

Bill Viola (1951) est un des pionniers de l'art vidéo. Installé aux USA, il commence ses recherches sur la vidéo en 1972 après de brillantes études d'art à l'université de New York.

Après deux ans passés à étudier la musique électronique, la mystique et la publicité à l'université de Syracuse, dans l'Etat de New York, Bill Viola est incité par son professeur Jack Nelson à intégrer le premier département d'art vidéo et de cinéma expérimental de l'université, Experimental Studio, nommé plus tard Synapse.

Côte Ouest, des informaticiens nommés Bill Gates, Steve Jobs et Steve Wozniak sont en train de fonder Microsoft et Apple, Bill Viola évolue pour sa part dans un contexte plus proche du **cinéma expérimental, du mouvement Fluxus, de la musique d'avant-garde, de l'art performance et de la danse postmoderne.**

Et il participe à une aventure stimulante : l'invention de l'art vidéo.

"J'ai eu en main une caméra vidéo pour la première fois en 1970", confie-t-il au commissaire de la rétrospective du Grand Palais, "Pour ceux qui l'ont vécue, c'était une époque extraordinaire. Nous avons commencé à étudier ces machines et à essayer de comprendre comment elles fonctionnaient et ce dont elles étaient capables. Ce n'était pas seulement l'aspect technique qui nous intéressait ; nous avions un sentiment de liberté face aux possibilités infinies qu'elles nous laissaient entrevoir. Nous assistions aux débuts de l'art vidéo, nous partions de rien."

"tout est alors à inventer. Personne n'a encore d'expérience concernant le son, l'obscurité des salles, le câblage ou la maintenance du matériel".

Très vite, il devient l'assistant de l'artiste **Nam June Paik**, dont les turbulentes sculptures vidéo perturbent, déforment ou saturent l'image télévisuelle à coups d'effets spéciaux et de feedbacks.

Tout au long de sa carrière, il essaiera tous les formats, tous les dispositifs, toute la palette de l'art vidéo : le direct, l'autoportrait performatif, le film long métrage, le ralenti extrême, l'installation multi-écran, les projections, les écrans plasma, les fresques d'images numériques en passant par l'utilisation d'une caméra de surveillance infra-rouge utilisée par les banques.

"Je suis né en même temps que la vidéo. Nous avons grandi ensemble."

En 1972, il réalise sa première vidéo Wild Horses.

En 1973, il réalise plusieurs performances sonores.

Bill Viola expose pour la première fois aux Etats-Unis en 1972.

L'artiste **s'intéresse aux philosophies orientales, aux religions, au mysticisme, aux cultures des pays** qu'il découvre lors de ses voyages (Japon, Europe...), **au cinéma** (Godard), à la **musique** (John Cage), à la condition humaine et notamment **« au passage entre la vie et la mort »**.

Ses œuvres (monobandes et installations environ 150 œuvres depuis ses débuts), **mêlent images et sons qu'il traite de la même manière.**

Sa carrière en 2 parties:

- 1970-1985 : -Les débuts et l'émergence de ses idées :
-L'intérêt pour les religions
- 1986-2004 : -L'apogée de son art et de ses idées :
-Le thème du passage de la vie à la mort.

« Le véritable lieu ou l'œuvre existe ne se trouve pas sur l'écran ou à l'intérieur des murs mais dans l'esprit et le cœur de la personne qui l'a vu »

L'œuvre de Bill Viola représente **la tendance lyrique** de l'art des installations vidéos.

A partir des années 70, il crée un grand nombre de bandes vidéos et d'installations : il s'attaque aux questions d'identité et des préoccupations d'ordre spirituelles dans le monde moderne. Il utilise la caméra comme un outil qui intellectualise le monde.

Au moyen **d'installations intimistes ou monumentales**, ses créations **interrogent le rapport au temps de l'œuvre et au réalisme des sensations, des émotions et des expériences.** Pour lui c'est un outil de perception du monde qui nous entoure.

