

Artmedia X

Paris, 12 et 13 décembre 2008

Éthique, esthétique,
communication technologique
dans l'art contemporain ou le destin du sens

Concept et coorganisation :

Mario Costa, Professeur à l'Université de Salerne
Fred Forest, Professeur émérite à l'Université de Nice

Actes du colloque en ligne sur Leonardo/Olats :
http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2008/mono_index.php

Remerciements à Annick Bureau
pour son aide et son soutien tout au long du colloque.

L'HARMATTAN

Universidad de Navarra
Servicio de Bibliotecas

© L'HARMATTAN, 2011
5-7, rue de l'École-Polytechnique ; 75005 Paris

<http://www.librairieharmattan.com>
diffusion.harmattan@wanadoo.fr
harmattan1@wanadoo.fr

ISBN : 978-2-296-13230-6
EAN : 9782296132306

Jorge Latorre Izquierdo

professeur d'histoire de l'image à l'Université de Navarre

Biographie : Depuis 1998, Jorge Latorre est professeur au département de Culture et Communication audiovisuelle (Faculté de communication) de l'Université de Navarre. Il y enseigne les Fondements culturels de la communication II (Histoire de l'image) ; la Culture visuelle contemporaine. Les lignes directrices de sa recherche sont l'histoire de la photographie et du cinéma, ainsi que la théorie de l'art contemporain en relation avec les moyens de communication sociale et les nouvelles technologies. La bourse Fulbright, visant à développer la recherche artistique et la gestion culturelle (domaine de la photographie), lui a permis de mener des investigations dans quelques-uns des grands centres internationaux à New York concernant l'étude de l'art contemporain et la photographie : School of Visual Arts (SVA) ; International Center of Photography (ICP) ; Tisch School of the Arts (TSOA). Fruit de ce travail sur le terrain à un moment historique tel que le 11 Septembre, s'ajoute ainsi l'exposition de ses photos : *New York, avant et après* (<http://www.unav.es/dcca/jlatorre/nuevayorkantesydespues>).

Haute technologie au musée : tradition et innovation dans les œuvres de Bill Viola

I. Introduction

Depuis l'invention de la photographie, rien n'a eu plus d'impact sur la pratique artistique que l'émergence de la technologie numérique. Alors que la photographie a révolutionné les arts en remplaçant la peinture et sa revendication de représenter le « réel », la technologie numérique est devenue l'outil suprême pour saisir les nuances de « l'irréel »¹.

Bill Viola (New York, 1951) est l'un des créateurs vidéo les plus influents de notre époque, l'un des artistes internationaux les plus reconnus. L'image du monde de Viola repose sur la notion d'une unité intégrale en harmonie, où l'association homme-nature s'établit dans un équilibre

¹ Lawrence Rinder, Anne et Joel Ehrenkranz, conservateur d'Art contemporain, dans le catalogue de l'exposition *BitStreams*, Whitney Museum of American Art, New York, 22 mars-10 juin 2001.

dynamique de forces actives et réceptives. Viola a puisé son inspiration philosophique à de nombreuses sources. Outre la Grèce antique, il a été influencé par le taoïsme chinois, le bouddhisme tibétain, le mysticisme judéo-chrétien et surtout le zen japonais, dans lequel chaque objet ou forme de vie dans la Nature est reconnu et considéré comme possédant une présence spirituelle et physique. Chaque objet a donc la même importance dans le système cosmique. La superstructure organique (ou macrocosme) est matérialisée dans chacun des composants structurels individuels (microcosme)¹.

Ces idées, universelles, peuvent en partie expliquer la reconnaissance généralisée des œuvres de Bill Viola dans le monde. Toutefois, le facteur le plus important de son succès est (et c'est le point principal sur lequel je voudrais ensuite discuter) la manière dont ces principes philosophiques ou théosophiques sont étroitement liés aux technologies utilisées dans le contexte d'un musée.

Au départ, pour la plupart des artistes travaillant dans le « contexte d'un musée », les technologies numériques sont associées au sentiment actuel que les frontières entre l'organique et le non-organique, le connu et l'inconnu, le réel et l'irréel, s'effacent progressivement jusqu'à ne plus les reconnaître. Ce sentiment n'est pas ressenti exclusivement par les créateurs vidéo. En réponse à la puissance du *simulacrum*, un grand nombre de praticiens récents des arts plastiques se sont tournés vers des modes plus conceptuels et antitechnologiques, recherchant la réalité la plus tangible (*Land art*, *Arte povera*, *Body art*, etc.) en essayant d'apporter au matériau une signification spirituelle « presque sacramentelle », que ce soit dans ou hors des musées (Spaemann 2006, 39-55).

Ce projet de retrouver « l'aura » dans l'espace social avec de nouvelles hétérotopies ne trouve pas son origine directe dans les traditions d'iconologie de l'histoire de l'art. Au contraire, il conclut en quelque sorte le processus iconoclaste qui caractérise les avant-gardes historiques, depuis que la photographie et le cinéma ont endossé le rôle de la représentation de la réalité elle-même, comme l'a étudié Régis Debray (1992) dans *Vie et mort de l'image dans la culture occidentale*. Debray n'est pas le seul ; Adorno et d'autres penseurs de l'école de Francfort ont suggéré que le déclin et la chute de la tradition occidentale, s'ils devaient avoir lieu, pourraient être attribués à l'influence de la culture visuelle contemporaine, qui repose sur le spectacle et l'utilisation de la technologie.

1 « Alors que l'homme s'intègre dans un réseau complexe de relations aux autres et aux objets, la structure cosmique doit être comprise comme une organisation d'événements qui existent simultanément et ne diffèrent que par leur position dans l'espace. » Rolf Lauter, « The Passing : Recuerdo del presente o dolor y belleza de la existencia », *Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*, Catalogue de l'exposition au Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1993, p. 107.

