme, de théosophie teintée de philosophie orientale. Ses considérations sur le mouvement le conduisirent à l'abstraction. Dans son ouvrage paru en 1912, *La création dans les arts plastiques*, le mouvement est largement pris en considération :

> Les différentes positions du corps, les mouvements, volontaires ou automatiques que nous accomplissons au cours de notre vie, sont autant de manières de nous situer dans l'espace[10].

Parallèlement au *Futurisme*, naissait le mouvement *dada* (vers 1915 à Berlin) qui remet en cause les conventions intellectuelles, dont les arts plastiques. Certains considèrent que Marcel Duchamp fut, en 1912, à l'origine de *dada* avec sa *Roue de bicyclette*, premier Ready-made, qui

> […] démontre que le temps, générateur de vitesse, peut ne plus être représenté fictivement par l'artifice des gestes décomposés sur la surface d'un tableau ; la roue, que l'on peut tourner à la main, est elle-même le temps.

Dada remet en cause ce que fut l'art, jusqu'aux impressionnistes dont le but était de transcender le réel. L'abstraction naissait et beaucoup d'artistes associèrent l'idéologie contestataire dada aux recherches sur le mouvement dans l'art. Ce fut le sculpteur constructiviste russe Tatline, les frères cinéticiens Pevsner et Gabo, le Hongrois Moholy-Nagy, les Argentins Martha Boto et Luis Tomasello ou, plus récemment, Vasarely, Agam, Soto, Calder, Schöffer ou encore Tinguely qui, lui, construisait des anti-machines qui ne servaient à rien.

Très vite les artistes d'alors adoptèrent ce postulat d'où découlèrent les grands moments de l'art moderne (Picasso, Picabia, Man Ray, etc.) jusque dans les années 50 d'où naîtront les installations et les performances, suite à des actions bien ciblées aux USA, au Japon ou en France[11].

---

[9] « Le Futurisme », *Le Figaro*, 20 février 1909, p. 1.

[10] *La création dans les arts plastiques*, Cercle d'Art (rééd. Frantisek Kupka), Paris, 1997 ; « L'art en mouvement », Catalogue de l'exposition, Fondation Maeght, Saint-Paul-de-Vence, 1992.

[11] Voir B. JOYEUX-PRUNEL, *supra* note 8.

3. L'art cinétique et la naissance de *Fluxus*

Nous entrons donc dans la période de l'art contemporain avec l'arrivée de *Fluxus* (issu de *Dada*) venu des États-Unis vers 1962. C'était le besoin de sortir des schémas artistiques traditionnels, sorte d'anti-art, qu'adoptèrent un certain nombre d'artistes plus ou moins marginaux, comme le Niçois Ben Vautier ou Robert Filliou, artiste polyvalent né à Sauve (Gard) qui proclamait que « l'artiste est tout le monde ». *Fluxus* fut pour beaucoup un tremplin vers une audience internationale, agrégeant d'autres mouvements comme le *Nouveau Réalisme* (Joseph Beuys, Ben ou Bernar Venet) ou le réseau international *Zéro* fondé à Düsseldorf auquel adhérèrent Arman, Bury, Klein, Tinguely, etc. L'internationalisation de cet aspect de l'art contemporain fut certainement un point d'ancrage pour le développement de l'art vidéo parce que *Fluxus* attira des artistes ou des performeurs venant d'autres horizons que de celui des arts plastiques, comme celui de la musique (John Cage) ou de la danse (Merce Cunningham). C'est l'incertitude politique du Coréen Nam June Paik qui s'expatria au Japon pour fuir la guerre de Corée, séjourna en Allemagne pour apprendre la musique contemporaine (1950), s'installa de nouveau à Tokyo en 1961 avant de se fixer définitivement aux États-Unis en 1964 (New York). George Maciunas, artiste et musicien d'origine lituanienne, est considéré comme l'initiateur de *Fluxus*, car il fut l'auteur du manifeste éponyme diffusé en 1963 à New York. Ouvert à toutes les expressions artistiques, à toutes les cultures (mais privilégiant celles venant des États-Unis, d'Europe et du Japon) comme *Dada*, *Fluxus* voulait désacraliser l'art, le placer à la portée de tous, valorisant le mode d'action direct et participatif, comme les happenings. Pour ces artistes, la quête de la beauté n'est plus le but. Ils rejettent et mélangent la notion d'œuvre d'art, les idées et les moyens d'expression. Les festivals foisonnèrent, affirmant une position sociale et culturelle à travers un flux de pensées et d'actions ouvertes à l'expérimentation, où tous les sens sont sollicités (la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat…).

