

Sheyna Teixeira Queiroz
sheynatq@icloud.com

Ens.hist.teor.arte

Sheyna Teixeira Queiroz, "L'art vidéo: transformation de l'image vivante", *Ensayos. Historia y teoría del arte*, Bogotá, D. C., Universidad Nacional de Colombia, Vol. XXIII, No. 36 (enero-junio 2019), pp. 7-16.

TÍTULO

El video arte: transformación de la imagen viva

RESUMEN

Este artículo propone un estudio del desarrollo del video arte y su aproximación a la performance aplicando los principios de la video-performance a las propuestas artísticas de Bill Viola. Su objetivo es examinar las etapas históricas del video arte con sus ramificaciones para demostrar como esta estética se transforma en una experiencia multisensorial, que toca el cuerpo creando una estética corpo-sensorial conceptual y física. Como metodología estudia, a través de referencias bibliográficas, el contexto histórico y sociopolítico en que emergieron dichas transformaciones estéticas. Por otro lado, realiza el análisis de las obras de Bill Viola, miradas en conjunto como aparecen en la película *Bill Viola, l'expérience de l'infini*.

PALABRAS CLAVE

video arte, performance, imagen viva, Bill Viola.

TITLE

Video Art: The transformation of Living Image

ABSTRACT

This article presents an analysis of the evolution of video art and its approach to performance by applying the principles of video-performance to the works of Bill Viola. Its goal is to trace the historical references of video art, going through its ramifications to demonstrate how this aesthetic becomes multisensory artistic experience: art as experience that touches the senses of the body, becoming a "corpo-sensory" aesthetics, conceptual and physical. Methodologically, it studies -through bibliographical references- the historical and socio-political context influencing these aesthetic transformations. Moreover, it analyzes the works of Bill Viola, as presented in the film *Bill Viola, the experience of the infinite*.

KEYWORDS

video art, performance, living image, Bill Viola.

Comediante y bailarina, es egresada en danza de la Universidad Federal de Rio de Janeiro y Master de Danse/Pratiques Performatives de la Universidad de Lille (Francia). Como intérprete ha participado en la obra *Cidade Nua*, dirigida por Mélissa Aguiar y en *Os 120 dias de Sodoma* con la Compañía Os Satyros bajo la dirección de Rodolfo García Vásquez. Igualmente, como actriz tomó parte en el cortometraje *O trem sempre parte à meia-noite* dirigido por Ernesto Molinero y Haroldo Borges. Como bailarina ha formado parte durante cuatro años de la Compañía Helenita Sa Earp y participó en el documental *Dançar*, realizado por Luiz Guimarães de Castro. Fundadora y directora artística de la Compañía Architecture de l'Éphémère.

Recibido 19 de enero de 2019
Aceptado 21 de mayo de 2019

L'art vidéo: transformation de l'image vivante¹

Sheyna Teixeira Queiroz

Introduction

L'art vidéo est né avec la photographie et résulte du développement du 7^{ème} art, le cinéma. On s'attachera à identifier sa naissance et son histoire, en sachant que son chemin est à côté de la performance et parfois se mélange avec cette dernière.

Sanoki situe le début de l'art vidéo aux années 1960s, avec la performance, la sculpture minimaliste, le pop art, le body art et l'art conceptuel, dont le premier à le pratiquer fut Nam June Paik². Toutes les nouvelles expériences artistiques ont appliqué des stratégies d'exposition dans des espaces alternatifs, tels que : des musées, des galeries, des théâtres, etc... Le développement technique (des machines, des appareils photographiques, des caméras) passe de l'analogique au digital, ce qui donne accès à des équipements moins coûteux pour les artistes et les producteurs de films ou de vidéos. Ces changements ont transformé l'esthétique des œuvres en production à cette époque-là.

Dans l'art vidéo, le mouvement 'Futuriste' a produit le film *Vita Futurista*, avec de nouvelles techniques cinématographiques, des distorsions d'images, l'utilisation de différents matériaux qui peuvent modifier la scène, par exemple : des miroirs, la projection simultanée de deux parties d'un même film, une interprétation sur le modèle du théâtre synthétique, etc...

Parmi les principaux artistes de l'art vidéo sont cités: Marcel Duchamp (1887-1968), Man Ray (1890-1976), Andy Warhol (1928-87), David Hall (1937-2014) et Vito Acconci (1940-2017), entre autres. Sanoki nous donne l'exemple de *Un chien andalou* (1929) film

¹ L'article fait partie du mémoire intitulé « Vidéo-performance, une esthétique techno-médiatique » sous la direction de M. Philippe Guisgand.