Les théoriciens de l'art, également influencés par le discours poststructuraliste français, ont remis en question le concept même d'auteur artistique. Le développement de la photographie et des nouvelles technologies de reproduction a joué un rôle important dans la naissance et la diffusion de cette idée. À l'aide de techniques de reproduction, les artistes montrent l'ambivalence des notions mimétiques de créativité individuelle : il n'y a aucune possibilité de faire la différence entre le productif et le reproductif, entre l'original et le répétitif. Douglas Crimp, dans son essai renommé *Sur les ruines du musée*, écrit que les nouvelles techniques dissolvent les cadres conceptuels du musée, qui sont construits sur l'idée de créativité subjective et individuelle. La pratique reproductive provoque une confusion pour finalement conduire à la ruine du musée (Crimp, 1997, 202 et suivantes)¹.

Mais, comme l'a défendu Boris Groys, c'est précisément au moment historique où l'œuvre d'art perd son altérité visuelle immédiatement reconnaissable, en comparaison d'une simple chose ou d'une image média produite techniquement (Duchamp en étant le meilleur exemple), que le musée devient absolument indispensable pour que nous puissions reconnaître et apprécier l'art en tant que tel. Plus l'œuvre d'art est proche visuellement d'un objet profane ou d'une image produite techniquement, plus il devient nécessaire de faire une distinction claire entre le contexte artistique et le contexte hors musée du quotidien. Les musées sont aujourd'hui plus nécessaires que jamais pour isoler le consommateur-spectateur contemplatif du bruit de la pollution imaginaire quotidienne hors de ses murs (Groys 1999, 87)².

Ce nouveau contexte productif-consumériste rend également le musée indispensable à l'art de la photographie, de la vidéo et de l'informatique, qui montrent les événements normaux, quotidiens et insignifiants comme quelque chose de nouveau, de différent. Selon les termes de Peter Sellars, dans le catalogue de l'exposition de Viola, *Les Passions* : « Au fur et à mesure de la progression du XX^e siècle, nous avons découvert que les films

1 Crimp affirme, en référence à Walter Benjamin, qu'avec la technologie reproductive l'art postmoderniste rend l'aura inutile. La fiction du sujet créant donne lieu à de franches confiscation, citation, extraction, accumulation et répétition d'images déjà existantes. Les notions d'originalité, d'authenticité et de présence, essentielles au discours ordonné du musée, sont ébranlées.

2 Comme l'analyse Groys, la prospère (à juste titre) production culturelle de masse de notre époque s'intéresse aux attaques d'extraterrestres, aux mythes de l'apocalypse et de la rédemption, aux héros dotés de pouvoirs surhumains... Tout cela est certes fascinant et instructif, mais en même temps répète invariablement le répertoire des images déjà recueillies dans les archives et musées de notre culture passée. En réaction à cela, suivant la logique autodestructrice du système de l'art contemporain, l'artiste consomme simplement des trivialisés, comme n'importe quel autre utilisateur ou spectateur ; ce n'est plus un créateur mais un consommateur exemplaire de la réflexion sur l'art, en opposition à la culture du spectacle et au *simulacrum*.

et les vidéos produisaient des enregistrements d'une nature étrangement ambivalente, dont les caractéristiques ont rapidement été employées dans une culture de vigilance, de pornographie et de manipulation politique. Les nouveaux matériaux à la disposition des artistes et des scientifiques du XX^e siècle portent un prix moral extrêmement élevé. Certains artistes ont décidé d'examiner de manière plus approfondie la nature de ces nouveaux matériaux et d'appliquer le cadre spirituel de technologies plus anciennes à leurs études. » (Sellars, 2004, 126-127.)¹

2. *Et in arcadia ego* : temps et reproductibilité au service de « l'aura »

Il n'est plus besoin de détruire les musées pour unifier l'art et la vie, comme l'avant-gardisme le proclamait ; ils ne vont pas non plus disparaître dans un environnement créatif de Culture visuelle, étant donné que de nouveaux musées d'art moderne sont construits chaque jour un peu partout, notamment des musées dédiés à la photographie et aux nouveaux médias. Mais il est vrai que le contexte des musées ou des galeries change complètement lorsque les technologies modernes y pénètrent.

Tout d'abord, c'est l'œuvre d'art elle-même qui éclaire l'espace assombri, plutôt que la lumière provenant de l'extérieur (orientation, éclairage naturel, etc.). C'était la pratique traditionnelle avec la peinture, la sculpture, etc. Étant donné que le matériau de l'art audiovisuel est la lumière elle-même, la conception et la projection de l'œuvre d'art sont planifiées et réalisées selon la vision qu'a le créateur de ce qui constitue l'intimité appropriée, ainsi que l'environnement dans lequel l'œuvre doit être exposée. De plus, avec l'inclusion d'œuvres audiovisuelles dans les galeries d'art, la lumière a été arrachée au spectateur pour être entièrement remise entre les mains de l'artiste.

