

Esthétique de l'art vidéo

Etude sur l'histoire de l'hégémonie d'un médium

استطيقا فن الفيديو دراسة في تاريخ هيمنة الوسيط

Faten Chouba Skhiri, conférence au siège de l'Académie Beit El Hikma, le 19 mai 2021.

L'histoire de l'art vidéo est lacunaire et problématique. À l'orée des années soixante, entre art et technologie, l'art vidéo est né. Un demi-siècle après son apparition, son discours esthétique reste déficitaire. Pour assoir une légitimité artistique, il a adopté une approche à rebours de l'histoire de l'art occidental. Du formalisme au réalisme, il a pu, ainsi, justifier son introduction dans le champ de l'art contemporain. Outil critique, d'écart et de subversion, il se situe aux frontières des genres. Sa spécificité est son hétérogénéité lui permettant de s'adapter et d'intégrer différentes formes d'expressions. Une production visuelle caméléonesque et non autonome entrave la définition du médium. L'hégémonie de son esthétique est dans sa capacité d'absorption de plusieurs disciplines artistiques. Associé à l'informatique, sa forme multimédiatique et protéiforme rend encore plus difficile d'entrevoir de quoi sera fait le futur de l'art vidéo. Fortement dépendant de la technologie, la seule issue serait plutôt que de parler d'une histoire de « l'art vidéo », nous serions tentés de parler d'une histoire de « la vidéo », l'histoire de l'évolution d'un médium.