Ce fut le cas de Joseph Beuys (1921-1986) qui, dans les années 1960, professeur à l'Académie des beaux-arts de Düsseldorf, se lia d'amitié avec Nam June Paik, intégra *Fluxus*, en organisant happenings, actions, performances et installations où le téléviseur pouvait être présent comme dans sa performance de 1970.

4. L'art contemporain en quête de nouveaux médias

Cet aspect a déjà été évoqué dans plusieurs publications[12], et développé dans les ouvrages de notre consœur Carole Talon-Hugon[13]. La toile peinte, avec son format normalisé, a été remise en question, dès 1910-1913, par Picasso avec son tableau : *La chaise cannée* où un objet (une tresse) est ajouté sur la toile. Il sera suivi par Braque et par d'autres cubistes. La toile formatée avec sa surface imposée a été rejetée par le groupe *Supports/Surfaces*, tout d'abord par Claude Viallat s'inspirant du concept *allover*, puis par d'autres. Ce fut le matérialisme pictural inspiré par les préceptes de Jacques Derrida qui a conduit à déconstruire les théories classiques, y compris en matière d'art[14].

---

[12] Voir *supra* note 2 ; et C. BALNY, « Du classicisme de Gérard Calvet aux problématiques de l'art conceptuel », *Bull. ASLM* 50, 2019, p. 171-183.

[13] C. TALON-HUGON, *Les arts du XXe siècle*, Paris, PUF, 2018 ; *L'art sous contrôle*, Paris, PUF, 2019 ; *L'artiste en habits de chercheur*, Paris, PUF, 2021.

[14] M. VERDELHAN BOURGADE et M. MARRON WOJEWODZKI, « "Sous les pavés…" l'art en révolution. Théorie et Pratiques du mouvement Supports/Surfaces (1966-1972) », *Bull. ASLM* 53, 2022, p. 129-146.

Si ce mouvement *Supports/Surfaces* fut relativement éphémère, il laissa des traces. Viallat peint toujours la même forme, 50 ans après !

Certains artistes ont peint sur *n'importe quoi,* comme Jacques Villeglé (1926-2022) qui, dès 1949, utilisait des affiches lacérées qu'il marouflait sur toile. On peut citer le support corporel tel que l'envisageaient dans les années 1970 les performeurs Marina Abramovic (née en 1946) et Ulay (1943-2020) ou l'actionniste viennois Herman Nitsch (1938-2022), ou encore Mireille Suzanne Francette Porte, dite Orlan (née en 1947), plasticienne transmédia et féministe. Comme nous le verrons ci-dessous, c'est grâce à ces expériences, et souvent conjointement, que le support cinématographique fut pris en réelle considération, car il permettait d'appréhender la quatrième dimension qu'est le temps.

5. Naissance de l'Art numérique. Les pionniers, premiers utilisateurs de la télévision en tant que médium artistique

5.1. Les précurseurs

Fluxus a ouvert beaucoup de possibilités conceptuelles, en particulier celle d'associer les arts plastiques à la musique. En 1963, Nam June Paik concrétise avec témérité ces idées, organisant des expositions comme celle mise en place à Wuppertal (Allemagne) qu'il intitule *Exposition of Music - Electronic Television*. (Figure 1).