Avec les œuvres audiovisuelles, contrairement aux formes d'art fixes, l'artiste exerce également un certain contrôle sur la durée pendant laquelle sera vue l'œuvre. Le temps de visionnage constitue une nouvelle part de la forme d'art visuel. Ainsi, bien qu'elle puisse être exposée dans un musée ou une galerie, l'œuvre audiovisuelle est parallèle à la vie réelle, avec des moments de plus ou moins grande importance. À chaque fois, le visiteur peut manquer le plus important, le *kairos*, terme grec désignant la plénitude, s'il ne se trouve pas au bon endroit, au bon moment. Le caractère interactif de l'expérience audiovisuelle renforce l'impact rhétorique qu'a l'œuvre sur

¹ Si la révolution technologique améliore notre vie de diverses façons, elle suscite également une profonde insécurité vis-à-vis de la vie privée et de l'identité et implique une exposition implicite des modifications de l'espace social. C'est l'un des thèmes principaux auxquels s'intéresse l'Art d'aujourd'hui. Cf. Rinder, Ehrenkranz, catalogue de l'exposition *BitStreams*, *op. cit.*

le public, mais c'est sa similitude avec la vie réelle, un étrange mélange de liberté et de conditionnement, de nouveauté et de répétition, qui donne à l'art audiovisuel sa formidable puissance.

Dans le même temps, du fait que la durée pendant laquelle le spectateur contemple l'œuvre peut ne pas correspondre à celle envisagée par l'artiste, chaque cycle de visionnage (chaque répétition de la projection) peut constituer une expérience différente, y compris pour le même spectateur. Dans ses œuvres, Bill Viola parvient à montrer comment un moment plus ou moins autobiographique peut, dans l'espace d'un musée, être retiré à jamais de son contexte original et réarticulé dans un nouveau. Une boucle de projection répétée exprime l'idée platonicienne ou bouddhiste de la transmigration ou de la réincarnation : la vie au sein d'autres vies, des moments au sein d'autres moments, des époques au sein d'autres époques. La vie permet de revivre, de recréer, d'imaginer et de se souvenir de ce qui a été vécu pour la postérité : un arbre généalogique d'images. Selon les termes de Peter Sellars, la caméra filmant au ralenti est « le processus même de la philosophie, l'examen approfondi de détails infimes. De manière peut-être plus radicale que la philosophie, un enregistrement au ralenti peut ouvrir la voie vers une vraie illumination. » (Sellars, 2004, 127)

Bill Viola a donc démontré qu'il est possible d'utiliser un média de haute technologie dans l'espace « auratique » des musées et des galeries afin d'évoquer les effets contemplatifs, qui restent une préoccupation de l'art et de la philosophie, en opposition à la culture du spectacle. Viola fait partie de la génération d'artistes américains pour qui « l'expérimental » est une part importante de la définition de la réussite artistique elle-même, approche qui fait écho à l'esprit de la Renaissance. Dans une période historique et un contexte (New York et la Californie) où art et technique expérimentale vont de pair, Viola a cherché à explorer la relation entre la nature de la réalité empirique et sa représentation, ainsi qu'entre les nouvelles technologies et les musées.

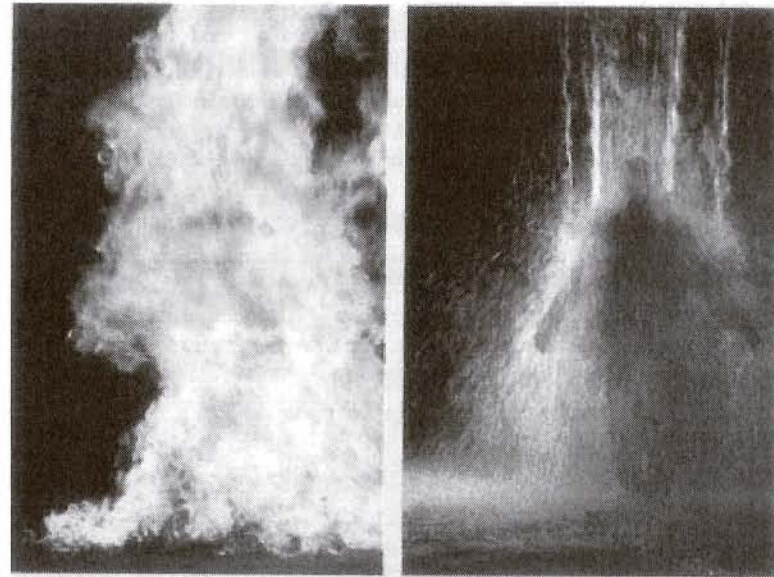
Comme il était courant de le faire à l'origine de la création vidéo, Viola a commencé à utiliser les médias d'une façon opposée à ce qui se faisait hors des musées : c'est-à-dire en inversant sa dimension temporelle et son langage visuel, une technique employée favorablement dans le *simulacrum* pour poser des questions sur la réalité, le temps, la forme et l'expression. Il s'agit d'expériences que d'autres artistes contemporains représentent à l'aide d'outils différents, plus traditionnels. Il a utilisé la vidéo davantage comme un objet que comme un moyen, en employant la caméra elle-même comme un instrument de monitorisation.

Toutefois, depuis 1975 environ, Viola a commencé à utiliser la caméra comme un outil d'enregistrement et de représentation qui suit l'ancienne tradition de production d'images, avec les nouveautés apportées par ce média. Viola rappelle l'art de l'illusion (du latin *illudere*, jouer) tel qu'il a été défini par les Grecs et redécouvert à la Renaissance, à partir de Giotto. Il

pourrait être utile de rappeler que Vasari, dans son fameux ouvrage *Les Vies*, prête moins d'attention aux compétences des artistes dans la représentation figurative ou l'imitation de la nature qu'à leur utilisation et à la finesse des moyens par lesquels leur fonction artistique (et sociale) peut le mieux s'accomplir : l'évocation précise d'un événement noble ou secret, à savoir la représentation d'une chose au-delà de la réalité donnée.

