

Après la vidéo

Christine Ross

Numéro 165, décembre 2013, janvier 2014

Les 50 ans de l'art vidéo

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/70849ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Ross, C. (2013). *Après la vidéo*. *24 images*, (165), 18–21.

Après la vidéo

par Christine Ross*

DANS UN ARTICLE PUBLIÉ DANS *ARTFORUM* EN 1980, LA COMMISSAIRE EN ART VIDÉO DU MUSEUM OF Modern Art de New York, Barbara London, expliquait en ces termes – en termes foncièrement temporels – la réception malaisée des premières œuvres vidéo : « La vidéo, davantage que d'autres médiums, a été décrite comme étant ennuyeuse et complaisante. Au début des années 1970, cette critique était légitime parce que la longueur des œuvres [...] de plusieurs artistes était dictée par la longueur standard des bandes vidéo – de 30 à 60 minutes – qui, dans certains cas, était beaucoup trop longue ». ¹ Pendant la même période, Nam June Paik, un des artistes pionniers des arts électroniques, déclarait : la vidéo, c'est du temps. Bien que cette déclaration semble de prime abord appuyer la phénoménologie du temps long dénoncée par London, Paik reproche à la première génération d'artistes vidéo sa méconnaissance du temps : « Ce que dit Godard du cinéma ("la vérité 24 fois par seconde") en vidéo, ça ne tient pas. Parce qu'en vidéo il n'y a pas d'espace (de cadre délimité), il n'y a que du temps (de lignes sans épaisseur). Pour faire de la couleur en vidéo, il faut traduire la couleur en temps. Les couleurs en vidéo sont des millièmes de seconde. La vidéo c'est essentiellement du temps. Et c'est ce qui explique que les œuvres des premiers artistes qui ont fait de la vidéo étaient si ennuyeuses : venant de l'art visuel, des arts plastiques, de l'art conceptuel surtout, ils n'avaient aucune expérience du temps. La vidéo fera des progrès si des gars qui viennent du cinéma, de la danse, du théâtre, de la musique s'y mettent ». ²

Ces deux commentaires sont représentatifs de la réception ambivalente de l'art vidéo des années 1970 et 1980 : bien que l'exploration temporelle de la vidéo était reconnue et parfois même valorisée comme un trait distinctif, la phénoménologie du temps lent – une temporalité tout à la fois conditionnée par la technologie vidéo et subjectivement vécue par le spectateur – est volontiers réprouvée. Mais les arguments de London et de Paik ne sont qu'une facette de cette histoire puisque la vidéo était également perçue, par plusieurs artistes de l'époque, comme une occasion unique de perturber les conventions dominantes du temps, notamment l'accélération du temps vécu issue des développements de la modernité, ainsi que de la linéarité temporelle du récit. Dès 1976, le commissaire et artiste Willoughby Sharp, écrivant sur les performances vidéo de Bruce Nauman réalisées entre 1968 et 1969 (des œuvres montrant l'artiste dans son atelier, engagé dans des actions répétitives et banales pendant soixante minutes), affirmait que ce travail « prenait avantage de la longueur réelle de la bande » pour transmettre des actions sans début ni fin, qui non seulement rendaient le montage inutile mais permettaient aussi au spectateur « d'entrer à n'importe quel moment » de la projection. ³ Fervent défenseur de l'enregistrement en temps réel, l'artiste Davidson Gigliotti observait que la sensation du temps prolongé émergeant de ce type de pratique était un moyen de contrer le temps comprimé de la télévision et de la radio, ⁴ alors que le vidéaste Bill Viola parlait explicitement du besoin de contrer l'accélération du temps : « notre société a développé un sens tellement tordu du temps. La technologie accélère tout avec une vélocité de plus en plus élevée et nos rêves deviennent centrés sur la nécessité de devenir de plus en plus efficaces. C'est ainsi que nous trouvons