² Ricardo Akira Sanoki, *Análise semiótica da vídeo arte: um estudo da obra de Bill Viola Brasil*, Thèse du Master en Sémiotique et Linguistique Générale de l'Université de Sao Paulo, 2015 et Rosalind Krauss, Jacinto Lageira, et Bénédicte Ramade, « Vidéo Art », *Encyclopedia Universalis* [en ligne], consulté le 06 août 2018. URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedia/art-video/>

de Luis Buñuel (1900-83), qui est traité comme du cinéma expérimental, mais qui a donné une base aux artistes plastiques pour créer des vidéos³. Les expériences des distorsions et des déformations de l'image à travers un signal de télévision, à dessein de l'esthétique, ont été utilisées par Ernie Kovacs (1919-62) aux États-Unis et aussi en France par Jean-Christophe Averty (1928-2017).

Les artistes qui se sont intéressés à cette esthétique à partir de 1965 sont Jean-Christophe Averty – avec ses adaptations des textes littéraires à la télévision –, Jean-Luc Godard (n. 1930) – intéressé aux différences et aux recoupements possibles entre l'écriture et l'image – et Chantal Akerman (1950-2015); ils ont fait une véritable recherche plastique autour de la vidéo et de la littérature⁴.

Au début, il était impossible d'éditer des vidéos. Progressivement, mais avec beaucoup de difficulté, compte tenu des temps de tournage, il est devenu possible de tourner chaque scène et d'effectuer des coupes dans les films. Avec les avancées de la technologie, le développement des applications et l'avènement des ordinateurs, il a été plus facile de produire, de travailler et de corriger les images avec beaucoup d'outils disponibles pour la créativité ; l'arrivée de la couleur en est un exemple.

Bruce Nauman (n. 1941) est cité par Sanoki pour avoir utilisé la vidéo comme base documentaire de ses performances, puis pour l'expérimentation d'angles et de points de vue inhabituels⁵. Il a finalement abouti à ce que ses tournages aient toujours une relation avec leur environnement, outil primordial de ses créations. Cela nous donne une idée du chemin parcouru par les artistes avec la recherche de moyen vidéo dans les arts scéniques et plastiques : « L'art vidéo est donc né d'un intérêt pour le message immatériel de l'électronique à la différence des formes physiques statiques des arts plastiques traditionnels »⁶.

Parmi les ramifications qui se sont développées à partir de l'art vidéo, les vidéosculptures et les vidéoinstallations résultent du désir de proposer au spectateur une relation physique avec la vidéo en apportant une perception à trois dimensions. L'image, le son, la narrativité, l'histoire et les couleurs ne sont qu'une partie des éléments qui composent une œuvre d'art qui a lieu dans un espace, avec des objets, des visiteurs, des performers, des artistes et/ou une technologie particulière. Les moyens de projection ont également étendu les possibilités, avec le développement de leur qualité, l'accroissement des surfaces, l'amélioration des textures, etc...

À partir des années 1970s, « (...) le débat critique sur l'art vidéo s'est orienté vers la relation entre art et technologie. La question est de savoir si la technologie électronique révolutionnera la pratique de l'art contemporain ou si l'art 'moderniste' ne fera qu'absorber la vidéo comme

³ *Un Chien andalou*, Luis Buñuel en partage avec Salvador Dalí (1904-89), France, 1929.

⁴ Sanoki, *loc. cit.*

⁵ *Ibid.*, *loc. cit.*

⁶ *Ibid.*, *loc. cit.*

support de plus pour la réflexion esthétique »⁷. À ce moment on voit l'art vidéo acquérir des enjeux esthétiques propres et cohérents avec l'image reproductible et mécanique de la photographie et du cinéma.

Vingt ans plus tard, le développement de la technologie a apporté des innovations à l'art vidéo : « d'inventions très diverses – image de synthèse, image virtuelle, palette graphique et CD-ROM, entre autres – allant malheureusement très souvent de pair avec une grande pauvreté formelle »⁸, mais aussi des propositions riches en réception, avec des nouvelles formes de sentir et de vivre l'expérience de l'œuvre d'art.

