



**HAL**  
open science

# De la désintégration à la transformation : à propos de la nature de l'image vidéo et l'identité

Camila Prado-Gamba

► **To cite this version:**

Camila Prado-Gamba. De la désintégration à la transformation : à propos de la nature de l'image vidéo et l'identité. Art et histoire de l'art. 2017. dumas-01635168

**HAL Id: dumas-01635168**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01635168>**

Submitted on 14 Nov 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



UFR 04 – Art plastiques et sciences de l’art  
Master 2 Recherche Création et Plasticités Contemporaines  
Nom de l’enseignant : M. Michel Sicard

« De la désintégration à la transformation : à propos de la nature de l’image vidéo  
et l’identité »

Nom de l’étudiante : PRADO-GAMBA Camila

Paris – France  
2016 - 2017

Université Paris 1 – Sorbonne  
UFR 04 – Art plastiques et sciences de l'art

Le 18 Septembre 2016

Nom de l'enseignant : M. Michel Sicard

Nom de l'étudiante : PRADO-GAMBA Camila

No. Étudiante : 11535573

« De la désintégration à la transformation : à propos de la nature de l'image vidéo  
et l'identité »

Mémoire  
Master 2 Recherche Création et Plasticités Contemporaines  
Paris – France

## PLAN

Ce texte, intitulé « De la désintégration à la transformation : à propos de la nature de l'image vidéo et l'identité », est un texte qui analyse une démarche artistique en prenant deux points de vues : la thématique et la pratique, pour la construction d'une analyse pertinente de tout le projet artistique développé. La thématique qui analyse ce document est la relation entre l'image vidéo, la représentation et la construction personnelle et sociale d'une identité. Pour l'analyse de cette thématique le texte se compose ainsi de quatre parties.

Dans la première partie, se contextualise le concept d'identité. Cette partie explique ce qu'est l'identité, ensuite, le document explique pourquoi nous pouvons arriver à nous demander « Quelle est notre identité ? », le texte continue avec une explication de pourquoi l'identité est importante, puis le texte expose les conséquences des changements sur les sujets lorsque le concept d'identité change et cette partie se termine en expliquant les conflits sociaux autour de l'identité. En gros, cette partie du texte essaie de comprendre les différents aspects du concept d'identité dans les sujets mais aussi dans la société.

La deuxième partie développe une analyse technique de plusieurs caractéristiques du numérique et de la vidéo, comme : le temps, la simultanéité, son rapport avec l'espace et avec la réalité. Dans ce chapitre, se trouvent aussi des analyses des œuvres que illustrent quelques-uns des concepts analysés dans le texte, mais que surtout montrent la nature de la vidéo et la transformation.

La troisième partie aborde le thème de la production artistique. Dans cette partie du document je fais une analyse de la technique que j'ai choisie pour l'élaboration de mes propositions artistiques et dans cette réflexion je traite tous les éléments plastiques qui donnent de la signification à mes œuvres, ce document continue avec l'exposition de chacune des mes pièces, en expliquant la technique, les implications, les motivations et les autres éléments présentés. Cette partie se termine avec les artistes qui me servent de référence dans cette proposition artistique.

La quatrième et dernière partie aborde les conclusions auxquelles je suis arrivée dans la production et dans l'élaboration de ce texte et de mon projet.

## TABLE DE MATIÈRES

1. Introduction	1
2. 1 <sup>er</sup> Chapitre.	
Qu'est-ce que c'est l'identité ?	10
Pourquoi je peux me demander « Quelle est mon identité ? »	13
Pourquoi l'identité est importante ?	15
Conséquences des mutations du concept « identité »	16
Conflits sociaux autour de l'identité	19
3. 2 <sup>ème</sup> Chapitre.	
La nature de la vidéo.	23
Hannah Wilke – Gestures (1974)	25
L'image vidéo et la réalité.	26
Peter Campus – Interface (1972)	28
Le temps de l'image et l'image du temps.	32
Andy Warhol – Outer and Inner Space (1965)	35
La simultanéité un phénomène temporel et spatial.	36
Zineb Sedira – Mother Tongue. (2002)	37
Le « Miroir Noir ». Les écrans et le reflet.	39
Bill Viola – The passing (1991)	42
Vidéo installation et altérité corporelle.	44
Arnulfo Velasco – Résonances. (2011)	47
4. 3 <sup>ème</sup> Chapitre.	
De l'image vidéo et de la vidéo installation	49
La mise en épreuve de l'image vidéo et de l'installation. De la transformation à travers la désintégration.	51
Vidéo Installation – « L'œil et le Monde »	54
Vidéo « Chant Patriotique »	56
Vidéo Installation – « H F »	58
Vidéo Installation – « Méduses »	61
Vidéo Installation - « Récits Anachroniques »	63
Artistes référents	
Nam June Paik	66

Gary Hill	69
Chuck Close	70
David Hockney	72
Francis Bacon	73
5. Conclusions	76
6. Bibliographie	78