que nous avons en fait de moins en moins de temps. Le manque de temps est un des plus grands problèmes hantant le champ vidéo et nos institutions modernes [...]. Le problème central du jour est celui-ci : comment maintenir de la sensibilité et de la profondeur de pensée (toutes deux, des fonctions de temps) dans le contexte de nos vies accélérées ? ». ⁵ Dans la production vidéo de Viola, l'accélération du rythme de la vie sera freinée par l'enregistrement d'actions dont le caractère événementiel ne s'établit que progressivement, de sorte que l'image puisse accroître les facultés sensorielles et attentionnelles du regardeur, pour que « l'on puisse se libérer de l'habitude de regarder les objets comme nous les voyons ». ⁶ Le temps prolongé et allongé devint ainsi une stratégie esthétique apte à raffiner le regard du spectateur par une problématisation de la visualité de l'image. Comme le maintiendra l'artiste média Les Levine : pour autant que « le problème de la télévision est celui du temps », la « façon dont la perception est liée au temps et à l'espace est très importante lorsque nous envisageons les raisons pour lesquelles l'artiste s'implique dans la télévision ». ⁷ La perception, la cognition, les sensations et la mémoire sont toutes des « procédés temporels ».

La vidéo a donc été un site pivot d'expérimentation temporelle. C'est un des principaux héritages qu'elle nous a transmis – artistes, spectateurs et utilisateurs – lorsqu'elle s'est dissoute comme médium et pratique spécifiques. Telle est l'hypothèse que je voudrais développer ici : dans l'histoire des arts médiatiques et de l'image en mouvement, nous sommes présentement « après la vidéo ». Nous ne sommes pas dans un moment post-vidéographique mais bien « après », dans le sens nuancé donné à ce terme par l'historien d'art David Joselit lorsqu'il parle de notre époque comme un moment « après l'art ». Aujourd'hui, nous ne

vivons pas la fin de l'art (ou de l'art vidéo), mais sa persistance comme *effet*, notamment le pouvoir des images qui provient de leur capacité, quasi-inépuisable à l'ère du numérique, de reproduction, de remédiation, de prolifération et de circulation.⁸ Pour Joselit, « après l'art » signifie que la notion de médium (et même de post-médium) n'est plus un outil analytique productif pour rendre compte des pratiques artistiques actuelles puisqu'elle privilégie l'objet d'art comme un objet distinct, relativement stable et localisé ou localisable, alors qu'à partir des années 1990, les technologies numériques sont devenues prédominantes dans leur capacité de convertir toute œuvre (son, image, texte) en des séquences numériques.⁹ L'image agit d'autant plus lorsqu'elle circule et cesse d'être un objet dissociable. Après la vidéo correspond à un moment unique de l'histoire des médias, lequel se caractérise par deux opérations : d'abord la fin de l'art vidéo comme pratique distincte et puis la persistance d'un de ses principaux effets (la conscience du temps qui passe, la phénoménologie du temps long) dans l'image numérique.

