

## L'art vidéo: une innovation pas comme les autres

Dr.Taheni Henteti

Docteur en sciences et techniques des arts

Enseignante universitaire à l'institut supérieur des arts et métiers Tataouine –Tunisie

[Taheni.henteti@gmail.com](mailto:Taheni.henteti@gmail.com)

### Résumé:

On a traité dans cet article intitulé **L'art vidéo: une innovation pas comme les autres**.

Le sujet de l'art de la vidéo qui devient rapidement pour l'œuvre artistique un matériau parmi d'autres, un outil servant à réaliser des projets esthétiques et qui fait la mémorisation des projets éphémères. On a donc présenté comment dans le domaine des arts plastiques, la vidéo a largement élargi les horizons des artistes et ce ci surtout lors de la période de confinement dû à la pandémie Covid-19.

Lors de la première partie de cet article on a évoqué l'idée que l'art vidéo est à la fois un tissage dans la dimension virtuelle, et une innovation dans le domaine de l'art et de la technologie. Quant à la deuxième partie on a présenté l'évolution de l'art vidéo qui était considérable et effectuée dans le cadre de la combinaison des arts plastiques et scéniques. Pour finir cet article, on a présenté que les artistes ont eu recours au nomadisme numérique comme une solution efficaces aux problèmes du développement électronique et technologique.

Dans cet article on a essayé de mettre en valeur l'art video entant qu'un tissage virtuel entre pluridisciplinarité et interdisciplinarité. Qui est également renouvelé par des outils numériques, tant qu'au niveau de sa production, que dans sa diffusion et sa réception par le public. Ce qui donne naissance à l'art numérique. Entre autre on a essayé de présenter son importance, au fait qu'il est un nouvel art ou qu'il est un art de création, d'innovation et de préservation.

### Les mots clés :

art vidéo- Mise en scène -Vidéo installation- la pluridisciplinarité et l'interdisciplinarité- Art et technologie

### Abstract :

This article has dealt with the subject of the art of video which quickly becomes for the artistic work one material among others, a tool used to carry out aesthetic projects and which memorizes ephemeral projects. We, therefore, presented how in the field of plastic arts, video has greatly broadened the horizons of artists, especially during the period of containment due to the Covid-19 pandemic.

In the first part of this article we discussed the idea that video art is both a weaving in the virtual dimension, and an innovation in the field of art and technology. As for the second part, we presented the evolution of video art which was considerable and carried out within the framework of the combination of plastic and scenic arts. At the end of this article, we have presented that artists have resorted to digital nomadism as an effective solution to the problems of electronic and technological development.

In this article we have tried to highlight video art as a virtual weaving between multidisciplinary and interdisciplinarity. Which is also renewed by digital tools, both in terms of its production, and in its dissemination and reception by the public. Which gives birth to

digital art. Among other things we tried to present its importance, to the fact that it is a new art or that it is an art of creation, innovation and preservation.

### The key words:

video art- Staging -Video installation- multidisciplinary and interdisciplinarity- Art and technology

### التلخيص

أضحى "مسجل الفيديو الرقمي" من أهمّ الوسائط الرقمية المعاصرة ليس فقط في المجال التوثيقي أو الإعلامي اللذان عرفا به في العشريّة الأخيرة، بل وأيضاً أصبح وساطة أساسية في مجالات أخرى ولعلّ أهمّها المجال الفني على اختلاف اختصاصاته.

