

# l'art vidéo

*« L'histoire de la vidéo est une histoire complexe car née au milieu de la crise du modernisme, elle en hérite les considérations formalistes mais elle est, dans le même temps, confrontée à ses hybrides (le cinéma), ses leurreurs (la télévision) et son devenir (le numérique) ; c'est donc une histoire qui n'a rien d'autonome, mais qui pourtant constitue, si ce n'est un territoire spécifique, une zone d'échange, de circulation, de transformation aussi bien d'images que de genres, de domaines conceptuels, de relations. »*

Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, 2001(éd. du Regard)

Médium privilégié des jeunes artistes, la vidéo est apparue dans le champ des arts visuels dans les années 60, au moment du passage entre modernité et postmodernité. D'emblée, les vidéastes ont manifesté une grande diversité d'intentions et de propositions, recourant à la vidéo comme outil critique de la télévision, trace d'une performance ou source d'images nouvelles. Dans l'art contemporain, l'image vidéographique peut être documentaire, fictive, narrative... Il existe néanmoins un point commun à toutes ces œuvres : leur inscription dans une temporalité, qui les distingue des images traditionnelles et pose des questions inédites de monstration comme de réception.

Le FRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur a acquis depuis 1994, plus d'une centaine de vidéos sur les 960 œuvres qui composent sa collection.

Quelques problématiques associées à l'art vidéo :

- ▶ **vidéo et spécificités technologiques** : les caractéristiques formelles de l'image vidéo sont largement explorées par les artistes : pixels, trame, mosaïque, mixage, vitesse de l'image...
- ▶ **vidéo et dispositifs scéniques** : d'abord diffusée sur des moniteurs, la vidéo a rapidement cherché à se mettre en scène, frayant du même coup avec la sculpture, l'architecture ou le théâtre.
- ▶ **vidéo et télévision** : dès l'origine, une "concurrence" s'installe entre la vidéo et la télévision partageant les mêmes caractéristiques techniques. Les artistes critiquent, parodient la télévision ou inventent de nouveaux programmes...
- ▶ **vidéo et cinéma** : proche du cinéma expérimental dans ses préoccupations, l'art vidéo questionne le genre cinématographique : appropriations, détournements, remakes...
- ▶ **vidéo et archives** : la vidéo a progressivement remplacé la photographie, dans la société comme à l'échelle de la cellule familiale, pour conserver la mémoire des événements. Elle est devenue le véhicule de la grande comme de la petite histoire.

## lexique

**analogique/numérique** : la vidéo analogique est basée sur la transformation de vibrations en impulsions électriques, tandis que la vidéo numérique ne repose que sur des signaux binaires.

**black box** : dispositif scénographique apparu dans les années 90 pour la présentation de la vidéo. Au sein d'un lieu d'exposition, il consiste à créer un espace fermé, aux murs noirs.

**dispositif vidéo** : mise en espace de l'œuvre vidéo qui regroupe tout ou partie des objets liés à la vidéo (caméscope, magnétoscope, moniteur...) et qui fait appel à la participation du spectateur.

**incrustation** : consiste à découper une forme dans une première image, puis à remplir l'intérieur de cette forme par une deuxième image.

**installation** : établit des liens spatiaux entre les objets exposés et l'espace architectural, en poussant le spectateur à prendre conscience de son intégration dans la situation créée.

**médium** : désigne le matériau de production utilisé par l'artiste. Son pluriel est "médiums" et non "médias", terme réservé aux véhicules de l'information (presse, télévision...).

**mixage** : "À l'idée trop cinématographique du montage, il semble que l'on peut opposer le concept plus vidéographique de mixage d'images, comme on parle de mixage à propos de la bande sonore" (Philippe Dubois).

**pixel** : socle de l'image numérique, le pixel (pour *picture element*) est la plus petite composante d'une image numérique affichée en mode point sur écran.

**réel/virtuel** : les images virtuelles sont générées informatiquement par les artistes qui peuvent combiner à la fois des images de synthèse et des images filmées dans la réalité.

(source : *Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui ?*, Beaux-arts éditions, 2008)

## bibliographie sommaire

*La Vidéo entre art et communication*, collectif, ENSBA, 1997

Françoise PARFAIT, *Vidéo : un art contemporain*, éd. Du Regard, 2001

Michaël RUSH, *L'art vidéo*, éd. Thames & Hudson, 2003

Nicolas THELY, *Corps, art vidéo et numérique*, Scéren (cndp), 2005

*Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui ?*, collectif, Beaux-arts éditions, 2008