

CRISTIN TIERNEY

culture expos

# Art vidéo, têtes chercheuses



*Optical Sockets (1972-1973) est une installation vidéo en circuit fermé. Une œuvre qualifiée de « piège multidimensionnel ».*

## Au moment où l'art vidéo fait un retour remarqué sur la scène de l'art contemporain, le Jeu de paume, à Paris, consacre une exposition à l'un de ses pionniers les plus emblématiques : Peter Campus.

PAR MICHEL VERLINDEN

« Vidéo ». On ose à peine prononcer le mot, tant il suffit à classer quelque chose en fait usage dans la catégorie « périmé ». Pourquoi pas « pick-up », « clip » ou « réclame » tant qu'on y est ? Qui en articule les syllabes exhume du passé les bonnes vieilles bandes magnétiques et tout un cortège technologique – VHS, Betamax, VCR, V2000... – désuet. Ce déclassement est injuste car cette pratique a ouvert une brèche cruciale dans le panorama de l'art contemporain et nombreux sont aujourd'hui les curateurs qui s'emploient à en souligner le caractère prospectif et disruptif. Ainsi d'Anne-Marie Duguet, curatrice qui signe, au Jeu de paume, une exposition lumineuse sur Peter Campus. Si l'on a généralement plus vite fait de citer Bill Viola, qui s'est pourtant formé en étant son assistant lors de l'exposition à l'Everson Museum of Art de 1974, Campus est néanmoins une figure cruciale de cette aventure formelle née dans les années 1960.

Dépassé l'art vidéo ? Pour la commissaire, pas question de jeter l'art vidéo avec le lecteur VHS : « J'ai le sentiment qu'il y a une reprise aujourd'hui. D'une part, on trouve une génération de jeunes qui renouent avec ce type de contenus... même si ce n'est pas sous

la formule art vidéo qu'on les désigne. Des artistes que l'on aurait qualifiés autrefois de vidéo, se retrouvent dans des expositions dites numériques, dans lesquelles il est question d'une fusion entre vidéo et les derniers développements informatiques. D'autre part, la place de l'art vidéo au sein de l'histoire de la création récente est devenue naturelle, on en voit partout dans les musées. Désormais, la programmation de bandes s'affiche comme un phénomène courant. Ce n'était pas le cas dans les années 1980 car les institutions n'étaient pas prêtes à l'accueillir. »

Quelles sont les forces qui traversent cette discipline dont on dit qu'elle a été anticipée dès 1958 par l'artiste allemand Wolf Vostell, lorsqu'il eut l'idée d'exposer un téléviseur brouillé ? La curatrice explique : « La scène de la production est coupée, c'est une partition qui remonte quasi à ses origines : d'un côté, une approche critique, politique, engagée dans des réalités sociales ; de l'autre, des

recherches plus formelles. Ces deux réalités coexistent mais en fonction des époques, il y a des dominances. Au départ, les œuvres étaient surtout conceptuelles. Par la suite, dans les années 1980, elles ont fait place à des démarches beaucoup plus narratives. Aujourd'hui, on assiste à une forte reprise du



KATHLEEN J. GRAVES

documentaire traitant de questions sociales. Bien sûr, des démarches formelles existent aussi. Celles-ci s'appuient sur les derniers développements du numérique et sur ce que peut offrir Internet. Le tout rend les expérimentations très différentes de ce que l'on a pu connaître. »

### Troubles perceptifs

Pour bien saisir la spécificité, rien de tel que d'en revenir aux racines, à l'esprit des débuts. En ce sens, *Video ergo sum*, l'exposition au Jeu de paume remplit parfaitement sa mission. Le visiteur qui pénètre dans les salles dédiées au travail de Peter Campus baisse spontanément la voix. En cause, une atmosphère quasi religieuse conférée par une obscurité que seule la lumière bleutée de quelques moniteurs trouble. La mise en scène invite au recueillement. S'il est impossible de commenter en détail chaque pièce du large aperçu présenté, il vaut la peine de s'arrêter sur trois temps forts qui en disent long sur les espaces expérimentaux imaginés par l'artiste. C'est d'abord *Optical Sockets* (1972-1973) qui perturbe. Qualifié de « piège multidimensionnel » par Anne-Marie Duguet, il s'agit d'une installation vidéo en circuit fermé faisant place à quatre caméras vidéo de surveillance au ras du sol, quatre moniteurs posés sur socle et un mixer vidéo. Tous ces éléments sont disposés dans un périmètre carré où tout un chacun est invité à faire irruption. Très vite, quiconque franchit cet espace se voit