على هذا الأساس، سعينا في هذه المقالة التي انضوت تحت عنوان "فن الفيديو تجديد لا مثيل له" إلى الحفر في العلاقة التي تربط الفن بمسجل الفيديو، وذلك بتسليط الضوء على المواد التي يتمّ توظيفها لتنفيذ المشاريع الجمالية والتي ستكون محفوظة في وقت لاحق على محامل مسجلة، لتخلّد على إثر ذلك بطرق مغايرة. ولهذا السبب أثّرنا هنا أن نتعمّق في البحث ليس فقط في فحوى العلاقة التي تجمع المجال الفني وتحديدًا التشكيلي بمسجل الفيديو بل وأيضاً في جدواها وذلك من خلال فحص آثار هذا التوظيف ومعاينة أثره على الفنانين الذين اتّسعت دائرة أعمالهم بشكل ملحوظ خاصة خلال فترة الحجر الصحي بسبب جائحة الكورونا. وقد ناقشنا في الجزء الأول من هذا المقال مفهوم "الابتكار" في فن الفيديو بما أنّه نسج وحبكة تربط الافتراضي بالتكنولوجي، وتربط كذلك التكنولوجي بالرقمي. أمّا بالنسبة للجزء الثاني، فقد وقع التركيز على عرض أهمّ التطورات التي طرأت على فن الفيديو في تونس كمثال، فتطرّقنا إلى سبل وكيفيات الجمع والدمج بين الفنون المختلفة وتحديدًا بين الفنون التشكيلية والفنون الجميلة وذلك بهدف تجاوز الجانب التقليدي الفني. والتّقني. وفي ختام هذا المقال، عرضنا كيف أجرى الفنانون أبحاثهم من أجل إيجاد حلول فعالة لمشاكل التطور الإلكتروني والتكنولوجي للصور في العالم المعاصر وكذلك في الفن المعاصر، وتناولنا كيف أن بعض الفنانين لجؤوا إلى الترحال الرقمي كحل فعال لمشاكل التطور الإلكتروني والتكنولوجي. وكما حاولنا في هذا المقال إبراز أهمية فن الفيديو باعتباره نسجاً افتراضياً بين تعددية التخصصات وتعدد التخصصات. والذي يتمّ تجديده أيضاً بواسطة الأدوات الرقمية، سواء من حيث إنتاجه أو في توزيعها واستقبالها من قبل الجمهور. الأمر الذي يولد الفن الرقمي باعتباره فن جديد أو أنه فن إبداع وابتكار وحفظ..

### الكلمات المفاتيح :

فن الفيديو -فيديو تنصيبية - الفن والتكنولوجية- تعددية التخصصات.

Nous sommes à l'ère du numérique par excellence. Nous vivons à une époque où le numérique envahit de plus en plus notre vie.

La révolution numérique, désigne la prospérité des techniques numériques telles que l'informatique et le développement du réseau Internet. Elle ne cesse d'évoluer jour après jour à tel point que la nouvelle génération qui vit en 2020, est connue par la génération C pour désigner "connecté". Cette génération a complètement grandi dans un monde numérique et elle est pleinement adaptée à cet environnement, où l'information passe d'une planète à une autre en un clin d'œil.

La révolution numérique entraîne une modification profonde des sociétés vu qu'elle n'épargne aucun domaine. Tous les domaines, professionnels, éducatifs et même culturels, sont concernés par cette révolution à tel point que nous arrivons presque à l'apogée du numérique étant donné que la technologie est en évolution continue et permanente.

En effet, dès les années 80, le numérique a profondément transformé notre vie, dans presque tous les pays du monde. Cette révolution numérique a apporté des changements énormes et radicaux dans notre vie quotidienne et dans le processus créatif. Certainement le domaine de l'art n'est jamais à l'abri de cette évolution technologique. Les œuvres artistiques ont été renouvelées par des outils numériques, tant au niveau de la production, que dans la diffusion et la réception par le public. Ce qui donne naissance à l'art de la vidéo. Le domaine de l'art a été également favorisé par cette révolution. La vidéo a largement élargi les horizons des artistes surtout lors de cette période de confinement causé par la pandémie Covid-19? Alors comment peut-on définir cet art? Et en quoi réside son importance? Au fait qu'il est un nouvel art ou qu'il est un art de création, d'innovation et de préservation? Comment il a pu provoquer une innovation dans le domaine de l'art et de la technologie? Peut on appeler l'art numérique par l'art nomade? Comment l'art vidéo a fait le tissage dans la dimension virtuelle?