Figure 1 : « Concerto pour violoncelle, TV et cassette vidéo » 1971.
Nam June Paik, (image Wikipédia)

La télévision, de fait, devient un outil pour réaliser une œuvre d'art. « De même que la technique du collage a évincé la peinture à l'huile, le tube cathodique remplacera la toile », clamait-il. D'une manière semblable à la démarche de Villeglé évoquée plus haut, Wolf Vostell, artiste allemand, prône le « décollage » de l'image télévisuelle, c'est-à-dire sa perturbation. Cet acte militant et très critique a fait l'objet de happenings à New York en 1963. Notons que ces deux artistes (Paik et Vostell) furent d'abord des musiciens.

La pensée de Nam June Paik (1932-2006) s'est forgée par des études de philosophie, d'esthétique et de musique (sa thèse portait sur Arnold Schönberg), mais sans cursus scientifique. Son approche fut d'abord musicale, fascinée par le principe du *piano préparé* de John Cage qui « travaillait » le son au niveau de son origine, c'est-à-dire au niveau des cordes en y insérant divers objets. Paik étendit ce principe aux images en modifiant le comportement du tube cathodique du téléviseur à l'aide d'aimants qui déformaient alors l'image. On considère que la démonstration qu'il a faite en 1963 à la Galerie Parnass de Wuppertal est l'acte officiel de la naissance de l'art vidéo. Le but était de perturber la relation habituelle du spectateur à son récepteur, de ne plus s'abêtir devant lui, tout comme le faisait Cage avec la musique préparée. C'était, évidemment, une attitude critique devant ce média déjà envahi de publicité et de programmes sans intérêt, un divertissement industriel a-culturel, disait-il. L'ambiguïté était que ces installations (on commençait à utiliser ce vocabulaire) où le téléviseur était, lui aussi, « préparé »,

répondaient elles-mêmes à la définition d'anti-art de *Fluxus* où, comme le disait Allan Kaprow, l'objectif était de faire de l'anti-art avec des non-artistes. N'oublions pas que ces non-artistes prenaient tout de même soin d'exposer dans des galeries d'art !

Il semblerait que Paik en soit resté au niveau de l'exploration technique de la manipulation de l'image, lui qui n'était pas technicien, sans chercher à développer ce qu'elle pourrait dire comme le feront ses suiveurs. À la différence du cinéma, l'art vidéo consistait moins à filmer qu'à travailler la matière de l'image électronique.

Nam June Paik n'était pas le premier artiste à détourner la télévision de son usage habituel. Wolf Vostell manipulait les images et les sons, en les superposant, les altérant, les étirant et les accélérant jusqu'à les rendre méconnaissables, contribuant ainsi, de manière significative, au développement de la vidéo expérimentale. L'innovation qui le démarque des autres vient de ce que les œuvres de Nam June Paik étaient déjà des installations maîtrisées, produisant des images électroniques abstraites et indépendantes du réalisme de l'image générée par la télévision. Nam June Paik voulait démontrer que l'image télévisuelle d'origine purement technologique n'est qu'un simulacre de la réalité qui trompe le spectateur.

Les suiveurs qui travaillaient souvent aux États-Unis furent nombreux et beaucoup se sont illustrés dans des narrations personnelles traduisant une quête d'identité et de liberté politique[15]. C'est ce qu'ont fait, pour ne citer que les artistes les plus marquants, Bruce Nauman et Bill Viola.

5.2. Quelques suiveurs pionniers

Bill Viola, né en 1951 et décédé en juillet dernier, était également en quête d'identité, considérant que « l'art est un exercice spirituel ». Il fut l'assistant de Nam June Paik durant quelques années, mais développa rapidement sa propre palette digitale, oubliant la télévision, curieux de science et de technologie, explorant le phénomène de la perception à l'aide de la caméra, ce second œil qui nous « réapprend à regarder ». C'est à la fois la prise d'image et sa restitution qui l'intéresse. « Je suis né en même temps que la vidéo » disait-il, ajoutant que

> le temps est la matière première du film et de la vidéo. La mécanique peut en être des caméras, de la pellicule et des cassettes (mais), ce que l'on travaille, c'est le temps.

