

patch

# Vidéo/Scène

*Eric Sadin / Eric Joris – CREW  
Collectif Berlin / Jean Michel Bruyère  
Guy Cassiers / Régis Cotentin*

N° 12 / DÉCEMBRE 2010

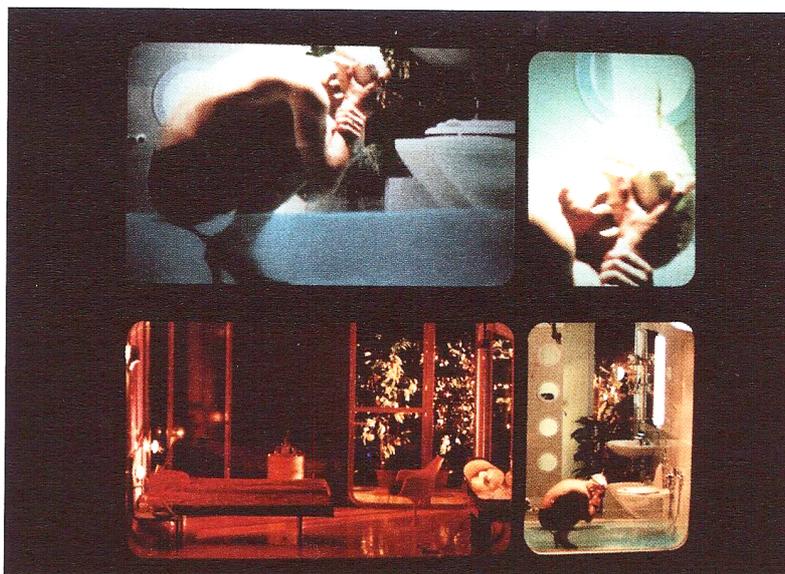
REVUE DU CENTRE DES ÉCRITURES CONTEMPORAINES ET NUMÉRIQUES  
CENTER FOR CONTEMPORARY AND DIGITAL SCRIPT REVIEW

# De la place de la performance dans l'art vidéo

*Jacques Urbanska*

« La vidéo a donné un sang neuf au Land Art,  
à l'Happening et à l'Action Art, qui avaient épuisé  
leurs possibilités aux cours des années 1960. »

— Nam June Paik



Si la place de la vidéo au sein de la performance constitue un terrain d'études intéressant, c'est par un prisme inversé que nous aborderons la problématique des relations entre ces deux disciplines dont les trajectoires parallèles n'ont eu de cesse de converger au fil de leur courte histoire respective.

Dans la « mythologie » de l'art vidéo, on cite généralement deux années comme fondements de l'art vidéo : 1963 et 1965, les publications choisissant tantôt plutôt l'une, tantôt plutôt l'autre. Cela n'est pas anodin et révèle, en fait, deux points de vue différents.

Si l'on prend 1965, c'est Paik et Warhol qui sont cités avec leurs premières monobandes individuelles. Ce choix lierait alors les débuts de l'art vidéo à la démocratisation d'une de ses technologies et à ce qu'on appellera la « vidéo légère ». S'il est vrai qu'avant 65, la production de l'image vidéo proprement dite restait une technologie hors d'atteinte pour les artistes de l'époque, cette dernière n'était cependant pas nouvelle, puisqu'elle datait des années 20 et trouvait sa matérialisation première dans la télévision.

Fin des années 50, la télévision est bien implantée dans la société et c'est d'ailleurs face à l'omniprésence de ce média, qu'en réaction et chacun de leur côté, Paik et Vostell vont produire, en 1963, des œuvres qui prendront l'image vidéo/télévisée comme matière artistique en tant que telle. Privilégier cette date présente le double intérêt de proposer une distinction entre art vidéo et vidéo d'art, et de mettre l'accent sur une matière artistique plutôt que sur un matériel technique.

Quoi qu'il en soit, si le mythe de la naissance de l'art vidéo s'est si bien construit et continue à être entretenu autour de ces trois artistes, c'est sans doute parce qu'ils symbolisent parfaitement une époque et qu'ils peuvent donc en devenir des « personnages ». Qui plus est, cela a l'avantage d'introduire l'incontournable second chapitre

de l'histoire de la vidéo : la performance. Paik et Vostell, très actifs au sein de Fluxus, d'un côté, Warhol avec la Factory de l'autre : la transition est évidente. Car s'il est envisageable de parler de la performance sans aborder le thème de la vidéo, l'inverse est apparemment impossible.