Image et son ont une importance égale dans son œuvre : **L'image permet de prolonger la perception sensorielle auditive.** Bill Viola s'intéresse à la matérialité même de l'être humain jusque **dans ses expériences physiques les plus extrêmes** : -le satori (détachement absolu) du bouddhisme zen ou bien des douleurs insoutenables.

Le noir pour Bill Viola est une métaphore essentielle " les chambres de mes installations sont noires parce que ceci est la couleur de l'intérieur de votre tête. Ainsi **le véritable lieu de toutes mes installations est l'esprit**, ce n'est pas vraiment le paysage, le paysage physique ».

Sculptant le temps, bouleversant les perceptions, immergeant le spectateur, Bill Viola propose **une relation différente aux images animées.** Il en pousse les conventions narratives pour rejoindre parfois l'idée de **« tableaux animés »**.

Il joue de divers effets (**ralentissements, grossissements, pétrifications**, etc.).

Nombre de ses créations ouvrent des dialogues entre **la modernité du médium digital et un univers d'images s'inscrivant dans l'histoire de l'art.**

Travaille au plan technique avec une caméra en capture d'images accélérées qu'il projette en vitesse normale : impression de déroulement très lent/ Regard différent.

Depuis les premières performances pour lesquelles l'artiste se filme plusieurs jours durant dans son studio, sans manger ni dormir, cherchant à enregistrer cet état comateux, ou encore celle où, en gros plan visage, il s'arrête de respirer à neuf reprises. Jusqu'à ses installations monumentales, souvent filmées dans des studios quasi hollywoodiens, avec décors, figurants, chefs opérateurs et effets spéciaux. Le travail de Bill Viola est une rétrospective de l'art vidéo tout entier.

Un récit d'enfance à la fois traumatique et fécond

Son travail s'ancre dans sa vie grâce à un souvenir d'enfance.

À six ans, il manque de se noyer dans un lac où il joue avec son cousin. Lors d'un plongeon, oubliant de prendre sa respiration, il coule à pic. Il passe de longues secondes sous l'eau avant d'être repêché in extremis et vit une expérience physique et sensible très forte d'immersion, accompagnée selon ses propres termes d'une contemplation heureuse d'un monde subaquatique, dont la composante visuelle et esthétique influera fortement sur son œuvre à venir.

Scène fondatrice donc, mais aussi mythifiée par l'artiste lui-même, Bill Viola lui-même revenant sans cesse vers ce "traumatisme positif" qui nourrit toute son œuvre, comme si l'artiste se rapprochait par l'art vidéo de ces visions submarines, subréelles. C'est ainsi qu'apparaissent **sur les écrans multiples** de ses œuvres vidéo :

-des personnes endormies sous l'eau (*The Dreamers*), mais aussi **des corps immergés, des figures filmées dans leur reflet**, des hommes qui traversent la surface lisse du monde pour plonger dans les abysses, et encore des hommes et des bâtiments sur lesquels s'abattent des trombes d'eau – tout un déluge, autant biblique qu'individuel, et dans tous les cas originel.

Un mystique de toutes les cultures

Voyages spirituels effectués par le couple: invités dix-huit mois au Japon en 1980, ils étudient les techniques vidéo d'avant-garde et s'initient, tel John Cage, à la spiritualité zen avec le maître Daïen Tanaka, dont l'enseignement, dit-on, les guidera toute leur vie.

Il y eut aussi l'observation de la cérémonie hindoue de la marche sur le feu, dans les îles Fidji, l'enregistrement de danses traditionnelles Moros dans les îles Salomon (Pacifique sud), la visite des monastères bouddhistes tibétains en 1980 et, en 2005, une audience privée avec le Dalaï lama, la visite des fresques peintes par Giotto à Florence, Padoue ou Assise.