étrangement. Pour cause, son image, captée depuis les quatre angles du carré, mixée et retransmise simultanément sur les écrans, apparaît comme autant de points de vue sur lui-même qui lui échappent. S'il avance au carrefour de ces perspectives, l'intéressé voit ces différentes facettes de son être se superposer et composer une sorte de portrait cubiste. Peu de moyens suffisent à Campus pour nous faire mesurer la relativité de nos existences. Même au centre de l'univers, qui est ici symbolisé par le cœur de l'installation, nous ne sommes qu'un « composé de points de vue en transformation perpétuelle ».

Plus loin, dans ce parcours que l'on suit presque anxieusement tant les certitudes identitaires sont mises à mal, *Anamnesis* (1973) poursuit l'opération de déconstruction. Cette fois, outre une caméra de surveillance et un projecteur, l'installation

## Un catalogue pas comme les autres

Articulé en trois volets, le catalogue de l'exposition sur Peter Campus mérite que l'on s'y arrête. Ne serait-ce qu'en raison du volume 3 qui permet de visionner confortablement chez soi toutes les œuvres de l'artiste – une opération indispensable pour mieux comprendre de quoi il retourne. Pour ce faire, il suffit de télécharger l'appli-

cation « Peter Campus Anarchive 7 » et d'orienter un smartphone – Android Google, i-Phone... – sur certains mots clés de l'ouvrage. *Anarchive*, Presses du Réel, 436 p.



en circuit fermé introduit un perturbant « système de retard de moins de 3 secondes ». L'idée ? Introduire une scission dans la simultanéité même de la transmission d'une image. Du coup, le badaud qui circule dans le champ de la caméra voit, après moins de 3 secondes, surgir un double fantomatique qui se cale sur son attitude. Il y a de quoi être désarçonné, on se perçoit simultanément au présent et au passé. Anne-Marie Duguet insiste sur l'importance du travail de Peter Campus : « Il a inauguré beaucoup d'expérimentations dans le champ du décalage temporel. On pense à tort que c'est Dan Graham qui a inventé les premiers retards d'images. Les *Present Continuous Pasts* de Graham, dans lesquels il y a un retard de 8 secondes, sont postérieurs. Ce procédé sera aussi repris en 1974 par Richard Serra et Nancy Holt à la faveur de *Boomerang*, pièce caractérisée par le sentiment d'enfermement qu'elle induit. »

L'œuvre qui clôt *Video ergo sum, Convergence d'images vers le port* (2016) est également la plus récente réalisée par Campus, aujourd'hui âgé de 80 ans. Tournée dans une définition extrêmement haute, il s'agit d'un dispositif qui oblige à constamment tourner sur soi-même pour voir les images quasi immobiles d'un petit port de pêche. Le tout pour une implication

différente du visiteur d'une pièce qui évolue dans un registre que l'on qualifiera de « maturité contemplative ».

### **Vidéo gamme**

Ce qui est passionnant avec le travail de Peter Campus, c'est qu'il condense les différentes dimensions qui sont à l'œuvre dans l'art vidéo et qui le traversent encore aujourd'hui. En plus du sens de l'expérimentation qui constitue le cœur de cette pratique, la relation entre l'auteur et le spectateur joue un rôle prépondérant. « On se trouve aux sources de l'interactivité, concept qui connaîtra la fortune que l'on sait. Sans l'action du visiteur, ces œuvres ne sont rien. Son implication dans la scène est fondamentale », souligne Anne-Marie Duguet. Remarquable est également la force avec laquelle la vidéo interroge la représentation. À la manière des peintres du passé qui se sont servis des innovations de leur époque – chevalet, nouveaux pigments... –, les artistes vidéastes ont noué un nouveau mode de représentation au croisement de la technologie et de l'expression artistique. Leur but ? Pousser l'art dans ses derniers retranchements en juxtaposant, pour la première fois dans le champ plastique, la perception, c'est-à-dire « l'acte qui se situe devant nos yeux », et la représentation, « l'acte qui ne se situe pas devant nos yeux ». Les conséquences de ce coup de force sont énormes : l'art vidéo débou-

