Mathilde Roman/On Stage : la dimension scénique de l'image vidéo

Johanna Renard

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/5640>

DOI : 10.4000/critiquedart.5640

ISSN : 2265-9404

Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Référence électronique

Johanna Renard, « Mathilde Roman/On Stage : la dimension scénique de l'image vidéo », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 01 novembre 2013, consulté le 21 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/5640> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.5640>

Ce document a été généré automatiquement le 21 septembre 2020.

Archives de la critique d'art

Mathilde Roman/On Stage : la dimension scénique de l'image vidéo

Johanna Renard

- 1 Si l'art vidéo s'est d'abord limité à l'écran traditionnel, il s'est très rapidement échappé du moniteur pour investir l'espace durant les décennies fondatrices 1960 et 1970. Cet essai explore les dispositifs scénographiques proposés par seize artistes, parmi lesquels Ugo Rondinone, Eija-Liisa Ahtila, Michael Snow, Jordi Colomer et Laurent Grasso. L'auteure met en évidence le changement de paradigme lié à l'introduction de la temporalité dans l'espace d'exposition (entraînant la fameuse théâtralisation fustigée par Michael Fried), mais aussi lié à la remise en cause de la place codifiée du spectateur qui se voit immergé dans l'œuvre. S'il faut reconnaître que l'art vidéo a été moins étudié sous l'angle de son rapport au spectacle vivant et à l'espace scénique, le propos demeure ici un peu court. L'histoire des croisements entre arts scéniques et art vidéo est retracée à gros traits et M. Roman ne fait qu'effleurer les enjeux théoriques de ces échanges. Sans nul doute, cet essai, se présentant sous la forme d'un catalogue de cas, est destiné à un large public. Néanmoins, un corpus d'artistes plus restreint et plus judicieusement choisi aurait permis une réflexion plus fouillée. De même, si M. Roman se penche longuement sur la mise en mouvement du corps du spectateur dans les installations, elle ne cite qu'en passant le dialogue entre art vidéo et danse initié dès les années 1960, au sein du Judson Dance Theater notamment. En n'évoquant aucune de ces collaborations essentielles, comme celle de Merce Cunningham et Nam June Paik, elle fait l'impasse sur ce que la danse a apporté dans les recherches menées par l'art vidéo sur les notions d'interactivité, de corporalité et de co-autoralité du spectateur.