Une notion a complètement changé suite à cette évolution numérique alors comment les artistes arabes et tunisiens ont effectué leurs recherches dans le but de trouver des solutions efficaces aux problèmes du développement électronique et technologique des images dans le monde de contemporanéité ainsi que dans l'art contemporain?

### **1- L'art vidéo : un tissage virtuel entre pluridisciplinarité et interdisciplinarité**

La vidéo est un art dont le rôle est d'enregistrer l'image et le son. Cet art est le plus souvent au service des autres formes d'art dans le sens où il est aussi une technique permettant l'immortalité de tout ce qui est enregistré.

Depuis quelques années, on remarque un grand rapprochement entre le cinéma et l'art contemporain. Ce rapprochement ne cesse d'évoluer jour après jour tout en prenant différentes formes. Par exemple, de nos jours, il est très rare et presque impossible de trouver dans les espaces d'exposition de l'art contemporain, une installation sans qu'elle soit suivie d'images ou de réalisation cinématographique présentée par le biais d'une vidéo installation.

Le médium vidéo est un hybride visuel qui combine à la fois la temporalité et l'espace. Actuellement, il est employé dans presque toutes les pratiques artistiques vu le double rôle qu'il peut jouer, d'être à la fois un nouveau média mais aussi une nouvelle forme d'espace d'expérimentation.

Il est évident que la vidéo ressemble en quelque sorte au cinéma qui est très ancien. Cependant, cette nouvelle technologie est devenue fréquemment utilisée dans les pratiques artistiques en raison que les techniques cinématographiques deviennent très anciennes et leur âge a dépassé les soixante ans.

Il est indéniable que l'humanité a connu lors des dernières décennies une évolution technologique hors norme, ce qui a contribué à l'apparition d'une abondance des moyens technologiques. Certainement, cette évolution a touché également le domaine des arts plastiques.

En effet, vu le foisonnement des produits technologiques, les artistes ont essayé de dépasser l'aspect traditionnel de l'art plastique, en ayant recours à des techniques d'expériences plus évoluées telle que la vidéo.

L'évolution de l'art vidéo était très considérable et était effectuée dans le cadre de combiner les arts plastiques et les arts scéniques. Les artistes ont effectué leurs recherches dans le but de trouver des solutions efficaces aux problèmes du développement électronique des images.

Suite à cette évolution de la matière vidéo, l'hybride du médium vidéographique devient un outil très efficace combinant les notions du temps et de l'espace.

L'analyse de la structure de l'objet vidéo montre que cet objet est structuré d'une manière combinant trois aspects: un environnement artistique, lié à un environnement médiatique lequel est attaché à un environnement informatique. Cette structure assez complexe explique bien pourquoi, le médium vidéo a été largement investi de différentes manières et dans une multitude de domaines dans le monde depuis son accessibilité qui est apparue dans les années soixante. Cependant l'art vidéo est un tissage entre pluridisciplinarité et interdisciplinarité.

En effet, on peut estimer que l'art vidéo a fait en sorte d'amener le spectateur et de le préparer plus tard à l'interactivité. Il est impossible d'évoquer la vidéo sans citer Lavier Bertrand qui distingue dans l'Art vidéo trois activités principales :

- Premièrement la vidéo effectuant l'enregistrement d'une performance, d'un concert, d'un happening ou d'une installation.

-Deuxièmes la vidéo expérimentale qui réalise le traitement électronique de l'image.

-Troisièmement les installations vidéo qui représentent vidéo sculptures- vidéo environnement. On assiste également à une combinaison entre les médias traditionnels (peinture, sculpture, dessin) et les nouveaux médias dits numériques ce qui permet d'explorer ce que pourraient être les « beaux-arts numériques ».

Il est donc évident que la bibliothèque artistique traditionnelle a été enrichie par les nouvelles formes de l'art numérique tels que « l'art audiovisuel », « l'art génératif », « l'art interactif » ou même « la photographie numérique », « le net-art » et l'art fractal ».