Sanoki nous rappelle que l'internet est le moyen actuellement le plus utilisé par les artistes ; la multitude de vidéos postées sur les réseaux sociaux et sur les plateformes numériques (en ligne) comme YouTube⁹ et Vimeo¹⁰ prouvent les pouvoirs de transmission, de diffusion, de changement et de recherche esthétique apportés par cette discipline.

Si d'un côté on a la documentation des performances par les artistes plastiques, comme Bruce Nauman, et d'un autre côté –et plus tard– (1997-2008) on voit la domination du genre cinématographique 'documentaire' « comme pour répondre à la globalisation, l'artiste, le cinéaste et le 'regardeur' ont cherché un regard macroscopique en dehors de l'évènement »¹¹. Ce genre a influencé encore plus les rapports entre l'esthétique des évolutions vidéoperformatives relatives aux conflits de valeurs sociales :

Si les photographes ont exploré profondément les questions de la réalité et du réalisme, nombreux sont les vidéastes à avoir instillé une infime dose de distance fictionnelle dans leur démarche documentaire rigoureuse. C'est le cas de la vidéo de 68 minutes réalisée par le belge Johan Grimonprez en 1997, *Dial H.I.S.T.O.R.Y.*¹², montage complexe d'archives télévisées qui constitue une anthologie critique du terrorisme et de la prise d'otage aérienne en particulier¹³.

Le concept du cinéma d'auteur peut être transfiguré par l'art vidéo si nous tenons compte de l'individualisme qui marque leurs thèmes : il s'agit d'un moyen d'exprimer profondément les peurs, les souvenirs, les perceptions subjectives des artistes.

⁷ *Ibid.*, *loc. cit.*

⁸ *Ibid.*, *loc. cit.*

⁹ <https://www.youtube.com> Consulté le 04 avril 2019.

¹⁰ <https://vimeo.com/home> Consulté le 04 avril 2019.

¹¹ Sanoki, *loc. cit.*

¹² Disponible sur : <https://vimeo.com/231411671>. Griffé de l'auteur.

¹³ Sanoki, *loc. cit.*

Depuis son avènement, la vidéo est un langage, impur et hybride, qui est à l'interface avec d'autres langages. L'artiste et chercheuse brésilienne Katia Maciel définit ces hybridations dans la contemporanéité de *Transcinemas*:

La variété des formes que nous appelons *Transcinemas* produit une image-relation, qui, tel que le définit Jean Boissier, est une image qui est basée sur la relation d'un spectateur impliqué dans son processus de réception. Est-ce le spectateur qui devient participant par le lien entre les éléments proposés ? C'est à ce spectateur, devenu participant, que revient la responsabilité de faire les articulations entre les éléments proposés ; et c'est dans cette relation que s'établit un modèle possible de situation vivable, une relation qui est extérieure à ses propres termes ; ce n'est pas ni l'artiste qui définit ce qu'est l'œuvre, ni le sujet concerné, mais c'est la relation entre ces termes qui instaure la forme sensible. C'est ce *cinéma relation* constitué de situations de lumière et de mouvement en surfaces hybrides que nous appelons *Transcinemas*¹⁴.

Gonçalo et Penafria attirent notre attention sur le caractère d'influence sociale de l'art vidéo : « (...) les différentes vocations de la vidéo reflètent précisément la nécessité croissante d'une évasion de l'aliénation sociale et artistique, au moment précis où les progrès technologiques le permettaient. »¹⁵ ; *par exemple: l'anti-télévision, le narcissisme et le formalisme, témoignent d'un « manque d'engagement envers les objectifs commerciaux, les stratégies de marché avec des émissions culturelles, religieuses ou éducatives. »*¹⁶. Ils considèrent que les effets des déformations de la vidéo sont des *échos* du contexte social présent au moment de sa création et qui perdure jusqu'à aujourd'hui.

Depuis les années 2000, les évolutions se sont développées très rapidement, d'un côté, avec la réapparition du dessin animé et de l'animation, et de l'autre, avec la démocratisation des outils numériques et leurs mobilités; Krauss, Lageira et Ramade donnent deux exemples:

¹⁴ Katia Maciel, "Transcinemas e a estética da interrupção" in Antonio Fatorelli et Fernanda Bruno, "Limiares da imagem", Rio de Janeiro: MAUD 2006. Libre traduction de l'original en portugais : « A variedade de formas a que chamamos de *Transcinemas* produz uma *imagem-relação*, que, como define Jean Louis Boissier, é uma imagem que se constitui a partir da relação de um espectador implicado em seu processo de recepção. É a este espectador tornado participante que cabe a articulação entre os elementos propostos e é nesta relação que se estabelece um modelo possível de situação a ser vivida, uma relação que é exterior aos seus termos, não é o artista que define o que é a obra, nem mesmo o sujeito implicado, mas é a relação entre estes termos que institui a forma sensível. É a este *cinema relação* criado de situações de luz e movimento em superfícies híbridadas que chamamos de *Transcinema* ».