## 1. Introduction

Nous sommes à une époque où il y a le plus d'écrans par personne dans le monde. Nous sommes à un moment historique dans lequel le monde est aperçu dans sa totalité grâce aux écrans, au développement des nouvelles technologies qui ont changé le rapport physique, psychique et sociologique du sujet avec le monde. Tandis que dans l'antiquité le monde était constitué par les objets, les endroits, les gens, etc. qu'un sujet pouvait arriver à les « connaître » à travers ses expériences quotidiennes, ses voyages et les histoires racontées par les autres ou les livres ; dans l'actualité nous avons tout le monde à notre disposition à travers les écrans. Maintenant nous pouvons voyager aux endroits lointains ou reculés du monde à travers les écrans de nos téléphones, ordinateurs ou de la télévision, qui nous transmettent toutes sortes d'images et de sons, nous pouvons voir et partager aussi avec des gens qui sont à des kilomètres de distance, en un instant, les voir et même faire comme s'ils étaient juste à côté de nous. De plus nous pouvons revivre des moments, des expériences déjà passés même avec des gens que ne sont plus avec nous.

Mais le plus important de tout cela, est que nous sommes dans l'époque dans laquelle la production des images du monde, c'est-à-dire, la création de sa perception même est dans les mains de tout le monde ; tous les gens ont maintenant la possibilité de créer toutes sortes d'images d'eux-mêmes et du monde autour d'eux, cela est possible grâce à la démocratisation des moyens de production des images, telles que les caméscopes, les appareils photographiques et tous les appareils électroniques avec des caméras intégrées telles que les téléphones, les tablettes, les ordinateurs etc. ; cet acte de création qui jusqu'à l'invention de la photographie et du cinéma était réservé aux artistes, est passé, depuis la deuxième moitié du XXe siècle, lorsque les appareils photo et les caméscopes ont été réduits en taille et en prix, aux mains de toute la population ; ainsi s'est développée une nouvelle représentation de la réalité, plutôt depuis un point de vue proprement subjectif de la vie quotidienne et courante qui a provoqué un changement dans l'approche de la société en générale mais surtout des artistes qui avaient les nouvelles technologies de l'image.

C'est ainsi que le rapport du sujet avec le monde a changé, d'une manière particulière, le rapport avec son image propre, son identité, car les hommes se sont appropriés de son image, de sa production, de sa représentation et finalement de sa transformation ; ce phénomène de démocratisation de la production des images est arrivé au point de nous

permettre d'éliminer la médiation du regard d'un autre et d'imitation exacte du sujet, démarche qui a pris un rôle fondamental au niveau social, car presque toutes les images numériques sont devenues rapides, presque gratuites et réutilisables.

Le rôle de l'artiste comme créateur des images a été relevé par des appareils électroniques pleins de fonctions pour imiter les caractéristiques techniques, qui avant appartenaient à la maîtrise et aux talents des artistes sur une technique ou une façon de faire. Maintenant, toute personne avec une bonne caméra et une bonne optique peut faire des photos et des vidéos « artistiques ». Nous sommes arrivés à une époque dans laquelle la conception de l'image a été automatisée, on peut la trouver clairement dans la mode des « selfies », des photos à la façon des autoportraits, qui a la différence des photographies argentiques, sont prises, révélées et fixées à l'instant, et avec la capacité numérique peuvent être effacées ou conservées sans être matérialisées. La virtualisation du corps et de l'identité à travers la photographie et la vidéo numérique ont déstabilisé le rapport fondamental entre la représentation et l'autoreprésentation, et entre le corps virtuel et potentiel des sujets. Ainsi les outils numériques qui permettent la reproduction et la multiplication d'une image, dans le cas des « selfies » d'une image identitaire, autant de fois qu'on voudra, c'est-à-dire, la multiplication d'une présence, d'une identité et d'un corps, mais aussi qui permettent la modification de ce corps virtuel, en partant de sa forme, sa couleur, ses proportions, en arrivant presque à le déformer, en cassant aussi le procès identitaire. L'image vidéo joue ainsi avec une double absence celle du corps réel du modèle et celle de l'absence du corps de l'artiste.

Cette relation que nous entretenons avec nos images et par conséquent avec nos corps se forme et se déforme tous les jours, au moment précis où notre image apparaît sur la surface réfléchissante du miroir, surface sur laquelle nous découvrons que nous avons une image et qu'elle nous correspond, et que d'une certaine façon nous répond aussi ; ceci est la première appropriation d'une image qui ne fait pas partie de notre corps ou de notre esprit ou de notre âme sinon que par contre, elle est en soi-même une substance indépendante que nous essayons d'appriivoiser, pour ainsi montrer aux autres ce que nous voulons montrer de nous-mêmes.