MUSÉIFICATION ET REDÉPLOIEMENT DE L'ART VIDÉO

Dans un premier temps, donc, parler de « l'après vidéo » c'est d'abord accepter le paradoxe de l'art vidéo devenu pleinement manifeste à la fin des années 1990 et au début des années 2000 : l'art vidéo comme pratique distincte (dont l'identité électronique se rattache au fonctionnement analogique des images et dont la médialité est confirmée par des institutions de production et de diffusion qui lui sont exclusivement dédiées) s'est effrité au moment même de sa muséification. Dans un article paru en 1990, Martha Rosler déclarait cette muséification comme accomplie. Elle expliquait ce parachèvement par le développement massif de l'installation vidéo et l'expansion des projections sur écran géant au cours des années 1980 et 1990. Rosler a vu juste, car ces nouvelles formes correspondaient aux critères de « spectacularisation » de l'expansion muséale de l'époque. Elles ont également été rendues possible par la matérialité même du musée, dans la mesure où ces formes « ne peuvent vivre » que dans des espaces larges et hautement équipés, au détriment des monobandes connues pour leur orientation activiste communautaire, leur critique sociale et leur utilisation plus légère de la technologie.¹⁰ La Biennale de Venise, notamment celles de 2003 et de 2005, a été un acteur important de cette consécration. Les projections et installations vidéo se sont tellement multipliées lors de ces biennales que l'art vidéo est alors devenu un pléonasme de l'art contemporain – perdant ainsi sa position d'altérité. Parallèlement, l'utilisation de plus en plus affirmée du format DVD à haute résolution commençait à sonner le glas de l'art vidéo comme pratique distincte, ajoutant un autre clou au cercueil de l'art vidéo façonné par sa muséification. Le devenir numérique de la vidéo – une numérisation rapide si l'on compare la vidéo au cinéma et à la photographie dont la vie analogique a été suffisamment longue pour établir ces champs comme des véritables institutions – a été splendidement analysé par le théoricien des images médias Philippe Dubois. Comme le soutient Dubois, la vidéo n'a finalement occupé qu'une position fragile, transitoire et intermédiaire, telle « un interstice ou un



BOX (2009) d'Olivia Boudreau, séquence HD, 22 heures.

intervalle», entre deux technologies de l'image-son – l'image filmique et l'image numérique – auxquelles nous pourrions ajouter une troisième : l'image photographique.¹¹

Mais, dans un deuxième temps, postuler comme je le fais ici que nous sommes « après la vidéo », c'est dire que l'art vidéo a toujours été au bord de « l'après ». Si l'image aujourd'hui tient son pouvoir de sa capacité presque infinie de remédiation, de prolifération et de circulation, l'art vidéo a toujours exploré

cette capacité. L'art vidéo était proto-numérique. Ses images analogiques étaient constituées à même un faisceau d'électrons balayant l'écran de façon entrelacée et ses images étaient des images en mouvement – mouvement de l'image entre les images et à même l'image (par des opérations d'incrustation, de surimpression et de volet plutôt que de montage de plans), circulation d'images (bien qu'à circuit fermé) d'un écran à l'autre, dans l'espace de la galerie, entre la galerie et l'extérieur, ou dans l'espace public tout court. C'est certainement pour cette raison que la vidéo persiste aujourd'hui comme effet et pouvoir : ses images se prêtent bien au potentiel de circulation des images par Internet et nos divers téléphones intelligents. La circulation effrénée des images n'amène pas toujours avec elle la temporalité héritée de l'art vidéo, mais cet héritage de l'ère électronique est palpable dans les expositions d'art contemporain de la dernière décennie dont plusieurs ont été préoccupées par la question du temps (la liste est impressionnante ; nommons-en quelques-unes : *Re: Thinking: Time*, 2004 ; *Expérience de la durée*, 2005 ; *It's About Time*, 2006 ; *Measure of Time*, 2006-07 ; *Taken with Time*, 2006 ; *Passage du temps*, 2007 ; *In the Mean Time*, 2007 ; *Take Your Time...*, 2007 ; *Moving through Time and Space*, 2008 ; *Mapping Time*, 2008 ; *Synthetic Times*, 2008 ; *Time as Matter*, 2009 ; *The Immediate Future*, 2009 ; *Living Time*, 2009 ; *Past Present Future*, 2010 ; *Territories of Time*, 2010 ; *Yesterday Will Be Better – Taking Memory into the Future*, 2010 ; *Dump Time...*, 2011 ; *Out-of-Sync: The Paradoxes of Time*, 2011 ; *Spare Time*, 2011 ; *Passing Time*, 2012). Dans et par-delà ces expositions, la phénoménologie du temps long est notamment en jeu dans deux développements significatifs de l'image : l'émergence du « nouveau matérialisme » et de « l'impulsion historique » en art contemporain.