Les expériences montrent que l'art numérique a en grande partie envahi tous les domaines artistiques vu que ce type artistique permet non seulement de créer des nouvelles œuvres artistiques mais aussi d'innover dans ce domaine et de préserver certaines œuvres.

On se pose alors la question : comment l'art numérique peut être une création ? L'art numérique est-il également un art d'innovation comme il est un art de création ?

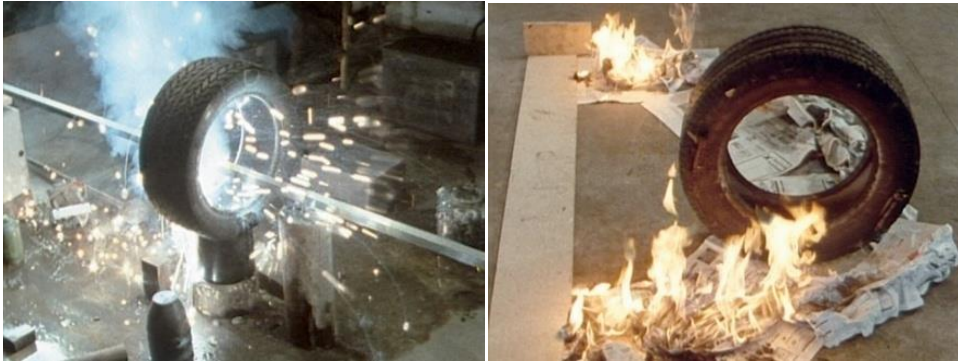
## 2- L'art vidéo : entre création et innovation

Dans le domaine des arts plastiques, la vidéo a largement élargi les horizons des artistes. C'est pour cette raison que de nombreux artistes de la fin des années soixante et du début des années soixante-dix ont eu recours à la vidéo comme technique exprimant parfaitement leur démarche artistique. Ainsi ces artistes se sont propulsés puisque leur action artistique a pris une autre démarche esthétique.

Vers le milieu des années 70, la vidéo devient rapidement pour l'œuvre artistique un matériau parmi d'autres, un outil servant à réaliser des projets esthétiques et qui fait la mémorisation des projets éphémères.

Toutefois, il est important de soulever la confusion possible entre le cinéma expérimental et l'art vidéo. A ce propos, je cite Norbet Godon d'après que l'œuvre d'art vidéo est « **une fantastique concentration du temps** »<sup>1</sup> (Norbet Godon,2008) et qui renvoie à l'énigme vivante qui est sa faculté de donner corps à cette expérience plastique du temps.

C'est une nouvelle sémiotique de l'image en mouvement. Des vidéastes tels que Bill Viola<sup>1</sup>, Bruce Nauman<sup>2</sup>, Mouna Hatoum<sup>3</sup>... jouent précisément de ces différentes possibilités, mêlant des genres et des catégories d'images pour réussir une belle hybridation. Une partie de l'art vidéo passe le relais aux arts technologiques ainsi les arts multimédias se combinent avec les environnements virtuels. L'art vidéo est reconnu dans l'institution muséale et prend de nouvelles formes. Les exemples de Peter Fischli<sup>4</sup> et David Weiss<sup>5</sup> présentés dans la figure, illustrent parfaitement cette nouvelle reconnaissance de l'art vidéo dans le musée. Ils développent dans leurs illustrations vidéo, leurs sculptures et leurs travaux une grande richesse d'idées iconographiques, qui parviennent à éveiller et à captiver l'attention du contemplateur de façon toujours renouvelée, avec esprit et profondeur.



**‘Peter Fischli et David Weiss, the way things go, vidéo installation, galerie de courtoisie Eva Presenhuber, Zurich,1985**

Au moyen d'astuces surprenantes, de procédés chimiques, physiques et techniques, des objets tombent, filent et coulent les uns sur les autres entraînant une succession hallucinante de probables catastrophes. Dans une ancienne usine et sur une quarantaine de mètres, des objets qui explosent, s'enflamment et roulent, sont projetés les uns vers les autres.