Pour réaliser ce travail, Viola inventait des décors sophistiqués, manipulés par de nombreux assistants. Son monde relève de la métaphysique où la naissance, la mort, et Dieu sont présents. Nourri de philosophie orientale (il séjourna longtemps au Japon et connaissait le sanskrit), ce qu'il veut réaliser, ce ne sont pas simplement des prises d'images, mais des représentations de l'image, le grain photographique étant essentiel, car il donne de la texture à ses captations. Il veut à la fois transcrire le temps et donner de l'épaisseur à ses réflexions, considérant que seule la technique vidéo pouvait répondre à ces exigences. Par exemple, il a longtemps filmé avec une caméra de surveillance qui opérait dans l'obscurité ; le rendu avait une faible résolution et le grain important évoquait la dissolution. Le travail sur le son est aussi primordial pour ce musicien

Figure 2 : « Ascension » 2000 & « Fire Woman » 2005, Bill Viola. Cliché C. Balny

[15] M. RUSH, *Les nouveaux Médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson, 2000, p. 125-138.

acousticien qui met en interaction tous les éléments perceptifs de l'homme (sons, lumière, couleurs, noir, etc.) (Figure 2)

Mathilde Roman soulevait le fait que son univers était sombre, qu'il montre l'homme souffrant au milieu de ses dérives dans une solitude existentielle, souvent confrontée aux éléments que sont le feu ou l'eau. Le déroulement relativement lent de l'action filmée, pour laquelle les systèmes de projection produisent des images grandeur nature de l'homme, laissent le spectateur confronté à ce que pourraient être son image et la mise en scène de soi[16].

C'est aussi la démarche adoptée par Bruce Nauman (né en 1941) qui met en scène son propre corps en tant que matériau artistique. Il le fait tout de même de manière moins violente, moins sexualisée, moins choquante et plus esthétique que ce que proposaient, parmi tant d'autres, Marina Abramovic et son compagnon de l'époque Ulay[17]. Contrairement à Bill Viola**,** Nauman s'appuie sur un fondement intellectuel, artistique et scientifique, puisqu'il a étudié conjointement les mathématiques, la physique, la musique et les arts plastiques à l'Université du Wisconsin. Il se filme seul, dans son atelier (souvent en noir et blanc), centre obligé de ses réflexions et de son travail. Le décor est sobre, sans montage particulier (Figure 3).

Figure 3 : « Walking a line » 2019, Bruce Nauman. Cliché C. Balny

Il s'y filme obsessionnellement. Son moyen d'analyse consiste à fragmenter son corps, à le décomposer ainsi. En 2022, une exposition monographique rétrospective a été organisée à la Punta della Dogena à Venise qui rassemblait des vidéos qui ont marqué son œuvre. Lors des projections, le spectateur évolue au sein même de ses réalisations sonorisées, projetées sur des écrans immenses. Son travail a toujours été centré sur la figure de l'être humain et sur son corps, qu'il prend comme point de départ pour s'interroger sur notre nature. Les images souvent désynchronisées troublent le spectateur, augmentant le sentiment de danger. C'est la vidéo appliquée au déconstructivisme. Nauman y aborde le *contrapposto* d'une manière dynamique en augmentant le hanchement. Le *contrapposto* fut un moyen souvent utilisé par les artistes de la Renaissance pour donner plus de vie à leur modèle qu'ils voulaient le plus proche possible de la réalité. Ici, c'est le contraire, il s'agit de rendre étrange ce qui semblait aller de soi. Nauman joue continuellement sur les contradictions de la vie humaine (amour et haine, vie et mort, plaisir et souffrance). Cette mise à l'épreuve psychologique du spectateur se retrouvera également dans le travail de Pierre Huyghe que l'on abordera plus loin.

On peut remarquer que cette mise en scène de soi, pour s'étonner de soi, se découvrir autre et analyser ou s'exposer, préoccupe souvent les vidéastes, tel Richard Skryzak, né en 1960, qui, en plus de ses réalisations vidéographiques, dans un ouvrage récent, analyse, en théoricien de l'image, ce concept de Vanité/Vidéo[18].