La représentation d'une réalité transcendante est un attribut fondamental des œuvres de Viola ; sa technologie numérique est devenue l'outil suprême pour saisir les nuances de « l'irréel ». En d'autres termes, ce n'est pas la « réalité virtuelle », l'effet le plus couramment associé à la technologie numérique et aux arts, qui intéresse Viola, mais plutôt l'expression de la réalité la plus profonde, qui passe des émotions universelles de l'artiste à celles du spectateur. Dans ce cas, les technologies numériques, comme dans la tradition figurative, ne sont que les moyens, jamais la fin.

Cette notion est bien illustrée dans ses œuvres. Prenez l'exemple de *The Crossing* (1996). Le visiteur est amené à réfléchir sur ce qu'il vit, face à un spectacle son et lumière combinant la puissance d'effets saisissants. Viola parvient à cette double intention de pensée et de sensibilité dans le laps de temps spécifié pour déployer l'œuvre et la manipulation de l'obscurité artificielle de l'espace du musée. Le feu et l'eau, opposés aux forces naturelles, consomment et, au bout du compte, effacent l'artiste. *The Crossing* montre non seulement la capacité de destruction de l'eau et du feu, mais révèle également leur signification traditionnelle cathartique, nettoyante et régénératrice.



The Crossing
1996
© Bill Viola

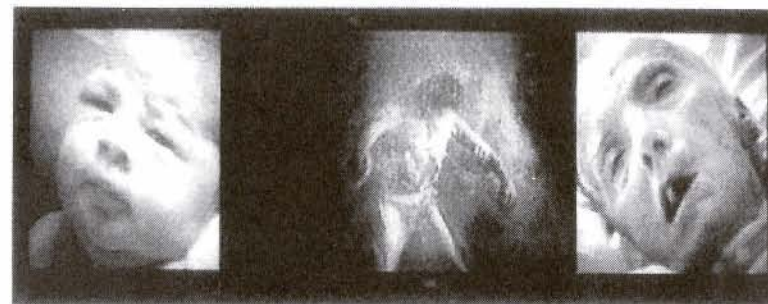
La plupart des œuvres récentes de Viola sont marquées par les paradoxes transcendants illustrés dans *The Crossing* : la notion de transformation/salut dans la mort, ou dans le triomphe sur la mort. Cette idée peut s'exprimer par des termes formels ou thématiques comme un message universel. Elle est toutefois toujours inspirée du besoin personnel de l'artiste. Provenant d'une source autobiographique, on perçoit ce thème même dans les premières œuvres de Viola. Cela est particulièrement évident dans l'art de Viola depuis la mort de sa mère, en 1991. *The Passing* commémore son départ. C'est une production complexe, avec une multitude d'allusions métaphoriques et symboliques aux précédentes œuvres de l'artiste, qui retrace ses expériences sur une période d'environ quatre ans, depuis la naissance de son premier fils jusqu'à la mort de sa mère. Ces deux moments constituent le cadre de la « chorégraphie concentrique » de la vidéo (Nash, 1992, 10)¹.

¹ *The Passing*, dans lequel apparaît l'artiste lui-même, a ce qui se révèle être une structure narrative simple : la narration d'un rêve. L'image de l'artiste endormi cède la place, à intervalles, à une série d'images plus confuses que l'on pourrait interpréter comme des souvenirs ou des rêves. La respiration bruyante de l'artiste endormi devient le leitmotiv de l'œuvre et son unique point de contact avec la réalité physique. Parfois, celle-ci s'accélère et, à plusieurs reprises, en réponse à l'intensité de certaines des images du rêve-souvenir, l'artiste

Outre des documents familiaux, *The Passing* contient également des images ayant une extraordinaire puissance visuelle, en particulier celles filmées sous l'eau. L'image d'un homme émergeant de l'eau évoque l'image de la naissance, et la longue recherche du nirvana ou du paradis. Cette émergence d'un autre monde, un monde de silence et de paix divine, est en réalité l'image d'un homme plongeant dans l'eau montrée à l'envers. Cette œuvre a été lue comme une interprétation de l'histoire chrétienne de l'Ascension, qui apparaît également dans des œuvres ultérieures telles que *The Arc of Ascent* ou *Four Angels for the End of the Millenium*. Les racines de cette interprétation chrétienne sont révélées par la représentation mentale originelle de l'artiste de chaque vie humaine participant au cercle éternel de la vie. En fait, l'utilisation de techniques audiovisuelles pour jouer une image à l'envers peut être interprétée comme une tentative de la part de Viola de montrer comment les faits de la vie humaine entre la naissance et la mort prennent place dans le contexte universel des principes cosmiques, tel que l'idée de la présence éternelle du temps.

Comme avec *The Passing*, le *Nantes Triptych*, que Peter Sellars a décrit comme « une image permanente et déterminante de la perte », a été inspiré par le chagrin que l'artiste a connu après le décès de sa mère. Dans le triptyque, certaines des images documentaires de *The Passing* et le souvenir d'une naissance entourent un « panneau » central montrant la scène sans fin d'une immersion totale, un symbole de la vie spirituelle. Toutefois, dans ses installations les plus récentes dans les musées, Viola s'en remet plus à l'artificiel qu'au documentaire, et il emploie des techniques courantes dans l'industrie du film commercial d'Hollywood qui ont souvent pour effet d'inhiber ou d'empêcher la contemplation de la part du spectateur. C'est-à-dire qu'il est passé aux techniques audiovisuelles fréquemment considérées comme faisant partie du monde du simulacrum hors des musées.

s'éveille un instant avant de retomber dans le sommeil. Les images du rêve-souvenir sont composées de situations et d'événements de la vie quotidienne de l'artiste (notamment des images de sa famille, en particulier de sa mère), ainsi que de paysages de nuit du désert du Nevada, de l'Utah et de la région de Los Angeles. Dans le même temps, ces séquences sont fortement symboliques : une silhouette avance, de la lumière (symbole de la vie) vers un tunnel sombre, qui est l'antichambre de la mort, l'inconnu. Une femme allume une bougie pour son fils et son petit-fils, une généalogie de la lumière de la vie, qui est composée de matière et d'esprit, de cire et de flamme ; et la lumière de la bougie finit par remplir la totalité du cadre, comme la Lumière éternelle, un symbole de la vérité divine.