Au moyen de pétards, essences et autres produits inflammables, des rouges, des balles, des jouets, des bidons et autres artefacts issus du quotidien sont les vecteurs d'une interminable chaîne de cause à effets. La vidéo, la photographie, l'installation, la sculpture, l'édition d'art font partie de leur palette technique dont ils ont su repousser les limites et les frontières et c'est le film aujourd'hui qui enregistre et mémorise cette installation. C'est ainsi que les installations vidéo mettent en scène un arrangement ayant sa propre dynamique qui est le médium vidéo.

Dans le cadre de l'évolution de l'art vidéo, il est important d'évoquer un nouveau concept naît dès le début des années 2010 qui est le Mapping vidéo. C'est une nouvelle technologie multimédia qui consiste à projeter de la lumière ou des vidéos sur des volumes, afin de recréer des images de grande taille sur des structures en relief tels des monuments pour aider à créer un affichage en deux ou trois dimensions, ou de recréer des univers constituant des spectacles, dits de «Mapping architectural». Ces spectacles connaissent un succès croissant dans les villes du monde entier. Ils peuvent souvent être interactifs et servir à diverses fins. A titre d'exemple on cite l'œuvre Mapping sur la cathédrale Saint Etienne de Metz créée par l'artiste Vincent Masson et présentée dans la figure ci-dessous.



Vincent Masson, «Morphosis», Mapping sur la Cathédrale, Saint Etienne, Metz, 2019

L'œuvre « Morphosis » est une installation de lumière et de son de l'artiste Yann Nguema, avec l'aide d'Arnaud Doucet et Gaël Digne en création de lumière. Celle-ci est présentée sous forme de spectacles son et de lumières immersifs projetées sur la façade de la cathédrale surgissant à la tombée de la nuit.

« Morphosis » est une œuvre qui explore de nouvelles propositions dans le domaine du Mapping architectural. Elle se compose par des lignes, des courbes et des volumes de pierres afin de permettre aux projections de se fondre avec le réel... En fait, c'est un spectacle innovant et poétique qui associe à la projection, lumière et laser pour présenter aux spectateurs un tableau riche en couleurs et en lumières accompagné par une musique . En effet, on peut dire que ces spectacles sont mis en place pour remodeler le monument, et lui accorder une nouvelle respiration.

Dans cet ordre d'idées, on peut citer « Quartz » de l'artiste Nicolas Paolozzi. C'est une œuvre lumineuse et sonore présentée dans le jardin d'amour du temple-Neuf. C'est une création sculpturale de la lumière LED qui se dresse sur l'herbe et qui contraste avec l'architecture médiévale du lieu. Elle mesure 13 mètres de haut. L'artiste Nicolas Paolozzi a imaginé « Quartz » tel un bijou stylisé posé à l'arrière du Temple-Neuf. Les néons lumineux se déplacent dans les barres des LED, donnant l'impression de voir une œuvre vivante. Un ovni lumineux accompagné d'une musique qui nous transpose dans l'onirique.





Nicolas Paolozzi, Quartz, Pierres Numériques, festival Constellations de Metz

L'art numérique a subi une évolution dans l'art contemporain dans le cadre de combiner les arts plastiques et les arts scénique et dans le but de dépasser l'aspect traditionnel de l'art plastique et chercher une nouvelle forme d'art qui est le nomadisme numérique. Donc comment se manifeste le nomadisme numérique dans l'art contemporain

### 3- le nomadisme numérique : une innovation dans l'art contemporain

De nos jours, et parallèlement à cette révolution numérique, rien ne nous étonne à voir les artistes emprunter les chemins du numérique comme une solution pour réaliser leurs œuvres artistiques lors du confinement causé par la pandémie Covid-19. Ils prennent alors l'habitude d'utiliser les outils et les réseaux numériques dans leurs travaux. Cela nous mène à comprendre qu'il existe bel et bien des points de convergences théoriques et des rapports très étroits entre le nomadisme et l'art sur internet. Ainsi si le public ne trouve pas l'occasion pour venir voir les expositions réellement dans les musées et les espaces de l'art, les expositions viennent à eux en ligne, avec des possibilités à écouter, voir, échanger et pratiquer. C'est cela que constitue l'art numérique qui va de soi avec le nomadisme numérique.