CRISTIN TIERNEY



PHOTO CHRISTOPHER GOUGLIAN, COURTESY PAULA COOPER GALLERY



Convergence d'images vers le port (2016), l'œuvre la plus récente de Campus.

## Quatre géants de l'art vidéo

**Jean-Christophe Averty (1928-2017)** : si l'on en croit Anne-Marie Duguet, les réalisateurs de télévision sont trop souvent exclus du cénacle de l'art vidéo. Sans doute en raison de la diffusion de leur travail au grand nombre. Erreur, il est grand temps de classer Jean-Christophe Averty parmi les génies de la vidéo. Tout particulièrement pour *Les Raisins verts* (1963), innovation télévisuelle provocante qui a totalement révolutionné le petit écran.

**Nam June Paik (1932-2006)** : on le considère comme le père de l'art vidéo. Moins pour avoir exposé des téléviseurs bidouillés en 1963 afin de mettre en scène la plasticité de

l'image, que pour avoir, deux ans plus tard, filmé le pape Paul VI dans une rue de New York au moyen d'une caméra Sony Portapak. Un geste qu'il présentera à tous comme l'avènement d'un art du futur.

**Bruce Nauman (1941)** : son travail a beaucoup inspiré Peter Campus. Nauman a concilié d'une manière inédite performance et vidéo. Il a été l'un des premiers à mettre le corps en jeu. Chez lui, le cadre de l'écran fait pleinement partie de la performance, il redouble les limites de l'espace. Il s'agit également d'une approche très conceptuelle, comme le prouve un opus comme *Self-Portrait as a Fountain* (1966-1967) dans laquelle

il se filme en train de cracher de l'eau à la manière d'une fontaine, questionnant ainsi le statut de l'œuvre d'art.

**Dan Graham (1942)** : Au centre du travail vidéo de Graham, on retrouve souvent la question du comportement des visiteurs. Il met en scène des retours d'images qui permettent aux spectateurs de se visualiser avec un décalage de 8 secondes. La démarche est proche de Campus, pour qui le décalage est de 3 secondes, mais le résultat est fondamentalement différent. Chez ce dernier, un double vient se recoller au spectateur, tandis que chez Graham la confusion temporelle est nettement moins opérante.

lonne « les préjugés au sujet de ce que nous considérons comme visible ou invisible, possible ou impossible, individuel ou collectif », selon le mot de Marta Gili, directrice du Jeu de paume.

Mais la pratique vidéo ne s'arrête pas en si bon chemin, elle déconstruit également la certitude la mieux ancrée, celle qui touche à l'identité. En manipulant les images, la vidéo nous confronte au regard d'autrui, nous oblige à nous vivre « nous-mêmes comme un autre ». Cette image filmée qui nous échappe possède davantage de réalité car c'est elle que voient les autres qui ont pour eux la supériorité numérique : je suis à la fois beaucoup plus et beaucoup moins que ce que je crois que je suis. Enfin, le « videoart », comme le nomment les Anglo-Saxons, est intrinsèquement politique parce ce que, de manière salutaire, il se réapproprie l'écran, interface incontournable à l'heure de la communication de masse actuelle, en déroulant un autre récit que celui de la télévision, du pouvoir ou du profit. A ce titre, l'usage prémonitoire que faisait Peter Campus des caméras de surveillance dans les années 1970 se doit de nous faire penser. ♦

***Peter Campus - Video ergo sum, au Jeu de paume, à Paris, jusqu'au 28 mai prochain.***  
**[www.jeudepaume.org](http://www.jeudepaume.org)**