[16] M. ROMAN, *Art vidéo et mise en scène de soi*, Paris, L'Harmattan, 2008, p. 55.
[17] M. ABRAMOVIC, *Traverser les murs*, Paris, Fayard, 2017, p. 144-147.
[18] R. SKRYZAK, *Vanité et Art vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2024, p. 110-134.

5.3. Scénographie de l'art vidéo

Pour Viola, comme pour beaucoup de vidéastes de son temps, l'image animée ne suffit pas, il faut la mettre en scène. Paik en eut rapidement conscience, et il invente des installations vidéo, sorte de sculptures multimédia, parfois naïves à ses débuts, dans les années 60. Ses installations étaient composées de téléviseurs empilés dont les images étaient déformées grâce à des « bricolages » électroniques (champs magnétiques forts, par exemple). Paik voulait détourner l'image télévisuelle de son objectif mercantile qui envahissait notre univers, saturant notre vue et nous abêtissant. « La télévision nous a attaqués toute notre vie, maintenant, nous ripostons », aurait-il dit (L'histoire nous montre que cette riposte fut vaine, on en arrive maintenant à être contraint de légiférer sur l'utilisation de l'image !).

D'autres vidéastes suivirent ce courant qui atteindra son apogée dans les années 1990 où les écrans plats remplacèrent le poste de télévision cathodique. Les premiers écrans plats en couleurs (14 pouces, soit 35,56 cm) commercialisés en Europe datent de fin 1995. Banal actuellement, l'aménagement des salles de présentation n'était pas évident à l'époque où beaucoup de visiteurs d'expositions étaient perturbés par l'obscurité nécessaire à l'exposition des œuvres vidéo. Les progrès techniques permettent le visionnage des vidéos en plein jour.

6. Enregistrement électronique de l'image animée

Il est évident que la vidéo, tout comme la télévision, est tributaire de l'évolution scientifique et technologique, avec, pour double objectif, l'amélioration constante de l'image et du son. Pour les artistes, ce sont des médias basés, par essence, sur le temps. À la fin des années 1960, il y eut une avalanche de progrès techniques. Apparurent les premiers ensembles portables d'enregistrement d'images animées, formés d'un magnétoscope portable et d'une caméra. Le premier modèle est le Portapack (Sony DV2400), lancé en 1967 ; c'est le début de la vidéo amateur. En 1983, Sony a mis au point et commercialisé le premier caméscope au monde : le betamovie au format betamax qui ne cessa d'être produit qu'en 1986. Ces premiers modèles de caméscope ne faisaient qu'enregistrer, ils ne pouvaient pas lire la cassette qu'il fallait mettre dans un autre appareil. En 1985, JVC commercialisa les caméscopes au format VHS, qui, dès leur début, avaient la capacité d'enregistrer et de lire la cassette. Pour une lecture plus confortable, la cassette pouvait également être lue via un magnétoscope associé à une télévision de format plus important. En 1985, Sony et d'autres grands constructeurs développèrent ensemble un standard de caméscope plus petit, utilisant des cassettes de plus petit format, contenant de la bande magnétique de 8 mm de largeur (contre 12,7 mm pour le VHS et VHS-C), le vidéo 8. Actuellement les améliorations sont constantes, et il serait hors de propos de les énumérer dans le cadre de cette communication.