¹⁵ Libre traduction de l'original en portugais : "as diversas vocações do vídeo refletem precisamente a necessidade crescente de uma fuga à alienação social e artística, no exato momento em que a evolução tecnológica assim o permitiu."

¹⁶ Libre traduction de l'original en portugais : "(...) descompromisso para com objetivos comerciais, estratégias de mercado com difusões culturais, religiosas ou pedagógicas".

(...) le sud-africain William Kentridge ou l'artiste afro-américaine Kara Walker. Le premier réalise depuis quinze années des films 16mm transférés en vidéo, où les sujets brossés au fusain transversent des récits politiques dans des situations surréalistes, tandis que la seconde use de la technique des silhouettes pour narrer ses contes cruels et immoraux¹⁷.

Le très rapide développement de l'esthétique et des enjeux qu'influencent la vidéoperformance nous ont donné peu de temps pour réfléchir et décrire leurs parcours avec exactitude, au-delà du mélange interdisciplinaire qui ouvre des sous-catégories esthétiques pas toujours très claires.

L'art vidéo: une esthétique multisensorielle

Ce qui nous intéresse c'est aussi d'identifier les propriétés actuelles de la vidéo et de savoir quelles sont les transformations qu'elle a subies pour être utilisée par les créations vidéoperformatives.

Sanoki définit l'art vidéo comme un média hybride qui se rapporte à d'autres disciplines et esthétiques : projections, installations, performance par internet (avec transmission en direct), etc... Krauss, Lageira et Ramade dans leur article 'Vidéo art', de *L'Encyclopédie Universalis*, définissent l'art vidéo « comme une télévision faite par des artistes : il s'agit de productions privées, parfois rudimentaires, qui visent moins à la distraction qu'à des buts esthétiques communs à d'autres formes d'art contemporain »¹⁸ ; donc, les effets de communication de masse et de commercialisation sont, d'une part différents des finalités esthétiques, et d'une autre part restent plus proches des arts plastiques : « C'est un art d'exposition plutôt que de diffusion »¹⁹.

Mais en quoi cela concerne la vidéoperformance? Où est la frontière entre l'art vidéo et la vidéoperformance? Sanoki ne donne pas de réponse, mais il estime que les avancées technologiques vont générer plus de transformations.

En ce qui concerne les déformations citées dans l'introduction, Gonçalo et Penafria rejoignent le caractère sensoriel de l'abstraction et du surréel à travers le virtuel, l'électronique et le digital; cela peut conduire à être de la vidéoperformance si l'on considère que le caractère sensoriel est une expérience corporelle : des sensations perçues par tout le corps à travers un sens visuel ; la relation du corps avec l'espace et le temps, perceptible par le regard ; la télévision,

¹⁷ Krauss, Lageira et Ramade, *loc.cit.*

¹⁸ Sanoki, *loc. cit.*

¹⁹ *Ibid., loc. cit*

par exemple, commercialise le temps pour les produits dont les réseaux vendent des annonces publicitaires; l'art vidéo dilate le temps en faveur de l'expérience sensorielle²⁰.

Le corps de l'art vidéo n'a pas disparu et n'est pas immatériel ; il est élément essentiel pour la structure esthétique de l'œuvre et sa présence compose le sens de troisième dimension à travers les points de vue et les transformations de l'image en montage, édition et post-production, principalement lorsqu'elle traite des thèmes comme genre et sexualité; « Les nouvelles pratiques sexuelles, la légitimation des différences – que l'on résume en une formule à consonance psychanalytique 'les nouvelles formes du désir' – ont considérablement bouleversé le paysage relationnel des individus, ont contribué à l'engagement des vidéastes »²¹.

L'espace peut être composé également de plusieurs formes, mais il est souvent dynamisé en champs et contre-champs, déconstruction spatiale par la déconstruction de l'image en traitement post-production, par les mouvements de caméra ou encore par le récit de narration : linéaire ou non-linéaire, ou effets de distanciation²².