La question de l'identité par l'image ou l'identification à travers l'image a été un des principaux thèmes de la représentation dans l'art depuis l'antiquité, d'abord avec la représentation des personnages religieux, qui cherche dans un premier moment à créer



un effet de présence des sujets absents et en conséquence, une extension de ses pouvoirs et son autorité. De plus, les personnages qui n'ont même pas une identité corporelle définie, ont acquis un corps imaginaire qui est devenu un terrain de constructions symboliques, ainsi la colombe est devenue la présence symbolique mais corporelle de Dieu. Dans un deuxième moment avec la représentation des scènes religieuses ou des histoires des livres sacrés de ces mêmes personnages, à travers l'identification, l'assimilation et la comparaison, ces images ont servi à instruire le peuple sur les conséquences de mener une vie lascive ou en dehors de la loi religieuse. Cela dit, ce genre d'images introduit plusieurs catégories de restrictions sur le corps biologique et le corps comme image, au point d'influencer l'identité des sujets.

La peinture et le dessin, comme principaux médiums de production des images et de reproduction de l'image de soi jusqu'au XIXe siècle, ont constitué pour le portrait une pratique vaste de représentation des gens importants au niveau social et par conséquent les portraits sont devenus un moyen de répandre le pouvoir des rois, reines, gens de la cour, militaires, etc. de la même façon que les images religieuses, une présence en absence et en pouvoir. C'est aux gens qui sont significatifs dans la société d'avoir la prérogative d'avoir une identité en image et de la partager avec le monde, d'être reconnus et ainsi montrer leur présence au monde. D'un autre côté, les personnages dignes d'un portrait, qui n'étaient pas des gens de cour ou d'un ordre religieux, étaient des gens qui avaient une valeur historique, qui pour de multiples raisons devait être rappelée. Les portraits servaient à les identifier, ainsi que leur rang, que leurs prouesses à leur époque et dans la postérité, pour y être rappelés ainsi que leurs actions.

Au contraire, l'image identitaire des gens du commun était réservée à l'anonymat, la représentation de ces gens n'était pas liée à leur image comme individus sinon à leur rôle dans la vie quotidienne, en faisant leur travail dans les fermes, dans les scènes à l'intérieur des maisons ou même dans les cafés et les commerces. Ils n'étaient pas censés d'être identifiés ou rappelés, leur identité était limitée à ces caractéristiques en concept, pas en image, elle était un contexte et non pas un contenu.

L'image identitaire devient une affaire de la photographie et plus tard de la vidéo, des médiums plus adéquats pour la reproduction de l'image réaliste et de ses codes inscrits dans les cultures, mais le plus signifiant de la situation, est que la photographie est un médium plus accessible aux gens que la peinture. Avec la démocratisation de la

photographie, il y a aussi une démocratisation du portrait. Le rapport des sujets avec l'image d'eux-mêmes comme individus et comme partie des communautés commence un processus de mutation. L'appropriation massive de l'image identitaire, de la part des gens du commun provoque que le concept de l'identité devient un des thèmes de réflexion des cultures modernes. Avant nous avions une âme comme centre de notre existence dans ce monde, une âme qui transcendait le corps, ensuite nous avons acquis une identité en image qui se compare dans le sujet à son âme, comme si l'une était la forme de l'autre.

Ainsi l'image identitaire devient un bien sacré pour tous, tant comme une représentation des cultures, tant comme une représentation de l'individu, de son âme et de son esprit. Une anecdote qui rapporte cette est celle d'un photographe qui, en prenant des photos dans la forêt amazonienne avait croisé un groupe d'indigènes isolés de la culture de l'ouest, qu'il a pris en photo pour commémorer la rencontre, mais au moment de partager ses images, effrayés ils l'ont accusé d'être un sorcier qui voulait leur voler leurs âmes.

En continuant avec l'image en mouvement, je vais faire deux différenciations qui me semblent fondamentales, pour comprendre la phénoménologie de la vidéo comme technique de l'image en mouvement. D'abord, la technique pour capturer le mouvement comme image a été utilisée comme un moyen documentaire pour témoigner de la vie de l'époque et les événements importants, par exemple la projection, des Frères Lumières, d'un train arrivant à la gare de « La Ciotat », qui a causé de la peur parmi les spectateurs par son réalisme. Ensuite, avec l'inclusion de la fiction dans la structure narrative des vidéos, faite par Georges Méliès par exemple, la vidéo est devenue ce qu'on considère maintenant comme le cinéma, qui comme technique permet l'enregistrement et la reproduction de l'image. D'une certaine façon en créant une réalité alterne et parallèle, dont l'image est hors du temps et n'est pas conditionnée à la réalité du monde. Cette forme de la vidéo est devenue une forme de spectacle qui perdure jusqu'à maintenant. Quant à la fixation et la conservation des images, la technique utilisée jusqu'à ce moment-là, était très fragile et rien n'assurait que ces images seraient toujours enregistrées, et leur reproduction demandait des appareils complexes.