Dispositifs de présentation variés

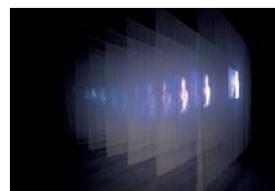
écrans, miroirs, images immenses ou minuscules, moniteurs immergés, triptyques...



The Dreamers, 2013, installation vidéo sonore, sept écrans plasma verticaux, quatre canaux stéréo, en continu.

Heaven and earth, 1992 Installation qui prend la forme de deux écrans cathodiques positionnés l'un en face et au-dessus de l'autre. Vidéo en N/B en continu

The Veiling, 1995. 2 projections vidéo en couleurs depuis les extrémités opposées d'une salle obscure, à travers 9 grandes voiles suspendues au plafond.



The Sleep of Reason, 1988. Installation

audio/vidéo. Images vidéo en couleurs projetées en boucle sur 3 murs dans une pièce.



Stations 1994 Installation vidéo sonore, salle noire de dimensions variables, 5 projections murales de 240 x 130cm - 5 sources de son stéréo. Cinq écrans rectangulaires disposés contre les murs - deux à droite, trois à gauche. Sur chacun d'eux est projetée au ralenti l'image vidéo d'un corps humain nu immergé dans une eau obscure. Les corps sont inversés, jambes en haut. Au pied de chaque écran, une plaque de verre opaque reflète l'image en reconstituant la perspective originelle. Un peu comme la surface de l'eau.

The sleepers 1992 Installation. Immergés dans de l'eau au fond de sept barils, sept moniteurs diffusent chacun en boucle le visage d'une personne endormie en gros plan.



Sur le plan technique, l'art de Bill Viola explore de nombreuses formes d'enregistrement et de transformation de l'image vidéographique puis numérique.

L'artiste se saisit librement des nouvelles solutions technologiques pour rendre la présence visuelle et sonore de son travail plus efficace.

Exhibant tout d'abord le dispositif pour lui-même (comme dans *He Weeps for You* ou *Heaven and Earth*, deux installations sollicitant le déplacement du corps et du regard du visiteur), Viola attribue à la technique une place d'autant plus discrète qu'elle est sophistiquée, toujours au profit d'une confrontation plus forte et plus personnelle du spectateur à ses images.

Bill Viola filme avec un nombre d'images par seconde supérieur à la vitesse de projection, puis projette ces images à la vitesse normale ce qui donne cette impression d'un déroulement très lent de l'action.

L'extrême ralenti de l'image n'a ici rien de sensationnel ou de spectaculaire. Il permet de porter un regard différent, nouveau sur les tensions qui animent les visages et les gestes.

PROBLÉMATIQUES

1°/ Conditions de présentation et de réception du travail de Bill Viola

Les installations vidéo de Bill Viola supposent souvent des **espaces de grandes dimensions**

(gazomètre géant d'Oberhausen dans la Ruhr, cathédrale Saint-Paul à Londres, Grand Palais à Paris)

plongés dans l'obscurité, sans limites immédiatement perceptibles.

L'obscurité requise par l'artiste n'est pas seulement le gage d'une bonne visibilité de l'image vidéo, elle apparaît comme la **mise en condition spirituelle et psychique du spectateur.**

The sleepers: Marque le cycle de l'enfance jusqu'à l'agonie, ces visages endormis, confinés dans des espaces exigus, nous révèlent la fragilité de notre existence. Prisonniers d'un monde en marge de toute réalité, propice à la réflexion, **ils interrogent la frontière entre le sommeil et la mort, tout en nous plongeant dans une atmosphère onirique.**

Les lueurs bleutées qui émanent de chaque structure renforcent cette impression, nous invitant au recueillement et à la contemplation silencieuse.

C'est un lieu où les repères classiques de temps et d'espace ont disparu.