Plusieurs artistes ont utilisé la vidéo de manière interactive. Par exemple, l'effet de caméra de surveillance où le spectateur est surpris par les limites de sa propre image, conduit à une dimension psychologique du narcissisme ou de contrôle social, en faisant de sa projection un miroir ou un sujet observateur, ce qui change le statut même de l'image : « image de propagande ou fait véritable, image réelle ou imaginaire ? »²³. C'est le cas des violences sexuelles, des questions de genre - homosexuels, transsexuels, entre autres (visibilité et représentativité), etc... - à partir des années 1990s. C'est-ce qui va se passer avec les réseaux sociaux et les plateformes numériques sur internet dans les années 2000s, en revendication des droits et de la liberté d'expression.

D'autres moyens de création sont les citations directes ou des fragments des films connus, des pièces de théâtre, des images d'archives télévisées ou d'archives de famille ; les artistes font des montages originaux et donnent d'autres sens, expriment d'autres idéologies sociales et/ou politiques :

En plaçant un court fragment de vingt secondes d'un film créé à Hollywood dans *Passage à l'acte* (1993), l'autrichien Martin Arnold a décomposé l'image et le son, plan par plan, de telle sorte que la séquence banale qui nous est présentée (un jeune garçon s'installant à la table du repas familial) devient une scène violente, angoissante, car il la répète pendant douze minutes²⁴.

²⁰ Madail Gonçalo et Manuela Penafria, *Novas linguagens audiovisuais tecnológicas. O documentário enquanto gênero da experimentação*, Covilha: Universidade da Beira Interior, 1999. <http://bocco.ubi.pt/pag/madail-penafria-linguagens-enologas.html>

²¹ Penafria, *loc. cit.*

²² Expression créée par Bertolt Brecht (1898-1956) pour désigner l'effet où l'acteur se dissocie de son personnage, afin d'obtenir un regard critique du public par rapport la situation interprété sur scène. Cet effet est souvent appliqué au théâtre, et ici, adapté à l'art vidéo et au cinéma.

²³ Penafria, *loc. cit.*

²⁴ *Ibid.*, *loc. cit.*

Sur les relations entre culture et art, « Comme le disait l'artiste vidéo Frank Gillette : 'Les relations entre la culture à laquelle on appartient et les paramètres qui permettent de s'exprimer sont nourris par une technologie. C'est l'état de la technologie artistique dans une culture donnée qui donne forme aux idées' »²⁵. *Pork and milk* de l'artiste Valérie Mréjen, présente un traitement des interviews faits à des jeunes israéliens, devenus laïques alors qu'ils ont été élevés dans des familles orthodoxes ; c'est un exemple de critique et de mise en scène des conflits de valeurs sociales, du multiculturalisme et des conséquences de la migration.

Mais c'est avec les festivals que l'art vidéo et la vidéoperformance gagnent le grand public et acquièrent le statut d'œuvre d'art ; par contre, « la reproductibilité de la vidéo fait également hésiter les éventuels propriétaires, ainsi que le risque d'une obsolescence technique extrêmement rapide »²⁶. Mais les artistes vont jouer, adapter et surmonter cette obsolescence – de la reproductibilité technique et du corps (humain, post-humain et des machines) – pour changer les formats de production et les évolutions esthétiques.

La performance dans la vidéo de Bill Viola (n. 1951)

Bill Viola est considéré comme un artiste de la vidéo ; dans plusieurs articles il est dénommé 'vidéoartiste', mais sur son site web²⁷ il ne se qualifie pas de cette manière lui-même. Dans sa dernière référence, il décrit ses œuvres ainsi: video-tapes, installations, videoarchitecture, ambiances sonores, présentations de musique électronique et vidéos pour émission de télévision. Gonçalves et Penafria définissent :

La vidéoinstallation est le nom donné à des constructions audiovisuelles où le principal objectif est de stimuler nos sens et l'engagement du spectateur. Les travaux réalisés par Bill Viola en sont des exemples²⁸.

Il est vrai que Bill Viola a l'habitude d'utiliser la technologie avec une simplicité des contenus ; ainsi, il fait généralement des performances pour la caméra avec des actions très simples.

Une autre caractéristique singulière est d'avoir utilisé la vidéo dans des musées, avec des installations qui ont comme principal objectif la création d'une ambiance permettant au public d'aiguiser sa perception sensorielle, cela en utilisant une combinaison entre l'image et le son.

