

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.

Depuis 1982, Le FRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur a acquis une centaine de vidéo, près du dixième de 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 découper un espace, aux murs noirs, fermé par un rideau.

dispositif vidéo : mise en espace de l'œuvre vidéo qui regroupe tout ou partie des objets liés à la vidéo (comescope, 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

Contacts

Annabelle Arnaud, chargée de projets et de médiation en milieu scolaire

04 91 90 28 72 - annabelle.arnaud@fracpaca.org

France Paringaux, responsable de la diffusion de la collection et du service des publics

04 91 90 29 49 - france.paringaux@fracpaca.org

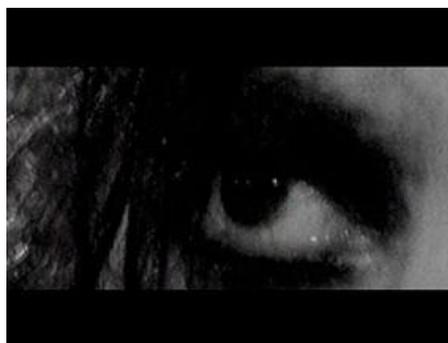
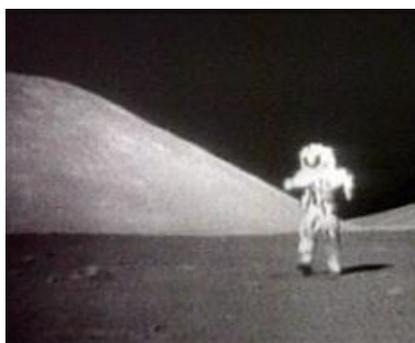
DENIS BRUN

Né en 1966 à Désertines (Allier)
Vit et travaille à Marseille

Le plus court chemin de la girouette au satellite

2002, ensemble de 5 vidéos, N&B, sonore, 29'45

installation vidéo



Feuilleté d'images

Les vidéos de Denis Brun sont des collages d'images, de musiques et de textes récupérés. Dans *My lost Paradise* (1999, 1'33"), un dialogue tiré d'un feuilleton américain se superpose à des images de *skaters* retravaillées en noir et blanc. *Freestyle Mental* (1999, 3'28") est structuré comme un récit : une succession de plans empruntés à la télévision se succèdent au rythme d'une chanson de James Brown. Ce sont des images documentaires de la faune, de la flore, d'événements historiques et des extraits de film X (où l'on ne voit que le visage des acteurs dans un cercle)... librement associées. *Doppelgänger* (2001, 7'27") reprend le nom du personnage d'un conte d'Hoffmann. Dans *Les Élixirs du diable*, écrit en 1815, il est un double, incarné par un frère capucin aux prises avec des phénomènes nocturnes anormaux. Ici, des images extraites d'une émission de vulgarisation scientifique (E=M6) se composent essentiellement avec celles d'un vieux film de science-fiction. Enfin, *The And* (2002, 12'30") présente une succession de strates narratives. L'artiste associe des images personnelles à des extraits de films en y insérant du texte (Vaneigem, Marcus) et de la couleur.

« Cette réunion de vidéos démontre aussi que ce médium se prête au mieux à l'investigation du champ privilégié de Denis Brun : la zone d'interférence entre le moi et l'imaginaire collectif, —entre le film que je me raconte dans ma tête et ce que je reçois consciemment et involontairement du monde extérieur... D'une certaine manière, les vidéos de Denis Brun actualisent la quête surréaliste dans ces narrations syncopées, morcelées, qui entremêlent l'imaginaire de la science à la science-fiction, au skate et au punk. » (Sylvie Coëllier)

Mots-clés : **mixage - détournement - autobiographie - clip**

Pistes pédagogiques :

- ▶ la vidéo comme clip
- ▶ la pratique du mixage dans l'art contemporain
- ▶ mémoire personnelle et mémoire collective

Sources et ressources en ligne :