Ensuite, quelque temps après l'apparition du cinéma, a été inventé la télévision, qui à la différence du cinéma, proposait une transmission en temps réel des images en mouvement, mais que comme technique ne permettait pas l'enregistrement et la

reproduction des images. Ce n'est qu'à l'apparition des bandes magnétiques qu'il a été possible de faire des enregistrements des signaux électroniques. Contrairement au cinéma qui créait une réalité alterne, l'image en mouvement de la télévision était incorporelle, mais simultanée et pourtant complètement liée à la réalité et à sa temporalité. Ces deux approches de l'image en mouvement, ont marqué aussi la relation que les artistes ont développée avec cette technique, à l'image produite et à l'usage qu'elle a eu au sein des arts plastiques. Ainsi maintenant la différenciation est faite entre la projection (propre au cinéma) et la vidéo (liée plutôt à la télévision et aux écrans), la vidéo comme registre d'une action, la vidéo comme espace de représentation et d'exploration, et finalement l'installation vidéo ou la vidéo projection comme un espace de représentation aussi.

L'image en mouvement était, au début, en fonction d'un système de narration et de représentation des histoires : les films, les court-métrages et les animations, ont été une façon de représenter les préoccupations, les questionnements, les attentes de l'avenir, etc. ; un peu plus tard, avec l'apparition de la télévision, l'image qui se développe dans le temps est rentrée dans les maisons, les contenus vidéos de la télévision, au début très rudimentaires, des premiers journaux télévisés aux émissions des pièces de théâtre, des poèmes, des chansons et des sketches, font partie des contenus propres à ce médium. Avec le temps la télévision et le cinéma ont fini pour se fusionner dans sa fonction et sa place dans les foyers, car avec le développement des technologies telles que les VHS ou le Betamax, il était possible de regarder des longues-métrages dans les maisons. Quoiqu'il en soit, il est certain que la vidéo a eu une fonction fondamentale pour le développement de la modernité, celui d'accomplir la tâche de préserver la mémoire personnelle et collective des sociétés. Grâce à sa faculté d'émuler, comparable à celle de la photographie mais avec l'avantage de pouvoir enregistrer le temps de développement d'une action, la vidéo a été instituée comme le témoin plus fidèle de la réalité. Même si depuis son invention il a été clair que l'image vidéo peut être manipulée, nous sommes conditionnés pour la croire toujours vraie, ou pour la faire sembler vraie. C'est ainsi que l'image vidéo est considérée comme le paradigme de l'image documentaire et d'archive.

L'image vidéo a été aussi le territoire dans lequel les limites de la réalité ont été éprouvées et dépassées, à travers le trucage de l'image vidéo l'humanité a accompli ses rêveries plus extravagantes et elle a construit tous les mondes de rêve qui ont été décrits dans les livres, montrés dans les peintures, représentés dans les œuvres de théâtre ; l'image vidéo a été l'outil de construction du paradis et de l'enfer, de tous les

mondes possibles entre la terre et le ciel, l'univers complet. Ces univers complètement faux ont été considérés comme possibles, grâce à la crédibilité de l'image vidéo, même si on sait toujours que ce type d'images sont fausses, au plus profond de notre esprit, nous souhaitons les croire vraies et même dans les moments où elles arrivent à nous tromper et nous font croire à leur véracité, inconsciemment nous savons qu'elles ont été truquées d'une façon ou d'une autre, qu'elles ne pourraient jamais être complètement vraies car elles défient notre expérience directe du monde.

L'image vidéo, en relation au caméscope de surveillance, qui envoie l'image en temps réel directement à l'écran a créée en nous la conception de l'image vidéo à la façon d'un œil objectif du monde, un œil qui ne cache rien, qui ne sélectionne pas ce qu'il voit et ce qu'il enregistre dans les différents supports. Nous avons une croyance si forte dans l'image vidéo que nous percevons le caméscope comme un œil absolu, un œil technologiquement développé pour incarner la réalité pour lui donner un corps presque matériel à l'image vidéo. De cette façon la caméra de surveillance s'érige comme un des instruments préférés des sociétés modernes pour donner aux citoyens une sensation de sécurité ; de la même façon qu'au Moyen Age l'omniprésence de Dieu était une source de confiance et de sécurité pour les gens, maintenant c'est l'omniprésence de l'œil de la caméra celui que s'occupe de tout voir et de tout savoir ; dans l'esprit des gens le caméscope représente un regard pur, d'une certaine façon, c'est comme si ce regard était le regard de Dieu.

En tenant en compte de tout cela, la corporalité dans l'image vidéo serait constituée de trois formes, la première est la corporalité immatérielle de l'image, la deuxième serait la corporalité mécanique des appareils techniques qui permettent la reproduction et la projection de l'image vidéo et la troisième forme serait la corporalité même du spectateur, qui serait à l'endroit où l'image est vécue comme expérience sensorielle, mais aussi intellectuelle et dont finalement, l'image vidéo devient une mémoire et elle est fixée dans l'esprit.