Nantes Triptych
1992
© Bill Viola

3. Du document à la re-création « picturale »

De *The Quintet of the Astonished*, que la National Gallery de Londres a commandé en 2000 pour accompagner l'œuvre *Christ Mocked (The Crowning with Thorns)* de Hieronymus Bosch, à *Emergence*, qui fait explicitement référence à la résurrection du Christ, l'œuvre de Viola s'inspire des thèmes et des idées du christianisme. Néanmoins, le sens de ces œuvres d'art s'étend au-delà du contexte culturel spécifique dont elles sont issues pour englober toutes formes de croyance humaine et modes de vie ouverts à une compréhension transcendante de la réalité et de l'art. *Going Forth By Day*, par exemple, a été inspiré par un papyrus égyptien, et constitue un hommage aux morts, en particulier au père de l'artiste, décédé en 2000.



The Quintet of the Astonished
2000
© Bill Viola

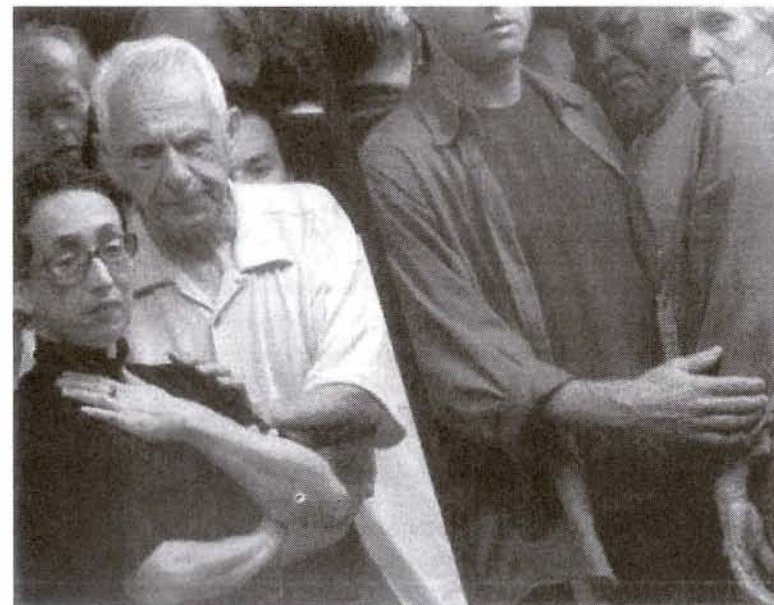


À gauche : **Emergence**, 2002, © Bill Viola



À droite : **Pietà**, Tommaso di Cristofano (Massolino), 1424. Fresco Museo della Collegiata, Empoli. Photo Scala/Art Resource, New York.

Emergence et *Observance* (2002), qui font partie de l'exposition *The Passions*¹, abordent le chagrin comme une cérémonie d'acceptation et de compréhension de la mort des êtres aimés, comme c'était le cas dans les œuvres précédentes plus personnelles. Dans chaque cas, la perspective est celle du mort, qui endosse le rôle du spectateur, contemplant silencieusement les réactions de ceux qu'il a laissés derrière lui. Indépendamment des différentes traditions iconographiques dont elles peuvent s'inspirer (égyptienne, chrétienne, etc.) ou du point de vue narratif qu'elles reflètent, les œuvres de Viola abordent la mort comme une situation quotidienne de la vie humaine, idée qui trouve peu de place et de reconnaissance dans la grande industrie contemporaine des arts et du divertissement.



Observance
2002
© Bill Viola

¹ En 2000, pendant un séjour d'un an au Getty Research Institute, en compagnie de plusieurs critiques et historiens d'art, Viola a entrepris une série de travaux explorant les passions de l'homme comme thème universel de l'histoire de l'art. Cf. catalogue *Bill Viola. Las Pasiones*, Madrid, Caixa, 2005.

Cependant, le changement dans son inspiration et sa mise en évidence a donné lieu à un certain nombre de critiques. L'une des charges retenues contre ses nouveaux travaux est que Viola tourne le dos aux aspects thématiques et formels (documentaires) les plus ambitieux de ses précédentes œuvres. Que la valeur documentaire de l'œuvre de Viola ait diminué est peut-être vrai, mais la préoccupation de l'artiste quant à la contemplation, qui est intimement liée au silence du musée, ne montre aucun signe de déclin.

Le fait que ses œuvres récentes recourent au potentiel des formes de tournage les plus avancées (éclairage artificiel, croquis de décor, acteurs professionnels en studio, effets spéciaux spectaculaires) et soient produites au moyen d'un budget comparable à une production cinématographique américaine, telle que *La Passion du Christ* de Mel Gibson, qui est sortie à la même époque que l'exposition *The Passions* qui s'est tenue à Madrid (2005), est également critiqué. Naturellement, bien que ces deux exemples soient issus des mêmes origines iconographiques, il y a plus de différence que de convergence entre les *Passions* de Viola et celle de Gibson. Premièrement, la manière dont elles vont être appréhendées (haute et basse culture) est peut-être la chose la plus importante. Une autre différence est la manière opposée dont les sujets religieux qui les ont inspirés sont « utilisés » : à des fins catéchétiques pour le film de Gibson et pour des raisons artistiques-réflexives-contemplatives dans l'exposition de Viola (Latorre, 2005, 103 et suiv.).