²⁵ *Ibid.*, *loc. cit.*

²⁶ *Ibid.*, *loc. cit.*

²⁷ <http://www.billviola.com> Consulté le 04 avril 2017.

²⁸ Penafria, *loc. cit.* Libre traduction de l'original en portugais : A "videoinstalação" é o nome dado a construções audiovisuais onde o principal objetivo é o estímulo dos nossos sentidos e o envolvimento do espectador. Os trabalhos realizados por Bill Viola são disso exemplo.

On peut dire qu'il y a un degré d'interaction avec le public, proposé par l'œuvre d'art, même si celle-ci n'est pas directe.

Ses thématiques tournent autour de la naissance, de la mort, de la conscience avec les principes religieux, tels le bouddhisme, le soufisme islamique et la mystique chrétienne.

Nous avons pu visionner le documentaire *Bill Viola, l'expérience de l'infini* qui traitait de l'exposition dans son ensemble du 05 mars au 21 juillet 2014 (Grand Palais, Paris). Il s'agissait d'une rétrospective de son travail, le film étant le résultat de tous ses apports, comprenant des œuvres artistiques, des entretiens avec des historiens, des critiques d'art, des chercheurs, et avec Bill Viola lui-même.

Le site web du Grand Palais²⁹ définit son art par « Sculpter du temps » et il complète ainsi :

Le temps est la matière première du film et de la vidéo. La mécanique peut en être des caméras, de la pellicule et des cassettes, ce que l'on travaille, c'est du temps. On crée des événements qui vont se déplier, sur une sorte de support rigide qui est incarné dans une cassette ou de la pellicule, et cela constitue l'expérience d'un déroulement. En un sens, c'est comme un rouleau, qui est une des formes les plus anciennes de communication visuelle³⁰.

La façon de travailler le temps, de le sculpter, de le transgresser, de le répéter, le ralentir et le transformer tout du long et à l'extrême, déborde toute la logique de la chronologie d'une action, ce qui peut être une caractéristique performative.

On voit bien là que Bill Viola a le corps comme principal moyen pour exprimer ses thématiques ; le corps apparaît toujours comme l'élément primordial pour la transmission d'un message ; c'est par lui que s'établit la communication à travers une action, même si elle est simple. La suite du travail de l'artiste se fait en post-production : composition, mélange des temps, des couleurs et des sons, etc..., jeu entre le réel et l'imaginaire, entre ce qui est filmé et ce qui est produit avec l'édition numérique, etc...

Sur l'utilisation des ressources numériques, Viola cite :

Mais il y a une autre dimension - vous pouvez le sentir ; tout le monde peut le sentir. Nous avons tous un énorme monde interne - c'est sans limites - et de cette façon, c'est comme le monde numérique. L'intérieur de votre être est infini ...³¹.

²⁹ Sur la description de l'exposition: <http://www.grandpalais.fr/fr/evenement/bill-viola>

³⁰ *Ibid., loc. cit.*

³¹ Bill Viola dans une interview par Jan Dalley daté de 7 juin 2013, Japon: « *Submerged in hidden depths* ». Disponible : <https://www.ft.com/content/cbbd26f4-cdd6-11e2-a13e-00144feab7de> Consulté le 26 janvier 2017. Libre traduction de l'original en anglais: « "But there is another dimension – you can feel that ; everyone can feel that. We all have an enormous internal world – it's without limits – and in that way it's like the digital world. Inside your being is infinite ... ».

Viola parle dans le documentaire de ce qui a aidé sa création ; ainsi, il s'appuie sur des expériences personnelles, des inquiétudes et des questions élaborées à partir de sa vie, pour les exprimer sous forme d'art dans la vidéo. Celles-ci peuvent être d'autres caractéristiques très performatives, bien qu'il ne traite pas des sentiments et des sensations comme la sexualité ou la politique ; ses œuvres sont motivées par ce qui est particulier. Il décrit l'évènement où il est tombé dans un lagon et qu'il a failli mourir... Ce qu'il a ressenti et ce souvenir sont bien présents dans toute son œuvre au travers de l'élément qu'est l'eau.

