Document generated on 09/20/2024 6:05 a.m.

Moebius
Écritures / Littérature

mœbius

La critique en vidéo de création
Une critique en devenir

Monique Langlois

Number 72, Spring 1997

La critique

URI: https://id.erudit.org/iderudit/14792ac

See table of contents

Publisher(s)

Éditions Triptyque

ISSN

0225-1582 (print)
1920-9363 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Langlois, M. (1997). La critique en vidéo de création : une critique en devenir. *Moebius*, (72), 88–93.

Tous droits réservés ©, 1997

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

MONIQUE LANGLOIS

La critique en vidéo de création: une critique en devenir

L'objectif de cet article est de mettre en évidence certains aspects de la critique en vidéo de création. Par vidéo de création, il faut entendre un mode d'expression artistique développé à partir des technologies de l'image et des médias d'information mais impliquant un travail de création sur le contenu ou la forme des œuvres. La vidéofiction, le docufiction, le vidéoclip et l'art vidéo (bandes et installations) font partie de cette forme d'art.

Il est bien connu que l'hybridation est l'une des caractéristiques principales de la vidéo de création. Hybridation, en raison du croisement de deux ou plusieurs disciplines au moment de la conception des œuvres, mais hybridation également au niveau des images qui sont le résultat du mélange d'images issues de sources et de techniques différentes.

La vidéo est née de la télévision. En effet, les pionniers de l'art vidéo, Nam June Paik et Wolf Vostell, ont pratiqué à partir de 1963 le dérèglement systématique d'images d'émissions de télévision pour contester l'influence de ce média d'information sur l'opinion publique. Depuis, les vidéastes ont fait des emprunts conceptuels ou structuraux, non seulement à la télévision, mais au cinéma et à différentes disciplines artistiques (arts visuels, littérature, théâtre, musique, etc.), voire aux sciences humaines (sociologie, anthropologie, ethnologie, etc.). D'où l'adaptation de critères d'appréciation qui relèvent de disciplines diverses parce que découlant des œuvres elles-mêmes.

L'impact de la technologie

La situation est d'autant plus complexe que la vidéo de création est tributaire des progrès technologiques. En effet, depuis l'introduction de l'info-

graphie, des images captées de la réalité sont travaillées par des techniques qui relèvent plus d'un «savoir-calculer» que d'un «savoir-faire»[1]. Un danger possible est que la maîtrise de la technologie puisse devenir le garant de la «réussite» des œuvres. Mais, comparativement aux techniques artistiques des siècles antérieurs inventées par des artistes, la vidéo a été mise au point par des scientifiques. Il a fallu attendre un certain nombre d'années avant que les artistes réalisent le potentiel créatif du média pour se l'approprier et contribuer à son développement. Il faut nommer, au début des années 60, Nam June Paik et ses collages électroniques (combinaisons d'images issues de sources différentes), Wolf Vostell et le decoll/age[2] (dérèglement de l'appareil montrant que sous chaque image vidéo il y a une autre image), le hors-champ expansé (mise en évidence de l'environnement de l'image) et la trame fermée (les images en boucle). Marcel Odenbach, pour sa part, est à l'origine du bandeau séparateur devenu par la suite un effet spécial. Ces procédés vidéographiques et d'autres se sont ajoutés à la liste, sont devenus des critères permettant de reconnaître et d'apprécier la vidéo.

L'impact des médias de communication

Il suffit de visionner quelques bandes vidéo pour s'apercevoir que si la vidéo est née des médias de communication, ses images se mesurent à celles de l'histoire de l'art. La vidéo joue donc sur deux tableaux à la fois: ceux de l'art et de la communication. C'est ici qu'une proposition de Jacinto Lageira prend toute son importance, à savoir la distinction entre la vidéo comme média et la vidéo comme matériau[3]. On peut penser que c'est de l'inexactitude des étiquettes attribuées aux œuvres et de l'incertitude vis-à-vis de leur contenu ou de leur forme que découlent certaines difficultés de la critique quant aux critères ou méthodologies à employer. Selon l'auteur, la vidéo comme média «se rattache à l'idéologie techniciste qui s'adresse avant tout aux effets visuels plus qu'au travail formel, et plus aux messages médiatiques qu'à la signification esthétique»[4].

La vidéo comme matériau, pour sa part, regroupe les problématiques sur lesquelles travaillent les artistes de la performance et du happening ou actions de toutes sortes ayant pour sujet le corps humain[5]. Ces œuvres qui intéressèrent la première génération de vidéastes (Acconci, Bruce Naumann) s'inscrivent naturellement en histoire de l'art. Elles relèvent d'un monde personnel et culturel, d'un langage plastique et non technique. Le média est le matériau. Un exemple plus récent cité par J. Lageira est *Le géant* (1983) de Michael Klier, une vidéo où la distinction entre le discours de la technologie et celui de l'art est évident. Le vidéaste a assemblé les uns à la suite des autres des extraits d'images de caméras de surveillance captées dans des aéroports, des banques, des grands magasins, etc. Il n'a rien changé aux images captées en direct, mais il leur confère un autre sens en les accompagnant d'extraits de pièces musicales qui rappellent la musique de film. Dans cette bande d'une durée de quatre-vingt-deux minutes, que Klier qualifie lui-même de fiction[6], le spectateur peut s'imaginer un tas d'histoires. C'est là un exemple parmi d'autres, mais il met en évidence que le média peut devenir matériau s'il est soumis à un travail formel de la part de l'artiste vidéaste.