The Passions comprend des représentations en petit format du visage et des mains, ainsi que d'autres œuvres plus ambitieuses dans lesquelles l'artiste a une approche expérimentale vis-à-vis du mouvement et des relations entre les personnages dans l'espace (*Silent Mountain*). On peut remarquer que cette exposition ne contient aucun exemple d'art vidéo traditionnel présenté comme des installations ou comme un « environnement ». Dans les précédents travaux de Viola, la pièce de visionnage est elle-même une œuvre d'art : il n'y a pas d'objet, seulement de la lumière, du son et de la présence. Dans cette exposition, les œuvres d'art sont montées sur de petits stands ou suspendues au mur, de beaux objets tels que des peintures encadrées ou des surfaces soigneusement travaillées et détaillées qui servent (comme le souligne le célèbre commentaire de Rafael Alberti sur les peintures de la période du *Quattrocento* italien) de fenêtres donnant sur un autre monde. Parfois, Viola produit une image diptyque, un mode élémentaire de l'art religieux, en montant les pièces pliantes sur un stand (*Dolorosa*).



Silent Mountain
2001
© Bill Viola



Dolorosa
2002
© Bill Viola

La plupart des images représentent des personnages solitaires dont l'expression des émotions s'étend sur une durée si longue que le spectateur est presque obligé de détourner son regard et de revenir voir ensuite si elles ont changé. L'illusion artistique dont parlaient souvent les artistes classiques et de la Renaissance est l'un des effets de ce sentiment surprenant de changement. Cette illusion est intensifiée par le mouvement d'images numériques vives, haute définition. Cette référence (et ce rapport) à l'histoire de la peinture est possible uniquement grâce à l'utilisation de Viola des formes de technologie les plus avancées. L'écran LCD d'un ordinateur portable ou un fin écran plasma présentent des images haute résolution sans lignes de scanner : ils constituent un cadre de représentation infiniment variable, produisant des images qui invitent au toucher et à la participation du spectateur, sans le sens désincarné de la projection employé dans d'autres œuvres d'art plus monumentales. Les images silencieuses de ce type changent aussi discrètement que les peintures, avec des effets dramatiques qui n'interrompent pas l'expérience contemplative du spectateur.

L'intégration de la dimension contemplative de l'art traditionnel exposé dans les musées permet à la technologie moderne de parvenir à l'expérience simple et profonde du premier regard du visiteur ; une simplicité qui est à l'origine de la tradition de la peinture figurative tout comme de l'âge d'or de la cinématographique. Cette démarche ne se limite pas aux confins de l'art vidéo et conceptuel ; elle a aussi été adoptée par un certain nombre de cinéastes dans le monde, du Russe Andreï Tarkovskij à l'Espagnol Víctor Erice ou Abbas Kiarostami, dont l'exposition intitulée *Correspondencias-Correspondences* a été présentée dans les musées d'art moderne de Barcelone, Madrid et Paris (cf. Bergala et Balló, 2006).

4. La *mimésis* au commencement de la tradition iconique occidentale

Outre leurs théories, la maîtrise de la perspective et de la modélisation des peintres de la Renaissance, qui a conduit à l'apogée de la vérité expressive et visuelle dans la peinture, a été une source d'inspiration particulière pour Bill Viola. Dans l'entretien pour le reportage sur *The Eye of the Heart*, Viola a déclaré qu'en s'inspirant des fresques de Giotto à Assise, il avait réalisé que Giotto ne cherchait pas à ce que les spectateurs croient que ce qu'ils voyaient était réel. Il a plutôt recherché à ce qu'ils voient au-delà de l'image et ressentent l'émotion qu'elle représente. Il n'essaie nullement de cacher le fait que les arbres, les rochers, etc. sont en carton, car l'objectif de l'œuvre d'art n'est pas d'imiter la nature, mais d'atteindre la fin ultime de cette forme d'art révolutionnaire (dans le contexte médiéval de la tradition iconographique byzantine) : la narration dramatique.



Deux extraits des fresques de Giotto (Assise et Padoue)

Si l'objectif premier d'une peinture ou d'une fresque n'est pas d'apporter à son public l'illusion de la réalité mais de lui donner accès au moment ou à l'émotion dramatique représentée sur la surface peinte, alors l'utilisation de techniques de scénographie pour refléter la vision et le sentiment de l'artiste semble éminemment justifiée, en accord avec une longue tradition de réflexion artistique sur le perfectionnement de la vérité narrative des images.

Bien qu'il existe aujourd'hui peu d'images ou de peintures entières datant de la période grecque classique, on trouve des preuves de la capacité des artistes à créer l'illusion de la réalité, dans les récits de Pline sur la compétition entre Zeuxis et Parrhasios – et, de manière plus systématique, dans la *Poétique* et la *Rhétorique* d'Aristote, laquelle est peut-être la première étude systématique des émotions de l'histoire de l'humanité.

Aristote a cherché à contribuer de façon significative au fonctionnement élémentaire d'une société démocratique, en explorant l'expression publique de l'émotion privée d'une manière qui n'était ni exagérée ni falsifiée et, par là même, la possibilité d'observer et de contrôler les effets de cette expression. Cette expression publique n'était pas une forme sophistiquée de tromperie, mais une tentative de communiquer des idées précieuses pour le

bien commun de tous. Le théâtre était ainsi l'une des fonctions du gouvernement et une partie essentielle de la vie politique. Lors des représentations cérémonielles sacrées de musique, de poésie et de danse au théâtre, tous les citoyens de la *polis* pouvaient assister aux effets de l'interprétation des émotions fortes et instables qui reposent au cœur de la tragédie.