Bill Viola s'en tient au constat que l'expérience de l'œuvre nécessite de la part de son spectateur **un engagement fort** : *« Mon travail c'est comme un plongeon dans l'eau ; pour voir l'œuvre, il faut se mouiller. »*

La métaphore aquatique n'est pas anodine, tant les situations qui mettent les personnages filmés par Viola aux prises avec **l'eau** sont nombreuses. On prêtera donc une attention redoublée au motif de l'immersion (**Ascension, 2000**), de l'aspersion (**The Raft, 2004**)

(https://www.youtube.com/watch?v=ydpZ_7xw79Y) du plongeon ou même de la noyade dont on sait qu'elle fut, pour l'artiste, une expérience fondatrice.

2°/ Le spectateur, sa place, son rôle

Les différentes façons de rencontrer les œuvres de Bill Viola n'ont pas un schéma unique et univoque.

Certaines propositions relèvent de ce qu'on appelle, un «**dispositif**».

Le dispositif se distingue de l'œuvre au sens classique en ce qu'il suppose une organisation matérielle et une orchestration des mouvements du spectateur :

-**configuration scénarisée et ouverte** à la fois,

-il ménage des espaces à investir (le spectateur est dedans, pas devant) et

-des opérations à effectuer (s'approcher, se faufiler, tourner autour...).

He Weeps for You (1976) <https://www.youtube.com/watch?v=rBYWVY-R9RU>

Passage (1987)

Heaven and Earth (1992) <https://www.youtube.com/watch?v=csx4kSa9GyE>

Installation qui prend la forme de deux écrans cathodiques positionnés l'un en face et au-dessus de l'autre.

La surface de l'écran du bas est facilement visible par les spectateurs s'ils s'approchent, car située à 1 m 50

à peu près du sol, ce qui leur permet de baisser les yeux et de voir l'image qu'il diffuse : celle de la tête d'un

nouveau né, les yeux fermés et la bouche légèrement ouverte, vidéo qui est diffusée au ralenti. Se pose

ensuite la question de la seconde, diffusée sur l'écran supérieur. Difficile de l'apercevoir si l'on reste debout

normalement. Il faut se baisser un peu et regarder l'écran par en-dessous. Alors, on finit par distinguer la

forme d'un autre visage, celui d'un homme âgé, allongé, les yeux fermés et la bouche également ouverte. On

comprend qu'il s'agit d'un vieillard sur un lit, mort, agonisant, ou tout simplement endormi ?

sont des dispositifs.

Certaines installations vidéo se rapprochent davantage de ce que l'on appelle des « environnements », au sens où l'espace de l'œuvre et l'espace du spectateur se confondent, le premier englobant le second. Avec **The Dreamers (2013)**, *l'espace tout entier devient aquatique, le spectateur se situant entre les sept écrans plasma et les multiples sorties de son. On ne voit pas d'eau dans l'espace d'exposition, mais on la « perçoit ». On regarde des rêveurs endormis, certes, mais le sentiment que ce sont les rêveurs qui nous rêvent finit par s'imposer. Leur existence flottante, entre-deux, contamine la nature même de notre présence et la façon dont on vit (et voit) l'espace.*

Incorporation du regardeur dans l'espace de l'image projetée

De façon presque analogue à l'environnement créé par les écrans de *The Dreamers*, le cycle d'images numériques intitulé **Going Forth by Day (2002)** oblige le spectateur à rentrer dans la lumière des projections qui se déploient simultanément sur tous les murs.

Représentation (même symbolique) du spectateur

Un autre groupe d'œuvres s'impose, ce sont les vidéos que l'on pourrait qualifier de « spéculaires », celles qui élaborent une représentation (même symbolique) du spectateur en invitant ce dernier à faire retour sur son activité. Par exemple, c'est le cas de la série **Reverse Television, Portraits of Viewers** créée en 1983-1984. <https://www.youtube.com/watch?v=4GrIN9m83zw>
Le téléspectateur se voit voir, mais sans savoir au juste qui est cet homme ou cette femme, calé(é) dans son fauteuil, qui nous regarde sans un mot. Une projection ? Notre mauvaise conscience ? Notre allié en résistance ?