<http://www.denisbrun.com>

Conditions de présentation :

vidéoprojection dans un espace dédié

VALERIE JOUVE

Née en 1964 à Saint-Étienne (Loire)
Vit et travaille à Paris

Grand Littoral

2003, couleur, sonore, 20'30

installation vidéo



Circulations urbaines

La caméra suit des piétons dans les environs du centre commercial baptisé "Grand Littoral", situé dans les quartiers nord de Marseille. Des enfants, des couples, des personnes âgées circulent sur des chemins rarement adaptés à la marche, se voyant obligés de traverser des bretelles d'autoroute ou d'enjamber des barrières pour poursuivre leur chemin. Dans ce *no mans land*, la nature a disparu, à quelques exceptions près, mais elle reprend parfois ses droits, entre deux cités. Les séquences s'enchaînent, sans qu'aucun personnage ne regarde la caméra ni ne prenne la parole, la bande son étant constituée par l'unique et permanent vrombissement des voitures, auquel s'ajoute parfois le bruit du train. On circule ensuite dans le centre commercial, entre les vitrines et les plantes vertes, avant de retourner dehors, dans des chemins improbables, traversant parfois des sous-bois miraculeusement conservés.

Valérie Jouve a vécu dix ans à Marseille et s'y est forgé une bonne part de son éthique et de son esthétique. « Chaque spécificité urbaine a nourri mon regard sur la ville occidentale. Par exemple, Marseille m'a aidé à construire 'Les Personnages'. Le corps du peuple est toujours présent et actif en son centre. Ses espaces vides, ses blocs d'architectures ont accompagné mon questionnement sur la capacité photographique à traduire la puissance de leurs corps. Il s'agit de trouver la distance juste, un toucher sensible, au-delà de la lecture du visible, l'empathie peut-elle se traduire en photographie ? » (Valérie Jouve)

Mots-clés : [paysage](#) - [corps](#) - [documentaire](#)

Pistes pédagogiques :

- ▶ vidéo d'artiste et documentaire
- ▶ la ville contemporaine
- ▶ la place de l'individu dans l'espace urbain

Sources et ressources en ligne :

www.valeriejouve.com

Conditions de présentation :

- vidéoprojection dans un espace dédié
- lecteur DVD en projection (pas de diffusion télévisuelle)
- taille minimum de l'écran : 1.50 m de hauteur
- 5 mètres de recul par rapport à l'image
- projection avec des chaises pour s'asseoir
- ne peut être exposée dans la même pièce qu'une autre œuvre
- horaires de projection ou, au moins, 20 secondes de noir entre chaque projection

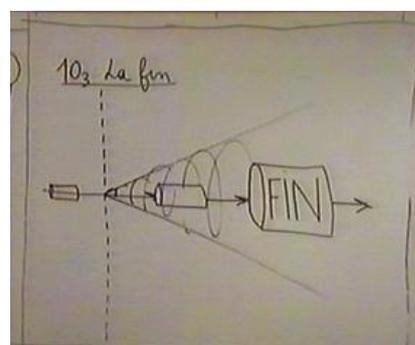
GUILLAUME PINARD

Né en 1971 à Nantes
Vit et travaille à Toulouse

Global Vision

1998, couleur, sonore, 73'20

vidéo



L'origine du monde

Global Vision consiste en un long plan séquence montrant Guillaume Pinard de dos face à un tableau blanc, muni d'un feutre et d'une éponge. Tel un scientifique ou un professeur, il dessine, en dix chapitres et trente-cinq tableaux, un récit mythologique sans parole, qui retrace la formation de l'univers, la naissance de l'écriture, la reproduction de l'homme, l'abondance, la fertilité qu'il oppose à la mort et à une vision macabre de l'apocalypse. L'artiste puise dans les univers scientifiques, médiatiques et publicitaires les signes qu'il manipule et détourne au profit de son propos,

« Guillaume Pinard fait partie de cette génération qui manipule tout naturellement (et sans aucun scrupule) les outils de la culture populaire comme par exemple la publicité ou la BD. Au premier coup d'œil, l'esthétique développée par Pinard avec cette dernière semble donc très jeune, rafraichissante et contemporaine. Pourtant, à y regarder de plus près, cette fraîcheur se concentre toujours dans des situations allant de la menace latente jusqu'à la cruauté. Mais celle-ci ne réduit jamais le spectateur au simple silence. Elle le surprend, au contraire, et le désarme car il ne peut échapper à l'humour ironique de la caricature. » (Dorothea Strauss)

Mots-clés : **performance - détournement - médiums**

Pistes pédagogiques :

- ▶ vidéo et dessin
- ▶ la vidéo comme enregistrement, trace d'une performance
- ▶ l'artiste créateur de mythes

Sources et ressources en ligne :

<http://anthroprophete.free.fr>

Conditions de présentation :

vidéoprojection ou diffusion sur un moniteur