LE NOUVEAU MATÉRIALISME

Pensons, entre autres, aux œuvres de Mark Lewis, d'Ann Hamilton, de Fischli & Weiss, de Joachim Koester et, plus près de nous, d'Olivia Boudreau, de David Altmejd et de Massimo Guerrera : elles portent toutes une attention particulière à la

transformation de la matière et à l'interdépendance humain / non-humain, lesquelles ne sont perceptibles que dans le passage du temps, ce que le philosophe Yulav Dolev désigne comme « le devenir présent d'événements futurs et puis leur devenir passé ».¹² Le travail de l'artiste français Pierre Huyghe m'apparaît crucial à cet égard. Connue pour ses remakes réalisés dans les années 1990 – mentionnons *Remake*, *L'ellipse* et *The Third Memory* – qui vidéographient divers films cultes de l'histoire du cinéma pour restituer au récit passé sa potentialité, sa pratique s'est développée au-delà de la vidéo, comme un processus de « libération » du passage temporel. La vidéo disparaît comme médium mais sa temporalité longue perdure. Son installation *Sans titre* de 2012, présentée dans un des parcs de dOCUMENTA 13, montre bien ce qu'il entend par cette notion de temps libéré. L'installation était composée, entre autres, d'une sculpture classique représentant un nu féminin dont la tête avait été recouverte d'un nid d'abeilles. Ce nu bourdonnant était appelé à coexister avec un chien vivant sur le territoire et d'un site de compostage entretenu pendant les quatre mois de l'exposition. À propos de *Sans titre*, l'artiste avançait récemment que l'image était devenue pour lui une question de vitalité : « Je suis intéressé par la vitalité de l'image, par la façon dont une idée ou un artefact *fuit* dans une réalité biologique ou minérale. [...] Je suis intéressé par les choses et les opérations en elles-mêmes, la contingence, la création de la forme [...]. Si je travaille avec les animaux, la sexualité ; si j'utilise des drogues ou l'hypnose, c'est essentiellement parce que je suis intéressé par quelque chose qui n'est pas de l'ordre du jeu mais existe en elle-même ».¹³ Libérer le temps, c'est laisser les choses se transformer de façon contingente à même le temps qui passe. La pratique imagique d'Olivia Boudreau (l'artiste parle de ses réalisations comme des séquences plutôt que des œuvres vidéo), elle-même intéressée par l'animalité et la sexualité, est aussi un appel à la vitalité : ses longs plans-séquences révèlent les micromouvements de la matière où un phénomène naturel comme le vent, par exemple, « fuit » dans diverses matières quotidiennes (draps, rideaux, fourrure) pour les animer.



REVOLVING UPSIDE DOWN (1968) de Bruce Nauman, vidéo U-Matic, 60 minutes.

L'IMPULSION HISTORIENNE

Je pense plus spécifiquement ici aux pratiques artistiques explorant la temporalité de l'histoire, celles qui cherchent à transformer le régime moderne d'historicité en freinant son futurisme. C'est un tournant insatisfait du régime moderne d'historicité, un régime dans lequel le futur est non seulement privilégié par une logique du progrès, mais constitué par une dépréciation systématique du passé et du présent pour favoriser le futur. Ce tournant privilégie la phénoménologie du temps long pour retenir le passé dans l'image autant que possible, résistant à l'avancée inéluctable de l'image afin de permettre au passé d'influencer le futur et non plus pour être annulé par lui. Cette phénoménologie est au cœur des projections de l'artiste canadien Stan Douglas, plus particulièrement ses récits qui mettent en scène des événements historiques modernes en entremêlant différentes perspectives interprétatives qui ne convergent jamais – des variations interrompues, recombinaisons, permutées, rejouées et multipliées pour une durée pouvant aller jusqu'à trois jours (*Klatsassin*, 2006, notamment). Elle est aussi au cœur des projections de paysages urbains altérés de l'artiste québécoise Isabelle Hayeur qui expose – par une approche photographique de l'image vidéo qui mixe fixité et mouvement – ce que l'on pourrait désigner comme la temporalité d'adaptation par laquelle une société transforme un territoire (par des processus de spéculation, de gentrification, de touristification et de pollution) à des fins de développement économique. Les œuvres de ces deux artistes demandent : quel type de futur pouvons-nous construire une fois que « l'idée de progrès a été vidée de son contenu ? »¹⁴