7. La vidéo *versus* le cinéma, la confusion

Pourquoi distingue-t-on la vidéo du cinéma alors que ce sont deux moyens d'expression semblables, fondés sur l'observation d'une image animée temporisée[19] ? Sans entrer dans la notion physique d'espace-temps qui est « une représentation mathématique de l'espace et du temps comme deux notions inséparables et s'influençant l'une l'autre. En réalité, ce sont deux versions d'une même entité », il faut envisager les

[19] S. MARTIN, S., *Art vidéo*, Köln, Taschen, 2006, p. 54-94.

aspects pratiques de ces notions que sont le lieu de projection (l'espace) et sa durée (le temps). Au cinéma, la salle contraint le spectateur à être dans l'obscurité, immobile devant un écran où défilent des images durant un temps prédéterminé. D'une manière semblable à la musique, c'est la trame narrative qui suscite des émotions tout au long du temps imposé. La perception d'une vidéo « artistique » est tout autre. Le lieu d'exposition a été aménagé avec un équipement particulier de la salle : nombre d'écrans, obscurité ou non, position assise ou non du spectateur. La durée de la vidéo n'est plus un élément déterminant. Pour être sensible à une vidéo, il n'est pas nécessaire de la voir en entier. Soit on l'observe comme on observerait un tableau qui vous touche au premier regard, soit elle nécessite une observation plus longue pour être comprise. Je crois qu'il est rare qu'un spectateur regarde une vidéo durant sa durée annoncée, qu'elle dure 20 minutes ou 24 heures comme *The Clock*. L'espace d'exposition est également aménagé pour faciliter la circulation ou l'immobilité du spectateur. Par exemple, la Punta della Dogana à Venise avait connu des aménagements spécifiques pour les expositions de Bruce Nauman (2022) ou de Pierre Huyghe (2024).

C'est aussi à ce niveau que la science intervient, car elle peut produire de belles images en mouvement. Carole Talon-Hugon, dans son ouvrage *L'artiste en habits de chercheur*, note que la vidéo *Flux/Reflux* de Michel Huelin datant de 2001 est décrite comme étant un voyage intra-corporel, à partir d'images médicales manipulées par l'artiste[20]. L'art vidéo devient alors immersif, nécessitant une profusion d'écrans dans la même salle. C'est l'aboutissement de l'art documentaire, dont un des exemples est celui de la démarche d'Albert Plécy qui cherchait, dès les années 1970, une « image totale » dans laquelle le spectateur pourrait se promener. Il fonde la Cathédrale d'images, qui deviendra, en 2012, les Carrières de Lumières où on organise des projections lumineuses animées et sonorisées d'œuvres d'art sur les parois d'une carrière de calcaire, aux Baux-de-Provence. Le lieu est essentiel pour l'effet produit.

L'art vidéo est, en outre, le fait d'artistes conceptuels ou minimalistes qui, par une économie de moyens, désirent interpeller le spectateur sur certains problèmes de notre temps, qu'ils soient philosophiques, écologiques ou politiques, voire religieux[21]. Si l'on met à part le cinéma d'art et d'essai qui exige une participation active et critique du spectateur, le premier objectif du cinéma est de fasciner en ce qui concerne la fiction ou « d'instruire » pour les reportages documentaires. C'est pourquoi, on met à sa disposition énormément de moyens matériels (budget faramineux parfois) et humains (vedettes). Cette production relève souvent plus du commerce que de l'art. L'art vidéo reste un art personnel, œuvre d'un seul créateur (équipe technique inexistante ou réduite), ce qui l'exclut de la consommation de masse.

8. Où en est l'art vidéo ?

La réponse est aussi complexe que la question, car la sur-profusion d'images interdit une analyse objective. L'observateur est contraint de se limiter à quelques remarques. D'une manière globale, on pourrait constater que, dans les grands lieux d'exposition, il y a moins de vidéos présentées qu'il y a quelques années, et, lorsqu'elles y sont, il y a moins de spectateurs, certainement lassés d'être cernés par les images de notre quotidien. Les innovations techniques semblent également atteindre un palier, et ce n'est pas le nombre d'écrans dans une salle qui améliore le message à transmettre. Ce qui semble patent, c'est que l'art vidéo devient de plus en plus immersif, comme ce fut

[20] Voir *supra* note 13.
[21] F. DE MÈREDIEU, *Arts et nouvelles technologies*, Paris, Larousse, 2005, p. 16-52.

le cas pour le monde abyssal présenté par Julien Creuzet au Pavillon Français, à la dernière Biennale d'Art contemporain de Venise (Figure 4), ou pour le travail exposé au pavillon de la Grande-Bretagne par John Akomfrah, né au Ghana en 1957 (Figure 5).