C'est un art récent qui n'a vu sa naissance qu'au début des années 60. Il désigne un ensemble varié des activités humaines de création artistique employant les spécificités du langage numérique comme matériau de son langage.

Dans ce cadre je cite Maurice Bénayoun qui dit : « La plus grande réussite de l'art numérique serait probablement celle qui en tirerait les leçons pour tenter de changer le monde, rien qu'un peu mais à propos, au moins dans les têtes » ( BENAYOUN Maurice site internet consulté le le 05-09-2020)

Malgré son jeune âge, l'art numérique devient jour après jour d'une importance primordiale puisqu'il est à notre époque un langage spécifique, un moyen d'expression

humain permettant d'exprimer ce que d'autres langages ne peuvent pas forcément exprimer. Avec l'explosion de l'internet, l'art numérique devient une culture basée sur le langage informatique, tels que les logiciels, les algorithmes et tous les mots techniques de l'informatique.

Avant les années 1990, les œuvres numériques se réalisent de deux manières différentes. Certains artistes numériques réalisaient eux-mêmes les logiciels nécessaires à leurs œuvres. D'autres faisaient appel à des ingénieurs pour créer les outils nécessaires à la mise en œuvre de leur projet.

Les expériences montrent que l'art numérique a en grande partie envahi tous les domaines artistiques vu que ce type artistique permet non seulement de créer des nouvelles œuvres artistiques mais aussi d'innover dans ce domaine et de préserver certaines œuvres.

Il est donc important de comprendre que l'art numérique, est une discipline artistique très récente et en constant mouvement. Elle est basée sur le net qui offre un espace créatif où les possibilités formelles et plastiques sont illimitées, et l'interactivité avec le public et « l'esthétique relationnelle » y est capitale. On trouve dans le net un grand nombre de sites artistiques très différents ce qui pose des difficultés à étudier ce domaine comme il est affirmé dans cette citation : « L'art internet est un sujet difficile à résumer dans le cadre d'un panorama critique et historique tel que celui-ci, non seulement en raison de la singularité même d'Internet en tant que technique capable d'accueillir une grande diversité de formes artistiques, mais aussi de sa relative jeunesse, de sa nature dématérialisée et éphémère, de son envergure ( VIOLLET Marion, consulté le 05-09-2020)

La notion du mouvement dans le Net Art réside comme le confirme Marion Viollet dans le fait que « Le public de l'art internet est quant à lui très varié et à tous points de vue : dispersés géographiquement, issus de contextes socio-culturels très différents, les amateurs d'art Internet sont capables de modifier sans cesse la nature de leur rapport aux œuvres en étant tour à tour artistes, critiques, collaborateurs ou « voyeurs ». ( VIOLLET Marion, consulté le 05-09-2020) D'après cette citation on comprend que les internautes sont « dispersés géographiquement » puisqu'on peut être connecté à l'internet de divers endroits. D'ailleurs il existe, depuis 2001 un art populaire nommé le « Warchalking » qui propose de marquer à la craie avec divers symboles tous les points d'accès.

Il faut également ajouter que par le Net Art le nomadisme a élargi son champ. Tous les artistes sont des nomades grâce à l'internet. Cependant, le Net Art n'est pas le seul principe de l'art numérique, il ya d'autres techniques qui mettent en valeur le nomadisme numérique, on parle de l'art vidéo qui est considéré comme le précurseur de l'art numérique puisqu'il est l'une des techniques modernes la plus utile dans le nomadisme numérique.