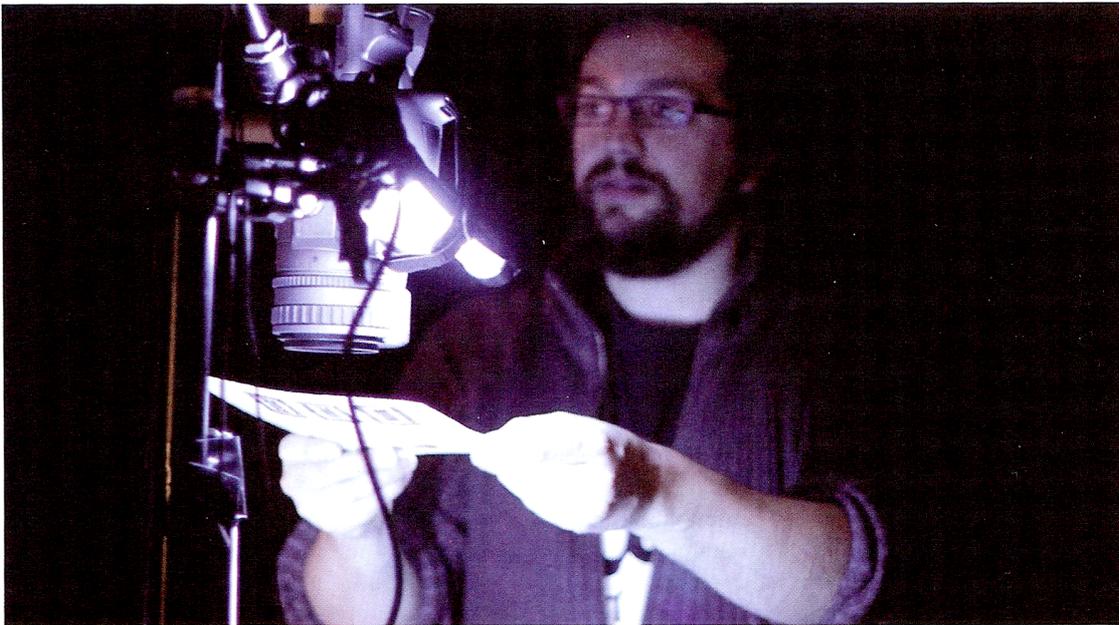
**« La vidéo représentait la solution parce qu'elle n'avait aucune tradition. Elle n'avait pas du tout de charge (fardeau) formelle. »**

— Franck Gillette

Au milieu des années 60, l'art conceptuel s'offrait comme une réponse aux événements politiques qui déstabilisaient profondément la vie sociale et culturelle de l'époque. La performance refléta fortement plusieurs aspects de cet art, comme le rapport au temps et à l'espace (qu'elle induisait de fait) ou l'utilisation par les performeurs de leur propre corps (en signe de rejet des matériaux traditionnels)... Mais, plus que tout, à l'instar du « concept pur », c'est dans l'intangibilité, l'« éphémérité » de la performance, qui lui interdisaient toute trace et n'offraient donc pas d'objet-marchandise monnayable au marché de l'art, que l'art conceptuel se voyait le mieux prolongé... Or, c'est justement ce « fondement » qui fut (et qui continue d'ailleurs aujourd'hui) à être le plus fortement interrogé et mis à mal.

Bien avant l'apparition de la vidéo, certains performeurs commencent à sortir du strict « ici et maintenant », du non-reproductible. Sous forme d'écrits, de photographies, mais aussi de films (8 et 16 millimètres), les artistes créent des traces, des relectures, interrogent d'autres présents (im)possibles. Mais, bien entendu, il n'y a pas que des questions artistiques en jeu, il y a aussi les raisons économiques qui font doucement revenir certains à (la sacralisation de) l'objet, tant décriée par l'art conceptuel.

Dans son historique, Davidson Gigliotti soulève d'ailleurs ce dernier point essentiel fort peu cité : un fonds spécial pour la vidéo avait été créé au New York State Council on the Arts. Si le budget pour l'année 69/70 n'était que de 2,5 millions de dollars, il passa à 20 millions de dollars l'année suivante et augmenta encore régulièrement par la suite. Il va sans dire que cela donna à tout le milieu artistique (toutes disciplines confondues) quelques bonnes raisons d'inclure la vidéo dans leur recherche. Tenant compte du fait que les artistes pratiquant la performance étaient, plus que tous autres, en manque de sources de revenus



Yroyto,  
EHE  
© Yroyto

« acceptables », ce nouveau média apparut certainement comme un compromis possible, comme « solution » à tous les problèmes de la terre, c'est-à-dire, en premier lieu, aux leurs.