Avec **Man Searching for Immortality/Woman Searching for Immortality (2013)**, Viola confronte les spectateurs à leur quête ultime. Un homme et une femme, nus et âgés, s'auscultent à l'aide d'une lampe torche. Difficile de ne pas voir là comme la métaphore exacte de ce que nous, spectateurs, nous attendons de la vidéo, dont la lampe torche pourrait être le symbole : une inspection minutieuse, consciencieuse et fatalement lente de nous-mêmes.

3°/ Éloge de la lenteur

La **question du temps** est au cœur de l'univers de Bill Viola, l'artiste assignant à la vidéo la tâche de « sculpter le temps ». Dans les premiers moments de sa recherche, Viola est encore marqué par l'enseignement de **Nam June Paik** dont il a été l'assistant, et dont il reprend le credo critique : « *Il faut travailler contre la télévision.* ». Contre la télévision ne signifie pas contre l'appareil ou la technique, mais bien contre son utilisation médiatique, et notamment contre son rapport hystérique au temps.

De ce point de vue, **Reverse Television**, déjà évoqué, apparaît comme l'une des rares tentatives de l'époque pour parasiter le système mainstream et rendre manifeste sa peur panique du vide.

Ces portraits de téléspectateurs mutiques, parfaitement antispectaculaires dans leur « inaction », ont été diffusés à la télévision durant deux semaines, cinq fois par jour, pendant trente secondes chacun.

Une telle proposition a l'intérêt de miner du dedans le dispositif télévisuel et de glisser l'art là où il n'est pas, dans un format et sur une durée que l'institution artistique ne permet généralement pas.

L'étirement temporel et la perte des repères sont au cœur des projets.

La question est : « **Que se passe-t-il quand il ne se passe rien ?** »

L'utilisation des **caméras haute vitesse** et l'effet magistral de ralenti qu'elles permettent sont devenus la signature de l'artiste : **lutter contre l'accélération du commerce des images.**

L'usage de la caméra haute vitesse (déjà utilisée par **Yoko Ono** dans **Smile**)

(<https://www.youtube.com/watch?v=wVuLwqifarM>) a permis ensuite à Viola d'obtenir des tableaux hypnotiques, tant par leur précision figurative que par l'ébranlement qu'ils font subir au système nerveux du spectateur : on ne sait pas ce qu'on voit quand on le voit, et l'identification des motifs et des situations se fait toujours avec retard. Dans **Surrender** (2001), l'image de l'homme et de la femme s'avère être un reflet ; dans **Tristan's Ascension** (2005), l'élévation lente du corps, accompagné d'une cataracte d'eau, contredit toutes nos « incorporations » physiques, toutes nos certitudes visuelles.

4°/ Mirages et moirages

La lenteur, c'est aussi celle qui affecte un corps venant vers nous depuis l'horizon quand ce corps est filmé avec un objectif 800 mm : **Chott-El-Djerid, A Portrait in Light and Heat, 1979** ; **procédé repris dans Walking on the Edge, 2012**. La focale écrase les plans et la profondeur, on ne sait pas si ce corps avance ou recule. Il semble faire du surplace. Le seul mouvement assuré est celui du paysage qui, sous l'effet de la réverbération, se tord et ondoie à l'écran. À nous de comprendre que les voyages de l'image et dans l'image intéressent autant l'artiste que les déplacements dans l'espace...

5°/ Narration et théâtralité

Viola ne raconte pas d'histoires et l'intérêt proprement narratif de ses vidéos est nul.

Qu'est-ce que « raconte » **The Reflecting Pool** ? Un homme vient depuis la forêt, s'approche du bassin, s'y jette, en sort ; **The Quintet of the Astonished** ? Un groupe de cinq personnes cadrées de manière serrée est pris d'émotion(s) ; Three Women ? Une femme et deux jeunes filles traversent et retraversent un rideau liquide...