L'image vidéo est ainsi équivalente de l'image réelle, ou au moins ainsi nous la vivons, elle est conçue comme le reflet maximal de la réalité, mais la réalité de l'image vidéo est qu'elle est dans sa malléabilité, dans son support et même dans sa conservation, en n'étant plus qu'un signal électrique, du code binaire, elle est complètement fragile et éphémère, en fait, l'image vidéo sert comme la mémoire, à revivre des moments passés, elle multiplie d'une façon virtuelle et immatérielle, des espaces, des moments, des corps,

mais que ce soit en projections, ou dans un poste de télévision elle ne reste qu'une illusion, même une hallucination de la réalité, car elle n'aura jamais la matérialité. L'image vidéo se construit souvent ligne à ligne, point à point, pixel à pixel, dans un procès constant d'apparition, disparition et métamorphose.

Autrement dit, le corps virtuel, à cette époque est un piège, mis en scène par un médium qui garde une étroite relation avec la réalité et par conséquent avec la vérité ; tant la vidéo comme la photographie sont pensées comme une imitation des systèmes de perception visuelle et auditive humaines, malgré les évidents moyens pour les manipuler elles sont considérées comme le témoignage d'un moment déjà passé ou comme un souvenir. C'est ainsi que les photos ou vidéos deviennent des preuves irréfutables d'une vérité ou d'une réalité à éprouver des situations confuses. Mais c'est bien dans son réalisme qu'existe le piège, car tant le corps que l'image même des caméscopes ou des appareils photos digitaux n'est pas réelle, elle n'est plus le sujet, elle n'est plus un corps, elle n'est même pas une imitation, elle est une substance impalpable dérivée d'un sujet et d'un moment en particulier mais qui ne peut pas le remplacer par aucun moyen, ce corps en image ne sera jamais touché, senti ou éprouvé.

<<(…) l'image projetée de l'installation-projection devient pour le corps sensible un manque de toucher.>><sup>1</sup>

Or, le portrait digital garde une étroite relation avec le sujet qu'il représente au point d'être considéré comme une deuxième présence du corps, un phénomène aussi associé au reflet du miroir « el ser de las imágenes debe de ser muy particular porque si fueran simplemente cuerpo o sustancia, ¿cómo podrían ocupar el espacio que ya está ocupado por ese cuerpo que es el espejo ? Y si su lugar fuera el espejo, desplazando el espejo también deberían desplazarse con él las imágenes »<sup>2</sup>, sauf pour la différence que le portrait digital peut exister sans la présence du corps et que celui-ci garde une temporalité déterminée, voilà pourquoi il dévient un corps et une substance

---

<sup>1</sup> Pascale Weber. *Le corps à l'épreuve de l'installation projection*. Paris.

<sup>2</sup> Giorgio Agamben. *Profanaciones*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo Editora, Filosofía e historia. 1era edición, 1era reimpression. Trad. Flavia Costa y Edgar Castro 2005, p.71.

<<l'être des images doit être très particulier, parce que si elles étaient simplement un corps ou une substance, comment pourraient-ils occuper l'espace qui est déjà occupé pour ce corps qui est le miroir ? Et si son endroit c'était hors le miroir, en le déplaçant les images devraient se déplacer avec lui >> (je traduis).

indépendante, liée pour sa nature représentative des sujets aux portraits, comme une construction identitaire, pleine des nouveaux codes de symbolisation des cultures largement répandues qui permettent une identification et une assimilation.

De ce fait que, actuellement la construction d'un corps virtuel, c'est à dire, de l'image corporelle que nous avons de nous-mêmes, grâce à la médiation des appareils, soit si <<complète>> mais aussi presque obsessive, ce corps virtuel est construit avec chacune des caractéristiques que nous considérons nous définissant ; la manipulation du médium pour les produire nous donne la possibilité d'en profiter ou de les faire disparaître, c'est ainsi que le corps virtuel devient une image plutôt réfléchissante de nos désirs et de nos peurs qu'une représentation objective de notre corps dans le monde du digital.

La beauté du corps virtuel réside dans le fait que bien qu'il représente une présence humaine, ce qu'il montre vraiment est l'absence d'un corps réel, il est un instant d'un corps réel capturé dans un support qui le rend incorporel. En effet, le fait qu'il y ait une image d'un corps dans un écran ou dans une projection ne veut pas dire qu'il y ait aussi une corporalité, le seul corps réel est celui du spectateur, il est le seul corps duquel on peut attendre qu'il fasse un acte de perception de ce corps fantasmatique ouvert à toute modification ou transformation, il s'attend seulement à ce qu'il provoque tous les sensations possibles, par l'identification ou la comparaison, dans le système de perception du spectateur.