**« Est-ce qu'un art historique peut être celui d'une femme nue ? »**

— Carole Schneemann

À la naissance de l'art vidéo, la plupart des artistes « de sexe féminin » n'avaient que peu d'intérêt pour le marché de l'art. Elles allèrent donc là où ce dernier ne s'était pas encore établi : du côté de la performance (en passant souvent, juste avant, par la case « féminisme »). Comme aujourd'hui, il y avait pour ces créateurs un travail supplémentaire à celui de simplement exister en tant qu'artiste : c'était d'exister en tant que femme ou d'exister tout court. La vidéo n'ayant aucun passé, peut-être y ont-elles vu un terrain où elles pourraient être sur un pied d'égalité avec les hommes et laisser une empreinte dans un art encore vierge. Ce qui est sûr, c'est que ces performeuses accueillirent la vidéo avec enthousiasme et avidité. Ainsi s'est imposée dans les années 70, au travers d'artistes comme Carolee Schneemann, Marina Abramovic, Sherry Millner ou encore Adrian Piper... une « vidéo féministe » issue directement du milieu de la performance.

Vingt ans plus tard, le développement des technologies numériques a donné naissance à une telle intermédialité technologique (et artistique ?) que, dans la définition qu'il en donne, Jürgen E. Müller n'hésite pas à supposer que « [la conception même de] 'monades', c'est-à-dire de média 'isolés', ne serait plus recevable... ». Le terme « vidéo » se dilue dans le multimédia pour englober toute image électronique en mouvement. Certains diront même que « le vidéaste 'en tant que tel' n'existe plus ». De son côté, la performance n'a jamais été en reste de redéfinitions : il suffit de prendre l'exemple de la manifestation *Live Action New York* en 2009 (sous-titrée « This is not a Performa, this is a performance art ») pour voir que le débat est plus que jamais d'actualité. Qu'en serait-il aujourd'hui de la place d'une performance protéiforme dans une définition élargie de la vidéo ?

À l'instar de Vito Acconci ou de Bruce Nauman, beaucoup de tout jeunes créateurs proposent encore des vidéos de performances d'ateliers : des actes performatifs privés, qui n'ont pas forcément besoin d'une confrontation directe avec le public. Ainsi, en France, Medhi-Georges Lalhou, dont la recherche questionne sans cesse « la représentation et la place d'un corps dans les cultures musulmanes », développe, entre autres, toute une série de vidéos qui s'ancrent profondément et sincèrement dans cette relation intime avec la performance.

Dans sa vidéo *Prayer - Al Fatiha*, il se filme à genoux, front contre le sol, six parpaings sur le dos, opprimé, incapable de bouger, récitant cette première sourate qui valide toute prière dans l'Islam. Et de poser la question comme sous-titre de la vidéo : « Comment mon corps humain ne peut trouver place dans la nouvelle culture de l'islam, une identité en construction mais déconstruite ». La vidéo, tout en créant une mise à distance, focalise l'acte en lui apportant la possibilité d'une éternelle répétition. Le temps n'est pas celui de la performance mais de l'acte qui se renouvelle inlassablement.

Dans un autre registre, en Belgique, Ariane Loze développe, depuis quelques années, de courtes vidéos narratives et surréalistes, où la performance s'est peu à peu inscrite comme témoignage public d'un processus de captation, qui était jusque-là privé. Mettant en scène différentes facettes d'elle-même, qu'elle incarne dans autant de personnages, elle se filme avec la caméra pour seul partenaire réel. C'est ce dialogue, parfois très physique, qu'elle tente de souligner et d'offrir lors de ses performances/captations publiques.

Ainsi, via un story-board précis, on peut dire que ses performances se soumettent préalablement à son travail vidéo, qui lui-même deviendra le fruit de ces dernières. À l'inverse des performances privées, la vidéo finale ne mentionne pas ici la performance, elle ne retient que la captation des actes produits par celle-ci. De son côté, si la performance nous donne à voir les actes du performeur, il est difficile d'y déceler la vidéo finale. Dans un beau paradoxe, la performance produit ici du futur alors que la vidéo ne capture pas le passé.