Aristote étudie la colère et le calme, l'amitié et l'inimitié, la crainte et la confiance, la honte justifiée et l'impudence, pour analyser leur nature et leur mode d'expression¹. L'idée aristotélicienne de la *mimésis* est très différente des notions contemporaines d'imitation de la nature dans l'art ; la *mimésis* a un sens plus actif de re-création, qui donne à l'œuvre d'art sa propre autonomie distincte (parallèle) vis-à-vis de la réalité, comme l'a déclaré José Jiménez dans son intervention.

Dans les carnets qu'il a tenus lors de la préparation de la collection d'œuvres destinées à l'exposition *Les Passions*, Viola se fait à lui-même une remarque : « Ne limite pas ton travail à la reproduction de formes anciennes, traditionnelles ; les allusions/citations ne constituent pas une vision personnelle. » Bien que Viola ait trouvé des idées représentant une anthropologie universelle dans les thèmes des traditions aussi bien orientales qu'occidentales, il est surtout intéressé par l'expérimentation de nouvelles formes et techniques artistiques. Par exemple, une source d'inspiration telle que le visage du Christ souffrant sur le voile de Véronique (une image-miroir imprimée, en négatif : l'image *Akeropita*, non faite par la main de l'homme) donne lieu à une nouvelle technique effective avec *Memory*.

¹ Il examine, par exemple, « l'état d'esprit d'une personne calme », et le comportement entre amis : « Comment souhaiter pour quelqu'un d'autre ce qui est bon pour cette personne, et non les choses que nous considérons bonnes pour nous-mêmes ? » À l'autre bout de l'échelle, il étudie la définition de la peur et ses causes comme « un type de souffrance ou d'agitation provenant de l'imagination d'une future destruction ou d'un futur mal douloureux » (cité dans Sellars, 2004, p. 125).



Le visage sacré (Voile de Sainte Véronique)
Francisco de Zurbarán (1598-1664). Musée national des Beaux-Arts, Stockholm.



Memoria
2000
© Bill Viola

L'image d'un visage émerge au ralenti sur un écran aussi fin qu'un mouchoir. L'apparente texture granuleuse de la surface produit un effet suggérant la violence et la créativité sans fin inhérente à une matière constamment soumise à de nouvelles combinaisons. Il en résulte une aura spirituelle qui est, en même temps, immanente du fait de sa reproduction sur un enregistrement mécanique. L'image révèle simultanément un sentiment de capture et de libération : la caméra a pris au piège une image, l'image une âme, et cette âme est coincée entre l'éveil et le sommeil, la vie et la mort, ce monde (visible) et un autre monde qui se cache derrière le visuel (Sellars, 2004, 127).

Les œuvres d'art comme celle que nous venons de décrire permettent d'expliquer pourquoi *Les Passions* a été l'exposition d'art contemporain la plus visitée et la plus acclamée en Espagne, en 2005. L'utilisation de médias audiovisuels comme extension de la fonction de la peinture ou, mieux

encore, comme le rétablissement du sens du temps narratif reflété dans les grandes fresques, amène peut-être les visiteurs vers une rencontre avec de nouvelles hétérotopies que le mouvement frénétique d'autres médias tels que le cinéma commercial, la télévision et les nouveaux médias numériques ne permet pas. Les visiteurs répondent à cet enrichissant stimulus artistique en envahissant les galeries et les musées qui accueillent les expositions de Viola. Les œuvres qui repoussent les frontières du langage audiovisuel normal en questionnant dans le même temps le visiteur du musée sur des sujets universels, notamment, ont fait une forte impression sur la nouvelle génération d'artistes qui trouvent en eux un nouveau lien avec la tradition.

À une époque comme la nôtre qui n'offre guère d'espace à la contemplation, dans laquelle l'intimité (contexte essentiel à une vraie expérience morale) se dissipe dans un environnement matérialiste agressif – thème traité par Bill Viola dans *The Eye of the Heart* (2003) –, les méthodes les plus avancées d'expression audiovisuelle peuvent donner des résultats similaires à ceux des grandes œuvres d'art traditionnelles exposées dans les tous les musées du monde. Un résultat similaire, en effet, mais avec des méthodes bien plus efficaces pour produire de l'illusion, qui ne requièrent pas d'interprète (historien, critique, philosophe), comme le réclamait Danto (Danto 1995, 145). L'artiste et l'œuvre d'art suffisent, car ils sont moins associés à des significations complexes qu'à des sentiments et des pensées universels, qu'un visiteur de musée instruit peut facilement comprendre.

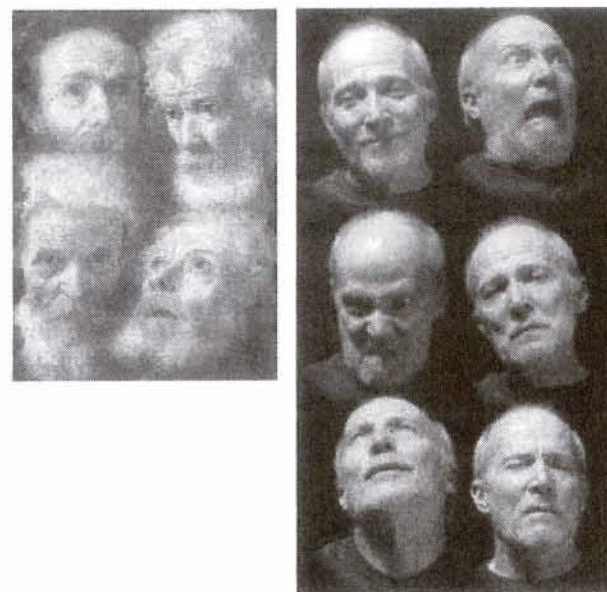
5. Conclusion

Des philosophes et écrivains tels que Habermas affirment que l'art contemporain a atteint un degré de réflexion sur lui-même qui était autrefois le privilège de la seule philosophie ; il a donc établi sa propre définition de son sujet principal, et un autre développement historique ou créatif de l'art devient impossible (Habermas 1990, 43). Toutefois, les œuvres de Viola montrent que l'utilisation des formes les plus avancées de technologie des médias n'est en désaccord ni avec la tradition du réalisme didactique dans l'art, ni avec l'engagement de l'avant-gardisme quant à la demande d'une vision artistique conceptuelle.