Forcément, l'idée que l'on puisse recourir simultanément aux systèmes des médias et au monde de l'art et qu'il soit possible de transférer les contenus et les enjeux de l'un à l'autre ne facilitent pas le travail de la critique. Les travaux de Robert H. Jauss, Paul Virilio, A. Danto, pour ne citer que ceux-là, et ceux de la génération plus jeune dont Christophe Menk et Martin Steel font partie, traitent de la réception et de la communication, mais aussi des sens et de la forme des œuvres. L'intérêt de ces approches esthétiques est qu'elles rejoignent à la fois l'art et la communication et qu'elles peuvent servir de fondement à la critique de la vidéo de création.

L'impact du cinéma

Les références au cinéma sont également incontournables. D'ailleurs les prises de vue et les plans sont identiques en cinéma et en vidéo. Toutefois le

montage offre des différences notables. Philippe Dubois préfère parler de mixage d'images plutôt que de montage de plans[7]. Sans doute est-ce parce que le montage filmique est linéaire, les plans et séquences se suivant dans le but de raconter une histoire, alors que les vidéastes produisent souvent des images «multicouches» ou «multiplans» qui concourent à créer un «temps autre» qualifié de «fictionnel». Ce type de temporalité est obtenu par la superposition d'images (plans ou séquences) détenant chacune leur propre temps et espace, et impossible à concrétiser physiquement.

Le rapport à la temporalité peut être modifié d'une autre manière en vidéo. Le concept de «flux total» mis de l'avant par Raymond Williams s'avère un cadre théorique accepté pour toute une panoplie de spéculations souvent hypothétiques[8]. Le déroulement continu d'images fait que le sens se fait et refait constamment. D'où un problème de taille pour le critique, soit celui de la description de la bande vidéo. À ce sujet, Fredric Jameson en vient même à parler d'une lecture sans interprétation[9]. Il devient difficile pour le critique dont la formation et l'activité interprétative semblent exiger un objet pour fonder son argumentation de parler d'œuvres immatérielles, en mouvement. En un sens, toute forme spécifique — soit-elle celle de la critique — contredit la structure et la logique d'une bande aux images multicouches au déroulement continu. La question est loin d'être réglée.

L'impact de la peinture

La situation diffère quelque peu en ce qui a trait aux emprunts aux arts plastiques. Les références à la peinture étant très nombreuses, c'est sur elles que portera notre attention. Le fait que des «tableaux» électroniques soient en mouvement permet-il de prendre en considération les lignes, les couleurs, la composition, le clair-obscur, la perspective comme le veut une tradition picturale héritée des siècles passés? Au moment où un vidéaste produit une vidéo-peinture en utilisant un plan fixe toute la durée de la bande, il rejoint le temps pictural découvert

dans les années 1920 par Mondrian et Kandinsky dans leurs tableaux abstraits, un temps qui d'après Nam June Paik rejoint le temps de la vidéo. «La vidéo ce n'est pas de l'espace, c'est du temps», constate ce vidéaste, dans une formule devenue célèbre.

C'est aussi d'un «temps autre» qu'il s'agit dans les vidéo-peintures où des artistes-technologues produisent des images composites à partir de fragments divers qu'ils combinent en leur donnant une autre signification. Certains vidéastes font de la vidéo «à la manière» de la peinture (Mario Côté), d'autres le font «à la manière» d'un ou de peintres qui les ont précédés (Christian Boustani, Ève Ramboz). Cette conception de l'image électronique rejoint le collage apparu en peinture au début du siècle avec Braque et Picasso.

Pour conclure

Cette brève incursion dans le monde de la vidéo de création a montré quelques approches possibles de la critique. Du caractère hybride des œuvres découle une critique également hybride. Néanmoins, le rapport au temps et à l'espace est modifié en vidéo et c'est là l'une de ses particularités. On assisterait à ce que Paul Virilio nomme la «crise de l'entier», soit la crise d'un espace substantiel, homogène hérité de la perspective au profit d'un espace hétérogène réalisé par une couche d'images superposées en transparence, chacune détenant sa propre temporalité.

De plus en plus intégrée au paysage artistique contemporain, la vidéo de création démontre qu'on peut fabriquer des œuvres d'art avec les «nouvelles» images. Il est apparu que ce serait une erreur d'utiliser les mêmes règles, codes et langages pour analyser et comprendre la logique du monde de l'art, de la technologie et des médias de communication. C'est ce qui explique qu'un vocabulaire, des théories et des méthodologies soient en train d'apparaître et que la critique de la vidéo de création soit une critique en devenir.

Notes

1 Expression empruntée à Jacinto Lageira dans son article «Des mondes parallèles. Art et nouvelles images», *Revue d'esthétique. Les technimages*, n° 25, 1994, p. 157-164.
2 W. Vostell écrit le mot de cette manière, sans accent.
3 *Idem*, p. 160.
4 *Idem*.
5 *Idem*.
6 *2e Festival international de Montbéliard. Actes du colloque vidéo, fiction et Cie*, Montbéliard, Montbéliard C.A.C., 1984, p. 17.
7 PHILIPPE DUBOIS, «Vidéo et écriture électronique. La question esthétique», *Esthétique des arts médiatiques* 1, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec à Montréal, 1995, p. 163.
8 Mentionné par FREDRIC JAMESON, «La lecture sans l'interprétation. Le postmodernisme et le texte vidéo», *Communications*, Vidéo, n° 48, 1988, p. 106.
9 *Idem*, p. 105.