D'autre part, Viola nous rappelle que la façon d'utiliser internet et la technologie dans ses créations est déjà une représentation de la vie quotidienne, ce qui pourrait être aussi une propriété de la vidéoperformance:

Je pense que l'Internet aujourd'hui est peut-être l'une des représentations les plus précises de la nature sociale des êtres humains. La société humaine est un réseau fondamental de relations qui remonte à l'enfance de chaque individu, à ses familles, à son cercle d'amis, à ses antécédents culturels et ainsi de suite, s'étendant à travers le monde. Pour la première fois dans la vie humaine, nous avons un système artificiel qui peut incarner et représenter ce monde invisible. Ce que la technologie numérique nous donne, c'est la capacité de représenter les choses invisibles ainsi que les choses visibles³².

Gonçalo et Penafria affirment que, dans l'actualité, ces nouveaux langages interactifs explorent l'interactivité sensorielle, essentielle à la relation du corps avec l'extérieur, c'est-à-dire, la relation avec l'espace et le temps. On trouve donc d'autres caractéristiques performatives qui stimulent l'interactivité du public dans l'œuvre d'art, même si l'interaction ne touche pas directement nos sens.

Le documentaire *Bill Viola l'expérience de l'infini* de Jean-Paul Fargier, présente des extraits de *Ascension*, 2000, *The dreamers*, 2013, *Going forth by day*, 2002, *The sleep of reason*, 1988, *He weeps for you*, 1976, *Truth through mass individuation*, 1977, *Deserts*, 1994, *The crossing*, 1996, *The greeting*, 1995, *Emergence*, 2002, *Ocean without a shore*, 2007, *Nantes triptych*, 1992, *Heaven and earth*, 1992, *Nine attempts to achieve immortality*, 1996, *The passing*, 1991, *Dolorosa*, 2000, *Quintet of the astonished*, 2000, *The raft*, 2004, *Observance*, 2002, *Surrender*, 2001, *The reflecting pool*, 1977-79, *Man searching for immortality, woman searching for eternity*, 2013, *The space*

³² Bill Viola dans interview par Ashley Rawlings daté du 11 juin 2006, Tokyo, Japon, « Interviews with Bill Viola », http://www.tokyoartbeat.com/tablog/entries.en/2006/11/interview_with_bill_viola.html Consulté le 26 janvier 2017. Libre traduction de l'original en anglais: « I think the Internet today is possibly one of the most accurate representations of the social nature of human beings. Human society is a fundamental network of relations that goes back to each individual's childhood, families, circle of friends, cultural background and so on, extending out all around the world. For the first time in human life we have an artificial system that can embody and represent that invisible world. What digital technology is giving us is the ability to represent invisible things as well as visible things ».

between the teeth, 1977, *Fire woman*, 2005, *The encounter*, 2012, *Reasons for knocking at an empty house*, 1983 et *Going forth by day*, 2002; la méthode suit un processus de création, de tournage et de projection. Plusieurs chercheurs débattent entre eux à propos des œuvres, et Anne-Marie Duguet (historienne d'art vidéo) attire l'attention sur la frontière entre violence et fragilité, sur la vulnérabilité à travers l'image, le son et l'espace-temporel qui n'est pas prévisible.

En ce qui concerne le son, Bill Viola lui-même explique qu'à l'intérieur d'une salle le son se répercute sur les murs, et que quand on fait des mouvements ou d'autres sons, ils interfèrent avec ce que l'on regarde.

Valentina Valenti (professeur d'art électronique, à l'Université de Rome), Nadeije Dagen (historienne de l'art), Jean de Loisy (critique d'art), Jérôme Neutres (commissaire de l'exposition de Bill Viola au Grand Palais Paris) et Alain Fleischer (cinéaste, écrivain) se sont intégrés dans le documentaire *Bill Viola : l'expérience de l'infini*. Ils ont évoqué plusieurs éléments : d'abord la métaphysique et la transcendance ; puis, la fonction pragmatique de l'art et sa capacité à modifier la réalité ; et enfin, l'opposition entre vie et mort. Ces éléments sont présents à l'intérieur des images : le corps en position debout, des images intégrées ou superposées, un jeu de temporalité, de narration, de l'histoire humaine ou biblique.

Pour notre analyse, on trouve que les œuvres de Bill Viola ont des propriétés performatives importantes pour l'art vidéo. Ses compositions, telles les vidéosculptures et les vidéoinstallations, présentent aussi des caractéristiques de la vidéoperformance. Cependant, l'absence de la troisième dimension dans l'image du corps prive le corps de son organicité, de l'interaction avec la présence et le tient hors de l'esthétique en question.