Ariane Loze,  
performance  
au Palais des Beaux-Arts  
de Bruxelles  
© Ariane Loze

La performance peut aussi être prise comme élément déclencheur, provoquer ce qui sera la matière première de la vidéo. Nebojša Šerić Šoba fait partie de cette génération d'artistes bosniaques qui ont survécu à la guerre et qui interrogent les événements et surtout l'indifférence générale dans laquelle ils se sont produits. Son installation vidéo *Accidents* est filmée depuis les fenêtres d'un bus. Pour celle-ci, l'artiste imagine une performance où il se fait passer pour un accidenté sur le bord de la route. Dans la vidéo, lorsque le bus passe tout près du lieu de la performance, cela s'agit à l'intérieur, des personnes se collent aux vitres pour assister à la scène, dehors aussi quelques passants sont autour du corps. Le bus ralentit légèrement et puis poursuit sa route. Le spectacle est terminé, les conversations reprennent comme si rien ne s'était passé.

Si beaucoup de pionniers de l'art vidéo utilisaient la « vidéo légère » pour critiquer la télévision, d'autres avaient à l'esprit qu'en analysant seulement un médium au travers des messages qu'il transmet, ils risquaient de passer à côté de ses spécificités. Ainsi beaucoup d'artistes de l'époque ont créé pour, ou ont emprunté à la télévision.

En 2003, le groupe italien Motus crée *Twin Rooms* et puise dans les techniques télévisuelles. Prenant le laboratoire comme espace de travail et de création, le groupe produit des spectacles et des performances où le multimédia a toujours revêtu une grande importance. *White Noise* est basé sur un roman qui raconte l'angoisse d'un couple pris dans le « bruit de fond » permanent créé par les médias. Motus le présente comme un spectacle. La scénographie se compose d'une chambre à coucher et d'une salle de bain surmontées de deux écrans de même taille. Des caméras fixes, deux caméramen mobiles et une régie vidéo vont créer, en « live », le contenu des écrans, les transformant en énormes postes de télévision. Le spectateur est placé dans un rôle de voyeur et le dispositif est clairement celui des « reality shows ». Si la partition des personnages est fixée dans l'histoire qu'ils sont en train de vivre, celle de l'image nous apparaît vite comme transgressive, autonome. L'image nous parle de l'histoire autant que des acteurs et du dispositif, révèle les détails et brise le temps linéaire, le hachant en petites parcelles. Face au spectacle apparaît une performance qui scrute ce dernier et nous donne à voir une multitude de points de vue.

Concluons sur l'expression « performance vidéo » (ou « vidéo performance »). Elle désigne souvent la captation d'une performance (et sa traduction en vidéo monobande ou en installation vidéo), ou la performance d'un artiste utilisant du « matériel vidéo ». Le terme « *Vjing* », apparu dans les années 70, vient naturellement à l'esprit, mais étant connoté, certains artistes pluridisciplinaires, très actifs dans ce milieu, emploient « performance vidéo » lorsqu'ils développent des projets plus spécifiques. C'est le cas de l'artiste Yroyto. Avec son projet *EILE* : il donne à voir au spectateur un processus physique de création d'images et de sons. Muni d'un matériel de captation (caméras, micros, capteurs...) et d'objets divers, dans une optique performative, Yroyto va construire et développer des univers visuels et sonores, à vue, entraînant le spectateur dans ses actes de construction/déconstruction. Le hollandais Karl Klomp, quant à lui, travaille directement sur les flux vidéos, se spécialisant dans les « *glitches* » : les bugs électroniques, les défaillances. Il a développé, au fil des années, une impressionnante collection de machines proposant des « circuits de flux vidéos analogiques » qui permettent d'agir ainsi directement sur l'image. À ses différents projets personnels s'ajoutent de nombreuses collaborations avec des artistes pour lesquels il crée du matériel spécifique. Ainsi, il a collaboré avec le collectif canadien TIND, qui propose des « performances vidéo » très physiques, où le travail de recherche sur le concept de l'« erreur »

veut proposer de « nouvelles techniques, de nouvelles façons de créer et même de tout simplement penser du contenu audiovisuel. »

Si notre intention n'était pas ici de définir les notions de performance ou de vidéo, sans entrer dans un quelconque débat, on peut néanmoins constater que l'accès aux technologies vidéo provoqua un questionnement et une certaine redéfinition de la performance. Dans un même temps, on peut tout aussi bien reconnaître que la performance a interrogé la vidéo, avant même qu'elle n'ait une quelconque définition ; et que l'utilisation intensive et inventive de sa technologie par le milieu de la performance a donné rapidement à la vidéo une matière riche et dense pour qui voulait en tenter une quelconque définition.

NB : les références bibliographiques de cet article étant très nombreuses, vous pourrez en retrouver l'intégralité dans sa version online, une bibliographie sélective se trouve en fin de magazine.

(ci-dessous, à gauche)  
Collectif TIND  
© TIND

(ci-dessous, à droite)  
Cie Motus,  
*Twin rooms*  
© Motus