En guise de conclusion, il est important de dire que l'art numérique malgré son jeune âge, ne cesse d'évoluer constamment. C'est un art par ses fonctions multiples de création, d'innovation et de préservation permet un gain de temps dans la création artistique, non pour mépriser la beauté du geste artisanal, du mouvement, mais pour mieux développer les possibilités de son art. Cela prouve bien la grande valeur attribuée à l'art numérique puisque en un clic, on peut produire de nouvelles œuvres artistiques combinant l'art classique et l'art contemporain. Et par la vidéo on peut faire connaître ces œuvres et être des nomades.



De tout cela on peut dire que l'art numérique a profondément enrichi le domaine de l'art et a complètement modifié la notion du nomadisme qui devient à l'époque actuelle et surtout au moment du Covid-19, un nomadisme numérique pratiqué par chaque artiste.

La question qui se pose est la suivante: peut-on un jour vivre le moment où l'art soit complètement remplacé par l'art numérique? Le futur Picasso sera-t-il un ordinateur?

## ❖ Bibliographie

- ARAGON Louis, **les collages**, Ed. Hermann, 1965 Coll. Miroirs de l'art, Paris,(1965)
- ARNAUD MARC, **Faire un film en vidéo ou en cinéma, guide pratique**, Ed. le temps Apprivoisé,Paris,(1995).
- AMOUNT Jaques, **La mise en scène** , Ed. De Boeck Université,Paris (1998).
- AMOUNT Jaques,et MARIE Michel, **Analyse des films**, Edition Nathan, Paris, (1999 )
- AMOUNT Jaques, **Esthétique du film**, Ed Nathan, Paris, (1994)
- BAURET Gabiriel, **Approche de la photographie**,Ed.Nathan,Paris (1992)
- BERNHARDT Uwe, **LE REGARD IMPARFAIT réalité et distance en photographie**, Ed L'harmattan,Paris,(2001)
- BARTHE Roland,**L'obvie et l'obtus, Essais critique**,Ed-Seuil,Paris, (1982)
- Bernas Steven , **Montage créatif et processus esthétique d'Eisenstein**, L'harmattan, Paris,(2008)
- CHATEAU, Dominique « **esthétique du cinéma** », Paris, Armand Colin ,(2006)
- CHION Michel. **L'Audio-vision**.Ed.Nathan Paris ,(1990)
- DELEUZE Gille, **L'image-mouvement CINEMA 1**, Ed. de minuit,Paris (1983)
- DELEUZE Gille, **L'image-temps**, Ed. de minuit,Paris (1985)
- DURAN Régis, **Le regard pensif,(lieux et objet de la photographie)** , la différence, Paris (2002 )
- DURAND Régis, **le regard pensif lieux et objets de laphotographie** ,Ed. La différence,Paris (2002)
- EISENSTEIN Sergueii M : **reflexion du cinéaste** , Ed. en langue étrangères, Moscou, (1958),
- GODON Norbet, **Art vidéo, histoire d'une sectorisation** , Revue international, (2008).
- LAVIER Bertrand, **art vidéo, article paru dans , Groupe, mouvement,tendance de l'art contemporain depuis 1945. Sous la direction de Mathilde Ferrer avec Marie-Hélène Colas-Alder, ecole nationale superieure des beaux èArts**, Paris. 1<sup>er</sup> edition (1989), 2<sup>ème</sup>edition (1990)
- LIANDRAT-GUIGUES Suzanne, **Esthétique du mouvement cinématographique**,Klincksieck ,( 2005).
- MIRTY Jean, **Esthétique et psychologie du cinéma**, Edition du Cerf,Paris,(2001).