Dans ces deux développements de l'art contemporain – le nouveau matérialisme et l'impulsion historique – l'histoire des médias est absolument après la vidéo. La vidéo comme objet distinct a disparu, mais la phénoménologie du temps long héritée de l'art vidéo (repensons à Paik, Viola, Levine et autres) persiste dans son pouvoir de *temporaliser* la circulation des images actuelles dont nous parle Joselit. L'écoulement d'idées ou de phénomènes naturels dans une réalité biologique ou minérale, la libération du temps qui passe, l'appel à la contingence, la

quasi-fixation d'images en mouvement, la rétention du passé à même le déploiement du futur : ces diverses esthétiques de temporalisation sollicitent notre regard ; elles historicisent le comportement de l'image. Ces opérations d'étirement du temps sont cruciales dans une période où l'image gagne en circulation et en effets ce qu'elle perd en spécificité médiatique. ■■

* Professeure à l'Université McGill et directrice de la Chaire James McGill en histoire de l'art contemporain. Spécialiste des arts médiatiques. À la tête de Media@McGill, un centre consacré à la recherche interdisciplinaire dans les domaines des médias, des technologies et de la culture.

1. Barbara London, «Independent Video: The First Fifteen Years», *Artforum* (XIX), n° 1, septembre 1980, p. 41. Notre traduction.
2. Nam June Paik, «L'Arche de Nam June», *Art Press*, n° 47, avril 1981, p. 7-9.
3. Willoughby Sharp, «Videoperformance», in *Video Art: An Anthology*, Ira Schneider et Beryl Korot, dir. (New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976), p. 253. Notre traduction.
4. Davidson Gigliotti, «Observations on the Scope of Multi-Channel Video Work», in Schneider et Korot, p. 215.
5. Bill Viola, «History, 10 Years, and the Dreamtime», in *Video: A Retrospective* (Long Beach: Long Beach Museum of Art, 1984), p. 22. Notre traduction.
6. Viola, «The European Scene and Other Observations», in Schneider et Korot, p. 277. Notre traduction.
7. Les Levine, «One Gun Video Art», in *New Artists Video: A Critical Anthology*, Gregory Battcock, dir. (New York: E.P. Dutton, 1978), p. 77. Notre traduction.
8. David, Joselit, *After Art* (Princeton et Oxford: Princeton University Press, 2013), xv.
9. *Ibid.*, 2.
10. Martha Rosler, «Video: Shedding the Utopian Moment» in *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, Doug Hall et Sally Jo Fifer, dir. (New York et San Francisco: Aperture et the Bay Area Video Coalition, 1990), p. 44 et p. 49. Notre traduction.
11. Philippe Dubois, «La question vidéo face au cinéma: déplacements esthétiques» in *Cinéma et dernières technologies*, Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Blanc, dir. (INA et De Boeck Université, 1998); et *La Question vidéo: entre cinéma et art contemporain* (Crisnée, Belgique: Éditions Yellow Now, 2011), p. 77 et p. 99.
12. Yuval Dolev, *Time and Realism: Metaphysical and Antimetaphysical Perspectives* (Cambridge, MA: MIT Press, 2007), viii. Notre traduction.
13. Pierre Huyghe, in Sky Goodden, <http://www.blouinartinfo.com/news/story/822127/pierre-huyghe-explains-his-buzzy-documenta-13-installation-and-why-his-work-is-not-performance-art/page/0/2>. Notre traduction.
14. Voir Daniel Innerarity, *Le Futur et ses ennemis. De la confiscation de l'avenir à l'espérance politique*, traduit par Serge Champeau et Éric Marquer (Paris: Climats, 2008), p. 12.