Figure 4 : « Le monde abyssal » de Julien Creuzet, 2024. Cliché C. Balny

Figure 5 : « Listening all night to the rain » 2024, John Akomfrah. Cliché C. Balny

Ces vidéastes furent sélectionnés, le premier « pour son travail, où la poésie infuse avec force et générosité une pluralité de pratiques » selon les termes du comité de sélection, l'autre pour son exploration des questions liées aux migrations, au colonialisme, au désastre climatique. Mais où est l'originalité ? C'est ce que proposait déjà, par vidéo, William Kentridge, ce plasticien sud-africain dont le travail sur le passé et la négritude fut réalisé il y a plusieurs années, et récemment exposé au LUMA d'Arles (Figure 6).

Figure 6 : « More sweetly play the dance » 2018, William Kentridge. Cliché C. Balny

Il y a cependant des artistes inventifs, en perpétuelle recherche de nouveauté comme Pipilotti Rist (née en Suisse en 1962) qui est à la recherche du beau, au sens classique de terme, sans structure narrative. Il en est de même pour l'artiste japonaise Tambaimo qui, par exemple, projette une animation multi-canal sur des panneaux miroirs, dans un environnement multimédia immersif pour explorer l'identité du Japon en tant qu'État insulaire (Figure 7).

Figure 7 : « Teleco-soup » 2011, Tabaimo. Cliché C. Balny

Il y a un brassage des idées et une internationalisation peut-être plus importante qu'avant. La dernière Biennale de Venise rassemblait 331 artistes venant de 86 pays (il y avait 97 artistes représentant 77 pays en 2007). Il y a quelques années déjà, ce brassage était une source d'inspiration comme pour Yi Zhou (Chinoise) dont une de ses productions fait penser à *The Deluge* de Bill Viola. Anri Sala avait certainement pris en compte le travail de Bruce Neuman pour réaliser sa performance *Ravel Ravel Unravel* de 2013 (Figure 8).

Figure 8 : « For beginners (all the combinations of thumb and fingers) » 2010, Bruce Nauman & « Ravel Ravel Unravel » 2013, Anri Sala.
Cliché C. Balny

Une attention particulière doit être portée à Pierre Huyghe, né en 1962 à Paris, plasticien vidéaste qui s'interroge sur les rapports étroits et ambigus entre le réel et la fiction, entre temps présent et temps passé. Pour Huyghe, c'est une forme vide, sans cerveau, ni visage, ni monde, qui se déplace sur une surface plane infinie, entourée par le néant. L'exposition *Liminal* investissait en 2024 toute la Pointe de la Douane (Venise) comme un milieu dynamique et sensible en perpétuelle évolution. Le visiteur est dans une profonde pénombre où l'artiste remet en question notre perception de la réalité, dans une sorte de laboratoire où erre la forme humaine, visage masqué, au seuil de la perception[22] (Figure 9).

Figure 9 : « Human Mask » 2014, Pierre Huyghe.
Cliché C. Balny

« Ce que je cherche, c'est à vous faire dériver vers des ailleurs » dit-il, et, pour cela, il présentait, entre autres, *Camata 2024*, un film tourné dans le désert d'Atacama au Chili. Cette réalisation est toute particulière, car le montage du film est adapté au nombre de personnes présentes dans la salle d'exposition, donc auto-généré et édité en temps réel par l'intelligence artificielle à l'aide de capteurs. Dans l'esthétique Internet, un espace « liminal » est un lieu vide ou abandonné, qui semble étrange et souvent surréaliste et où l'on peut avoir l'impression d'être observé. Une expérience similaire a été présentée au LUMA à Arles en 2023 par Dominique Gonzalez-Foerster. *Endodrome* est une création construite de sons, de lumières et de projections, où la vidéo se mêle à la réalité virtuelle. Tout comme Pierre Huyghe et Philippe Parreno avec lesquels elle collabore, l'artiste poursuit sa recherche sur les états de conscience alternatifs et sur l'intériorité. L'œuvre s'inspire d'une sorte de séance de spiritisme.