« L'installation projection s'adresse ainsi à l'ensemble du corps sensible et actifs du spectateur, qui appréhende à la mesure de ce corps personnel et commun à la fois celle du dispositif »<sup>3</sup>

Ainsi, le corps du spectateur devient la dimension charnelle, matérielle des propositions artistiques comme la vidéo installation, dont l'espace de projection englobe la dimension immatérielle, c'est-à-dire la matière lumineuse de l'image vidéo et la dimension matérielle, la corporalité du spectateur ; dans cet espace dit de projection, l'expérience visuelle, tout le corps du spectateur est éprouvé car la vidéo installation cherche à lui donner une sensation d'immersion, parfois en créant une déstabilisation de la

---

<sup>3</sup> Pascale Weber. *Le corps à l'épreuve de l'installation projection*. Paris. L'Harmattan, Histoire et idées des arts. 2003, p.50.

perception de l'espace, de la dimension, de la proportion, enfin l'espace devient déconcertant. L'espace de projection, par conséquent l'espace de l'image vidéo est un non-lieu en constante déconstruction et réinterprétation.

« (...) l'espace projection comme l'image photographique perdent en clarté ce qu'ils gagnent en complexité : image trouble, image de trouble et image qui trouble. »<sup>4</sup>

Le dispositif de la vidéo installation se sert de l'obscurité pour mettre en évidence dans l'espace, de la matière lumineuse de l'image vidéo qui révèle une nouvelle dimension immatérielle cachée dans l'obscurité, ce dispositif enlève le voile de l'obscurité aveuglante de la même façon que le feu a illuminé la cave et a ouvert tout type de réflexions à propos de ce qui nous entoure. Ainsi le dispositif de la vidéo projection nous amène à penser l'acte même de voir.

« L'espace de projection est néanmoins un lieu de contraintes pour le corps amené à se mouvoir dans l'obscurité ou la pénombre. Il est possible d'observer la réticence, voire le refus de certains visiteurs à entrer dans des espaces clos, obscurs ou bruyants »<sup>5</sup>

La vidéo installation se compose ainsi de deux espaces, l'espace physique qui se défigure, qui perd son identité et sa matérialité à travers l'obscurité pour donner sa place au non-lieu de l'image vidéo, l'espace physique devient d'une certaine façon le support de l'image vidéo, le premier donne la profondeur à une image vidéo bidimensionnelle qui bâtit une troisième dimension au deuxième, celui-là serait un espace de pression visuelle ; tout cela permet l'immersion du spectateur et une redéfinition de l'espace physique. Ce nouvel espace est conçu comme un espace de réseau, entre l'espace physique, l'espace virtuel de l'image vidéo et l'espace de la pression visuelle, en d'autres mots, l'espace réel, l'espace virtuel et l'espace visuel. En fait, tout le dispositif de la vidéo installation fonctionne en base à l'isolement, tant de l'image comme du spectateur dans l'obscurité et dans l'espace afin de l'immerger dans cet univers plein de contrastes entre l'image, l'espace et le corps sensible du spectateur.

---

<sup>4</sup> Pascale Weber. *Le corps à l'épreuve de l'installation projection*. Paris. L'Harmattan, Histoire et idées des arts. 2003, p.21.

<sup>5</sup> Pascale Weber. *Le corps à l'épreuve de l'installation projection*. Paris. L'Harmattan, Histoire et idées des arts. 2003, p.42.

Le lien plus fort entre la vidéo installation et l'espace se construit au niveau du symbolique, car il est l'endroit symbolique celui qui complète le sens, le discours de la vidéo installation, tandis que l'espace architectural est parfois un simple support, sauf lorsque l'image vidéo est spécifiquement pensée pour un espace en particulier, et que la structure de l'espace a un rôle principal dans le développement de l'image vidéo. Ce genre d'endroits sont ceux qui rentrent en résonance avec le dispositif de l'installation vidéo, généralement ce sont des endroits chargés d'histoire, abandonnés et qui sous la proposition plastique de l'artiste sont réinterprétés et représentés.

« L'installation dicte une lecture de lieu en éclairant les murs par bandes verticales ou horizontales, par zone. Elle organise également une sorte de parcours visuel en focalisant l'attention du spectateur à des moments précis et calculés, elle propose un scénario rythmé par des projections et des événements successifs »<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Pascale Weber. *Le corps à l'épreuve de l'installation projection*. Paris. L'Harmattan, Histoire et idées des arts. 2003, p.42.



## 1<sup>er</sup> Chapitre

### Qu'est-ce que c'est l'identité?

Historiquement les êtres humains, nous nous sommes réunis avec l'objectif de créer des communautés pour faciliter la survie de la majorité d'entre nous, ces communautés avec le temps ont grandi, jusqu'à la création des villes et des nations, des billions d'habitants. Avec l'intention d'assurer la bonne entente entre les parties intégrantes, il nous a fallu unifier les façons de vivre, les croyances, même la façon de penser, c'est-à-dire créer une sens d'égalité, pour ainsi nous distinguer de ceux que ne faisaient pas partie du groupe et qui pourtant étaient différents. De cette façon nous avons utilisé de façon primaire le sens identitaire, qui fonctionne au niveau collectif. Ensuite, avec l'assujettissement des communautés sous la loi d'un tiers : un guide, un conseil, un roi, un président, etc. soit en représentation d'une volonté divine, soit en représentation de la volonté générale, la notion de citoyen est apparue et avec elle la notion d'État-Nation. Le citoyen est la forme sociale du sujet qui est en plein droit pour proclamer une identité, et qui transmet des plus âgés aux plus jeunes, les valeurs, les limites morales, culturelles et historiques pour la perpétuation des identités sociales. L'appel pour la conservation, pour la prolongation de l'appartenance et des façons de vivre serait ce qu'on connaît maintenant sous le nom de la tradition.