Tout d'abord, il continue efficacement, au service de l'art, à exprimer les questions et sentiments humains les plus profonds qui relevaient autrefois de la philosophie. Ensuite, l'utilisation personnelle de Viola d'un nouveau langage de reproduction n'est pas en désaccord avec la manière dont les plus grands peintres créaient et pensaient par le passé, de l'époque des Grecs au début du XX^e siècle, lorsque la culture visuelle moderne a commencé à se développer et à remplacer progressivement les autres modes traditionnels de représentation. En ce sens, ses travaux introduisent une profonde notion de tradition qui, d'une manière revitalisée, ouvre le passé au futur et démontre

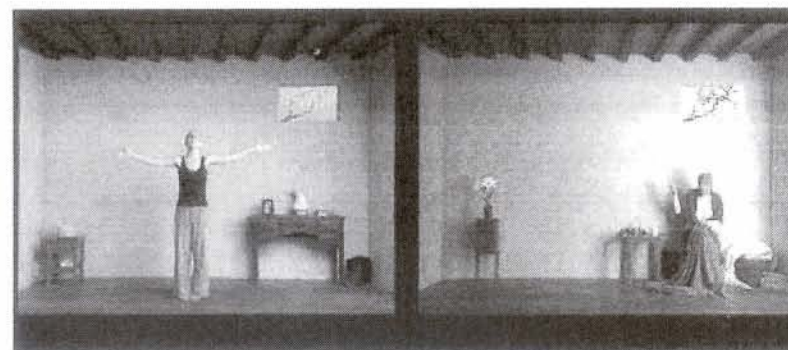
que, si le déclin et la chute de la tradition contemplative artistique occidentale ont lieu, ils devront être attribués à des raisons autres que les technologies modernes de représentation.

Jorge Latorre Izquierdo



À gauche : *Étude de têtes*, Antonio de Pereda, c. 1650-1675

À droite : *Six Heads*, 2000, © Bill Viola



Catherine's Room

2001

© Bill Viola

BIBLIOGRAPHIE

- ARISTÓTELES (1998) *Retórica*, Madrid : Alianza.
- BERGALA, Alain et BALLÓ, Jordi (2006) *Erice-Kiarostami. Correspondencias*. Barcelone, Publicaciones CCCB.
- CRIMP, Douglas (1997) *On the museum's ruins*, Cambridge, MIT Press.
- DANTO, Arthur C. (1995), *After the End of Art, Bollingen series XXXV*, 44, Princeton.
- DEBRAY, Régis (1992) *Vie et mort de l'image, une histoire du regard en Occident*, Gallimard.
- GROYS, Boris (1999) *The Artist as an exemplary art consumer*, XIV^e congrès international d'esthétique, Ljubljana, Slovénie, vol. I, sept.
- HABERMAS, J. (1990) *The Philosophical Discourse of Modernity: Twelve Lectures*, trad. F. Lawrence, Cambridge MA, MIT Press.
- HABERMAS, J. (1984) *The Theory of Communicative Action, I: Reason and the Rationalization of Society*, trad. McCarthy, Boston, Beacon Press.
- LATORRE, Jorge (2005) « The Passions, nuevos lenguajes para temas permanentes », in *Nuestro Tiempo*, v. 612.
- NASH, Michel (1992) Introduction to the catalogue *The Passing by Bill Viola*, Los Angeles, Museum of Contemporary Art.
- PANOFSKY, Erwin (1960) *Renaissance and Renascences in Western Art*.
- RINDER, Lawrence & EHRENKRANZ, Joel et Anne (2001) Catalogue of the exhibition *BitStreams*, New York, Whitney Museum of American Art.
- SELLAR, Peter (2004) *Corpus de luz*, Catalogue *Bill Viola. Las Pasiones*, Madrid, Caixa.
- SPAEMANN, Robert (2001) « What does mean that Art imitates Nature ? » *Art Bulletin*, LXXXIII, n° 3, September, p. 559-563. "¿ Qué significa que el arte imita a la naturaleza ?", *Revisiones*, Pamplune, Cátedra Felix Huarte de la Universidad de Navarra, n. 2, p. 39-55.
- VV.AA. *Bill Viola* (1993) *Más allá de la mirada -imágenes no vistas*, Catalogue, Madrid, Museo nacional Centro de arte Reina Sofia.
- VIOLA, Bill (1985) *Statements by the Artist* (cat. Exp.), Los Angeles, Museum of Contemporary Art.
- VIOLA, Bill (1995) *Reason for Knocking at an Empty House: Writings, 1973-1994*, Robert Violette and Bill Viola (eds), Cambridge, Mass., MIT Press ; London, Thames and Hudson, Anthony d'Offay Gallery.
- VIOLA, Bill (2003) *The Eye of the Heart* (PAL video), Poorhouse International, Calliope Media, en association avec la BBC et ARTE, France, 59 min.
- VIOLA, Bill (1988) *Bill Viola, Installations and Videotapes*, New York, The Museum of Modern Art.