Nous en arrivons donc à l'époque contemporaine de l'art vidéo qui subit une mutation profonde. Les nouvelles technologies permettent d'offrir au spectateur des expériences sensorielles différentes, enveloppantes, dans des espaces immersifs. Les sons sont particulièrement travaillés dans un milieu « bardé » d'images animées offrant une réalité virtuelle qui permet d'aller vers une sorte de paradis artificiel abolissant les frontières entre fiction et réalité. Le visiteur a la possibilité d'ajuster son ressenti automatiquement, réagissant aux mouvements (même le seul mouvement des yeux peut être pris en considération) et/ou aux sons grâce aux combinaisons algorithmiques générées par l'IA. Il devient alors non seulement le propre acteur, mais le créateur de l'œuvre, comme le proclamait déjà Robert Filliou à l'époque *Fluxus*, dans les années 60. On parle aussi de *machines learning* qui génèrent des œuvres évolutives. La condition est que ces machines doivent être alimentées en informations, car elles ne créent rien,

[22] Catalogue Exposition Punta della Dogana, Pinault Collection, *Pierre Huyghe, liminal*, 2024.

elles ne restituent, sans sensibilité propre, que ce qu'on leur a enseigné. La machine optimise, classe, mémorise grâce à des logiciels de plus en plus performants et faciles d'utilisation, mais elle n'imagine rien. Elle permet d'accéder à une virtualité troublante qui peut traiter de la politique, de l'écologie, de la médecine ou de la science, des problèmes actuels à la manière parfois ludique des jeux vidéo. C'est un art sans artiste, note Luc Ferry dans son dernier ouvrage[23]. Sora, par exemple, est une IA développée par OpenAI, qui permet de générer des vidéos (courtes), à partir d'un texte écrit dans lequel des indications cinématographiques sont prises en compte (plan large, serré, panoramique, etc.). Stable Diffusion, un réseau « neuronal » mis au point par StabilityAI propose, en open source (donc accessible à tous), un produit équivalent. Il est évident que ces AGI (Intelligence Artificielle Générale) ou l'AI forte seraient dotées, à terme, d'une intelligence « comparable » à l'intelligence humaine. Ou seront les limites ? Le terme même d'art vidéo deviendra obsolète remplacé par un vocabulaire nouveau : réalité participative, étendue, augmentée ou mixte, univers immersifs, interactifs, sensoriels, perception cosmique, moléculaire, etc.

Cependant, à la dernière biennale de Lyon réservée cette année aux jeunes artistes, les réalisations vidéo étaient relativement peu nombreuses, et celles qui étaient présentées étaient « classiques ». Il semblerait que la nouvelle génération d'artistes travaille de nouveau sur des supports traditionnels comme la peinture sur panneau ou sur toile. Mais, ne nous y trompons pas, l'IA et la science vont faire « des ravages » dans le domaine, et il sera alors difficile de percevoir la place réelle de l'artiste avec sa créativité originale. Si, il y a quelques années, l'art vidéo entrait en concurrence avec le cinéma, il entre maintenant en compétition avec les technologies du numérique. Les salles d'exposition deviennent des salles de spectacles spécialement aménagées, sorte de laboratoires existentiels dans lesquels des émotions fortes, voire très fortes, sont ressenties par le visiteur, bouleversant notre compréhension et l'esthétique qui s'en suit. Pourra-t-on encore parler longtemps d'art vidéo ou doit-on en parler au passé ?

Remerciements : L'auteur tient à remercier chaleureusement son confrère Claude Lamboley, membre de l'ASLM, pour les informations données sur les appareils d'optique et pour la lecture critique du manuscrit.

[23] L. FERRY, *IA. Grand remplacement ou complémentarité ?,* Paris, Éditions de l'Observatoire/Humensis, 2025.