Cette pauvreté, voulue, caractérise le projet vidéographique de Viola, à mi-chemin entre l'image fixe, le cinéma et le théâtre. **Il s'agit toujours de cristalliser des affects flottants et d'engager pour le spectateur un rapport au monde augmenté.**

Mais Viola, metteur en scène, se garde bien d'élaborer une catharsis totale ; la tension, si elle s'apaise, ne doit pas disparaître dans la tête et dans le cœur de celui qui regarde.

D'où le recours à l'hyperthéâtralité, qui séduit et repousse dans le même mouvement.

6°/ Peintures

Référence à la peinture :

-La Visitation de Pontormo (1528) derrière The Greeting (1995)

<https://www.youtube.com/watch?v=Dg0IyGUVXaQ>

-L'Annonciation de Dieric Bouts (1445) derrière Four Hands (2001) ou

-le Christ aux outrages (le Couronnement d'épines), 1490-1500, de Jérôme Bosch derrière The Quintet of the Astonished (2000).

-Les fresques de Giotto dans la Chapelle des Scrovegni à Padoue (1305) trouvent un écho dans l'iconographie et la scénographie de Going Forth by Day.

Bill Viola s'inspire librement de l'iconographie renaissance pour activer des problématiques spatiales, corporelles, gestuelles, sensibles et expressives avec les moyens de la vidéo.

L'artiste parvient à imposer une écriture propre au médium en questionnant, le pictural autant que l'image cinéma.



Questionnement (en vrac)

- le visible et l'invisible - la présence et l'absence
- la rencontre - le passage - le corps vivant, naissant, mort
- la suspension du temps - la lenteur - la perte de repères temporels
- le mirage et les illusions - la théâtralité et la narration - la référence à la peinture...- l'image télévisuelle
- les conditions de présentation et de réception des œuvres - l'incorporation du spectateur dans l'œuvre

Les quatre questionnements liés à LA PRESENTATION

- L'aspect matériel de la présentation : le support, la nature, les matériaux et le format des œuvres

- Evolution de l'œuvre / évolutions techniques (vidéo / 35 mm HD)
- Caméras haute vitesse / ralenti
- Matérialité du temps par la dilatation du visuel et du sonore
- Effets propres au médium audio-visuel (ralentissements, grossissements, pétrifications...)
- Focales et profondeur de champ (800 mm, ...)

- tradition, rupture et renouvellements de la présentation : la tradition du cadre et du socle, ses ruptures et renouvellements contemporains

- L'œuvre comme dispositif
- Tableaux animés / tableaux hypnotiques (anti-spectaculaire vs TV)
- L'œuvre comme environnement englobant l'espace du spectateur
- Exploitation du potentiel plastique, sémantique, symbolique des projections sur de grandes surfaces
- L'obscurité comme mise en condition spirituelle et psychique du spectateur.

- les espaces de présentation de l'œuvre : l'inscription des œuvres dans un espace architectural ou naturel (privé ou public, institutionnel ou non ; pratiques de l'in situ) ;

- Mises en espace des images
- Mise en scène des œuvres et choix des lieux (gazomètre géant d'Oberhausen, cathédrale Saint-Paul, Grand Palais...)
- Immersion du spectateur
- Conditions de réception
- Rapport au monde et l'œuvre augmenté par la lenteur du son et de l'image

- le statut de l'œuvre et présentation : le statut de la production ou de l'œuvre, sa reconnaissance artistique et ses éventuelles mises en question (« ready-made » ou création élaborée, caractère pérenne ou éphémère, unité ou éclatement des supports, etc.).

- Expérience fondatrice de la noyade, de l'immersion
- Captations de performances,
- Réalisme des sensations, des émotions et des expériences / bouleversant les perceptions.
- Dialogues entre la modernité du médium digital et ref à l'histoire de l'art (peinture)
- Lenteur, théâtralité et narration : passions, souffrance, passage, transmission.