

## Les 50 ans de l'art vidéo

Luc Bourdon and Philippe Gajan

---

Number 165, December 2013, January 2014

Les 50 ans de l'art vidéo

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/70846ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Bourdon, L. & Gajan, P. (2013). Les 50 ans de l'art vidéo. *24 images*, (165), 6–7.

# Les 50 ans de l'art vidéo



VJGRAPH de Yan Breuleux

Photo: Nathanaël Corre

**50** ans d'art vidéo – «L'année 1963 a été choisie comme point de départ d'une aventure qui est loin d'être terminée, en référence au geste réputé fondateur de cet art, commis par le coréen Nam June Paik qui expose treize téléviseurs préparés (Galerie Parnass de Wuppertal en Allemagne), dans le cadre de la manifestation Fluxus (Music/Electronic Television). La même année, l'Allemand Wolf Vostell projette son mémorable *Sun in your head* et le Français Jean-Christophe Averty crée un scandale télévisuel en passant un bébé à la moulinette (« Les Raisins Verts », octobre 1963).» – Extrait du (m)éditorial de Marc Mercier comme prélude à la manifestation des Instants vidéo à Marseille qui s'est déroulée du 7 au 11 novembre 2013.

1963, le début d'une aventure donc, qui est tout à la fois un geste esthétique, politique, médiatique, philosophique, technologique. L'histoire de l'art vidéo, enfant illégitime de la télévision (celle du très surréaliste Averty) et des arts contemporains (le mouvement Fluxus), est celle d'une pratique délinquante qui ne cessera de jouer au chat et à la souris avec ces deux institutions. Sans compter que son histoire dessinera également une contre-histoire du cinéma. Une révolution de l'image, mais aussi une révolution culturelle, sont alors résolument en marche.

Dès ses débuts, la vidéo affiche ses couleurs : ses adeptes parlent de démocratisation des outils de communication,

d'économie, de légèreté, de maniabilité, de portabilité, d'instantanéité et, surtout... de liberté de création ! La vidéo ouvre la voie à l'immédiateté et au communautarisme. Elle devient vite un outil de changement dans les mains des activistes. Les artistes s'en emparent pour déconstruire le réel et jouer avec les images, ou encore expérimenter de nouvelles formes de création. Ils vont remettre en question l'ordre établi, qui ne se préoccupe guère de cet outil si peu performant en comparaison de la qualité du 35 mm ou des moyens alors utilisés dans les studios de télévision. Le champ est libre... Née dans la marge, mais rapidement objet de curiosité, la vidéo rejoint ceux qui désirent créer eux-mêmes leurs images, faire un cinéma ou une télévision différents. Vidéo signifie « je vois » en latin : cette technique naît donc en exploitant un rapport frontal au présent, à l'instant (immédiateté), mais peut-être surtout au sujet, ce « je » qui allait fournir aux artistes de la vidéo une assise jamais remise en cause.

Moins lourde, plus accessible que son grand frère le cinéma, la technologie vidéo, à force de développements et de trouvailles, a évolué lentement mais sûrement, à tel point qu'elle est maintenant déployée tout autour de nous, partout et sous toutes sortes de formes. Ces artistes de l'image et du son ont inventé des mots et des pratiques. L'industrie de la musique a eu recours à eux pour réaliser ses premiers vidéoclips, celle du numérique et de l'informatique pour trouver de nouvelles applications.

Les vidéastes ont tenté de réinventer le monde de l'image. Ils n'avaient pas froid aux yeux et espéraient, en vain, se tailler une place au soleil de la télévision ou dans les rayons des vidéoclubs naissants. Ce sont plutôt les musées qui leur ont ouvert leurs portes, et les festivals qui les ont intégrés à leur programmation. Malgré tout, ils ont perdu la bataille de l'avènement d'un nouvel art reconnu et célébré. Car si l'art vidéo a connu ses heures de gloire dans les années 1980, pour plusieurs des artistes se réclamant de lui, il représente finalement un passage, une sorte de transition vers un nouveau monde, celui qui allait naître avec l'ère numérique, Internet, l'interactivité, la mobilité, l'immersif, etc. On ne parle plus réellement aujourd'hui d'art vidéo, mais plutôt des arts numériques, une pratique qui ne recouvre pas exactement l'ancienne. Alors, mutation ou extinction ?

En 1963, Paik avait obtenu une distorsion de l'image en modifiant les composantes électroniques internes des appareils, c'est-à-dire en perturbant le trajet des électrons à l'intérieur du tube cathodique. Les images figuratives tirées des émissions de la WDR diffusées sur 13 moniteurs étaient transformées par ce procédé en figures abstraites. Paik s'est expliqué à plus d'une reprise sur la portée théorique

et philosophique de cette expérience. Il s'agissait pour lui d'une première tentative de créer une peinture nouvelle par le recours à des procédés électroniques. Paik a également souligné l'analogie entre les variations visuelles obtenues grâce aux manipulations électroniques opérées sur ses téléviseurs trafiqués et les variations sonores obtenues par Cage avec ses pianos préparés. N'est-il pas alors concevable d'imaginer que Nam June Paik se réjouirait de voir aujourd'hui les vidéo-jockeys (VJ) élaborer leur peinture numérique ? Depuis lors, YouTube et Vimeo sont devenus ces nouveaux écrans accessibles à tous dont les artistes ont tant rêvé. La possibilité d'acquérir à peu de frais des outils de production de qualité n'est plus une bataille à livrer et la prolifération des images vidéographiques a contaminé à peu près toutes les disciplines artistiques. Les réseaux sociaux vomissent dans un flux continu et immédiat ces images de l'histoire en marche, que ce soit sur la place Tahrir au Caire, en Syrie, au centre-ville de Montréal ou ailleurs. Des artistes cherchent encore et encore, caméra vidéo au poing, à dire, à agir.

Mais que signifie 50 ans d'activité artistique en regard d'une révolution numérique qui façonne notre quotidien ? Que signifient des décennies de recherche réalisées, entre autres, sur support analogique face à la déferlante des images numériques ? Le questionnement sur l'évolution du monde des images a été notre leitmotiv. Où en sommes-nous avec ces principes d'accessibilité et de démocratisation des moyens de communication qui ont prévalu dès les débuts de l'art vidéo ? La revue *24 images* s'est donc posée ces questions alors que des célébrations soulignant le 50<sup>e</sup> anniversaire de l'art vidéo ont eu lieu un peu partout dans le monde en 2013. Les Instants Vidéo numériques et poétiques ont ouvert la marche en parcourant plusieurs villes et pays depuis le début de l'année. Marseille était la dernière escale en novembre. C'est dans ce contexte qu'une délégation québécoise de près de trente personnes s'est déplacée dans cette ville (désignée capitale européenne de la culture en 2013) afin d'y présenter une rétrospective sur l'art vidéo québécois conçue par Claudie Lévesque et Fabrice Montal.

Le Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM) était l'organisateur en chef de cette opération et il a, pour l'occasion, invité dix artistes à réaliser dix vidéos d'une minute s'inspirant de l'histoire de l'art vidéo. Ce dossier sur l'art vidéo s'en fait l'écho et a profité de cet événement pour aller à la rencontre des artistes d'ici et d'ailleurs qui, encore aujourd'hui, s'emparent en toute liberté des images et des sons.

**Luc Bourdon et Philippe Gajan**