- PAVICE Patrice, **L'analyse des spectacles**, Edition Armand Colin, (2005)
- PREDAL René, **esthétique de la mise en scène**, Ed.cerf-corlet,Paris,(2007)
- RENATO Lori, **le metier de scénographe Au cinéma, au théâtre, à la télévision** Rome, GREMESE ,2006
- RICOEUR Paul, **Temp et récit, tome III**, éditions du seil, (1985)
- VANOYE Francis, **Precis d'analyses filmique**, Ed.Nathan, Paris, (1990)

#### ❖ COLLECTIFS

- AMOUNT Jacques, BERGALA Alain, Marie Michel, VERNET Marc, **Esthétique du film**, Ed. Armand Colin Cinéma ,(1983).
- CLEVENOT Dominique ,DEGEORGE Gerard Degeorge, décors d'islam, Menges, paris, 2000.
- FERRER Mathilde et COLAS- ADLER Marie- hélène, Groupes, mouvement, tendance de l'art contemporain depuis 1945. Ecole Nationale Supérieur Des Beaux – Art, 2<sup>ème</sup> , éd, Paris, (1990)
- OLIVEIRA ,N, et PETRY,M, Cahiers du MNA, n 27., **installatin. L'art en situation**, Paris, 1997
- PIMENTEL Ken, TEIXEIRA Kevin. La Réalité virtuelle... De L' autre côté du miroir. Paris : Addison- Wesley France, (1994)

#### ❖ Webographie

- Benayoun Maurice, « L'art dans le numérique, c'est ce qui reste quand on a coupé le courant » <http://benayoun.com/moben/fr/2004/04/05/tentative-de-definition-de-lart-numerique/> consulté le (05-09-2020)
- RAFFIN Fabrice , « La pensée nomade : un processus d'innovation artistique » <https://dareconferences.org/presentation/la-pensee-nomade-un-processusdinnovationartistique/#:~:text=Pr%C3%A9cis%C3%A9ment%2C%20le%20nomadisme%20n'est,les%20mailles%20des%20forces%20institutionnelles.%E2%80%9D> consulté le (28-08-2020)
- Roberge Gabrielle, « Habiter l'inhabituel 1 le nomadisme comme posture artistique dans les œuvres de Jacques Bilodeau, d'ana rewakowicz et de Jean-François Prost [https://www.google.com/search?q=nomadisme+artistique+d%C3%A9finition&rlz=1C1SQJL\\_enTN889TN889&oq=nomadisme+artistique+d%C3%A9&aqs=chrome.1.69i57j33.5966j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=nomadisme+artistique+d%C3%A9finition&rlz=1C1SQJL_enTN889TN889&oq=nomadisme+artistique+d%C3%A9&aqs=chrome.1.69i57j33.5966j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8) consulté le( 26-08-2020)
- VIOLLET Marion. Les comportements du spectateur comme enjeux de l'art contemporain. Art et histoire de l'art. [https://tel.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/656759/filename/Viollet\\_Marion.pdf](https://tel.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/656759/filename/Viollet_Marion.pdf) consulté le 05-09-2020

#### ❖ Revues

- Lavier Bertrand, art vidéo, article paru dans, Groupe, mouvement, tendance de l'art contemporain depuis 1945. Sous la direction de Mathilde Ferrer avec Marie-Hélène Colas-Alder, école nationale supérieure des beaux è Arts, Paris. 1<sup>er</sup> édition (1989),  
2<sup>ème</sup> édition (1990)
- Fabrice Raffin, La pensée nomade et Les nouvelles mobilités artistiques contemporaines, Editions l'Harmattan, (200٠)  
GODON Norbet, « Art vidéo, histoire d'une sectorisation » Revue international, (2008)

---

<sup>1</sup>Bill Viola est un vidéaste américain né à New York le 25 janvier 1951. Il s'est notamment illustré par la création d'installations vidéo monumentales

<sup>2</sup>Bruce Nauman, né le 6 décembre 1941 à Fort Wayne en Indiana, est un sculpteur et vidéaste américain

<sup>3</sup>Mouna Hatoum, née le 11 février 19521 à Beyrouth , est une artiste contemporaine d'origine palestinienne

<sup>4</sup>Peter Fischli est un artiste suisse. Il étudie à l'Académie des Beaux-arts d'Urbino et de Bologne, puis il participe à plusieurs expositions en groupe avant de commencer sa collaboration avec David Weiss en [1979](#)

<sup>5</sup>David Weiss est un artiste suisse. Il travaille comme un sculpteur