Dans le sens propre du mot identité, il y aurait deux sens pour comprendre le concept, ainsi le premier sens serait applicable à une chose que ne change pas dans sa composition et qui peut être ainsi définie par sa constitution matérielle. Le deuxième concept définit le sujet ou chose qui malgré les changements qu'il puisse subir, dans son noyau reste le même, celle-ci serait le sens d'identité que nous utilisons lorsque nous essayons de comprendre l'identité dans sa phénoménologie complexe sur les sujets.

« (...) les corps n'ont pas d'identité réelle, seules les âmes et les idéalités mathématiques en ont une(...) »<sup>7</sup>

Dans une large communauté, comme se constituent maintenant la plupart des sociétés modernes, la définition d'une identité collective reste impossible, tandis que restent plausibles différentes formes de l'identité, telles que l'identité culturelle, l'identité religieuse, l'identité professionnelle, l'identité nationale, etc.

---

<sup>7</sup> Vincent Descombes. *L'Embarras de l'identité*. Mayenne. Gallimard. Npf Essais. 2013, p.82.

Comme nous comprenons l'identité, elle est en elle-même un groupe de caractéristiques intrinsèques à chaque sujet. Elle est une partie fondamentale de chacun de nous, même si dans la plupart de cas nous ne pouvons pas la définir, il est possible de la décrire en prenant chacun de ses composants et en essayant de les saisir sur une forme particulière.

Les formes de l'identité se superposent en différentes proportions dans chaque sujet, même si la configuration de ces paramètres peut varier à travers l'histoire, les individus participant de la vie commune devront se rallier aux formes que puissent prendre ces identités pour ainsi profiter de l'acceptation et avoir la sensation d'appartenance à une identité, soi-disant collective.

«S'identifier au sens littéral, c'est déclarer ses noms, prénoms et qualités. S'identifier dans le nouveau sens figuré qui s'est imposé depuis un demi-siècle, c'est donner une définition de soi dans le sens d'une délimitation de la part qu'on pense avoir dans les affaires du monde et le cours des choses. »<sup>8</sup>

Les formes de l'identité se divisent en deux catégories différentes mais complémentaires selon le type de relation que les sujets construisent avec : une identité subjective, dont l'identité reste sur l'identification du sujet dans ses états de mémoire conscients consécutifs et successifs, c'est à dire lorsque l'identité est d'ordre biographique et que le sujet peut se reconnaître en se comparant avec ses mémoires de lui-même ; et comme le nom l'indique, le fait d'être subjective implique « ce qui est dans le sujet », dans l'intérieur et qui ne peut pas exister ailleurs. Le deuxième type serait l'identité objective, qui serait l'identité attribuée au sujet de la part de la société, les autres, à travers la reconnaissance qu'ils lui octroient. Dans ce cas l'identification du sujet viendrait d'une source externe et qui d'une certaine façon devrait être impartiale et juste.

Ces deux catégories de l'identité peuvent être divisées en trois sous-groupes qui aident à mieux comprendre la configuration du concept. Le premier type d'identité serait d'ordre biologique, telle que l'identité sexuelle ou d'âge (et par conséquent subjective à chaque individu) ; le deuxième type est l'identité liée à la culture, dont les expressions artistiques telles que la musique, les danses, la littérature, la langue, l'expression visuelle, la tradition oral et les coutumes feraient partie, cette identité comporte des

---

<sup>8</sup> Vincent Descombes. *L'Embarras de l'identité*. Mayenne. Gallimard. Npf Essais. 2013, p.251-252.

éléments mixtes, car il y aurait des éléments subjectifs, comme la langue et la tradition orale et des éléments objectifs comme la musique ou la littérature. Finalement le troisième groupe serait l'identité sociale, d'ordre objectif, en font partie : la nationalité, la religion, la politique et la famille.

L'identité moderne serait alors de constitution plurielle car elle ne dépend pas d'une seule filiation sinon de toutes sortes d'appartenances aux groupes variés. L'identité serait une recherche d'une singularité dans le sujet à une époque dans laquelle l'homogénéité socio-culturelle est la règle.

Le défi imposé par la modernité liquide est celui d'instaurer une identité inclusive, pas restrictive comme jusqu'à maintenant. Une entité en elle-même qui puisse rassembler toutes les identités possibles de toutes ses sujets, une identité qui puisse unir l'humanité fragmentée et profondément divisée, en faisant reculer les limites de l'exclusion avec l'objectif de créer une identité utopique.

### **Pourquoi je peux me demander « Quel est mon identité ? »**

Se demander à soi-même, à propos de sa propre identité prend du sens lorsqu'il devient évident que la constitution de l'identité même est une question de choix, lorsque l'individu se demande à soi-même s'il pourrait être différent de ce qu'il concevait comme son identité. L'identité comme fiction a besoin de la coercition et la conviction des individus pour le renforcement et s'ajuster à la réalité. Par exemple, l'identité nationale ou la nationalité, ne germe pas ou ne s'installe pas dans l'individu de façon naturelle, ni apparaît dans l'expérience humaine, et elle n'est même pas un « fait vital », sinon une idée qui rentre à travers la répétition, dans la conscience et l'esprit des individus. La définition d'une identité est faite aussi envers les référents culturels et sociaux qui entourent le sujet, elle devient aussi significative pour les individus lorsqu'ils se trouvent dans une situation de décalage, lorsqu'ils n'y appartiennent plus. Lorsque le sujet est potentiellement un étranger pour lui-même (dans le cas qu'il ne sache plus qui il est), un exclu ou un immigrant.

« La idea de "identidad" nació de la crisis de pertenencia y del esfuerzo que desencadenó para salvar el abismo existente entre el "debería" y el "es", para elevar la realidad a los

modelos establecidos que la idea establecía para rehacer la realidad a imagen y semejanza de la idea. »<sup>9</sup>

La question « Qui suis-je ? » ou « Qui sommes-nous ? » devient nécessaire lorsque les communautés unies par des idées voient ses liens affaiblis par l'incidence des autres opinions, principes ou valeurs d'un autre ordre. Il est dans la mutabilité, la variabilité de l'appartenance d'une identité et des facteurs que la composent que la question se fait nécessaire. Quelle est mon identité ? Dans la modernité liquide l'identité est plus qu'une seule réponse. Elle est une série de questions et de réflexions.

Ce phénomène, qui implique la définition des identités formées et fermées est un des symptômes de la résistance vers la fluidification des sociétés modernes, qui a estompé tous les limites des institutions de la société. La définition d'un genre, d'une nationalité, d'un âge, d'une fonction sociale, d'une appartenance culturelle, etc. n'est plus suffisante. Depuis que l'individu est devenu le centre d'intérêt, l'individualisme, et les sociétés individualistes, l'identité comme concept est elle-même devenue complexe ; tout cela explique pourquoi des comportements qui se considéraient nécessaires pour la définition d'une identité, symboliquement significatifs pour sa définition sont maintenant conscients et importants, et par conséquent nécessaire de les conserver, de les contrôler, mais surtout de défendre la pratique de l'identité de sa possible destruction ou de tout changement possible.

L'homogénéisation des sociétés occidentales modernes provoquée par le processus de mondialisation, a fait que en soi l'identité sociale d'un individu ne soit plus dépendante de la société dans lequel le sujet est né, sinon que en revanche, à cause de l'amplification des sociétés et cultures propres aux autres nations, le sujet puisse choisir de s'identifier à l'identité culturelle de sa convenance. Ceci serait une sorte d'émancipation des individus de leur société, et des notions identitaires fondamentales telles que la nationalité ou la culture. Le prix qu'ont payé les sociétés mineures, qui ne participent

---

<sup>9</sup> Zygmunt Bauman. Conversaciones con Benedetto Vecchi. Traducción del inglés de Daniel Sarasola. Primera Edición. Editorial Lozada. S.A Buenos Aires 2005. p.49.

« L'idée de « identité » est née de la crise d'appartenance et de l'effort déchainé pour sauver l'abîme existant entre le « devrait » et l' « est », pour lever la réalité des modèles établis que l'idée a établi pour refaire la réalité à l'image et à la ressemblance de l'idée. » (Je traduis).

pas aux processus d'unification, a été la perte de leurs individualités, de leur identité nationale et culturelle.

« L'homme d'une société traditionnelle, quand il doit se présenter, se définit lui-même comme le nœud de divers rapports de complémentarité statutaire (parent/enfant, époux/épouse, maître/serviteur, aîné/cadet, compatriote de ses compatriotes, etc.) En revanche, l'homme moderne se présente comme un individu ce qui veut dire comme quelqu'un qui se trouve avoir diverses qualités sociales, mais qui peut se penser lui-même indépendamment de ces qualités. Par exemple, il est de tel pays, mais il aurait pu naître dans un autre pays, ou bien qu'il pourrait encore changer son lieu de résidence terrestre. »<sup>10</sup>

De cette façon l'individu perçoit son identité avec des nouveaux défis, principalement liés au fait qu'en établissant une identité, en se l'appropriant, le sujet ne peut plus arriver à une définition de la même sans faire référence aux autres et aux institutions. Ces liens devraient être perçus comme permanents et stables à travers le temps pour ainsi valider son appropriation, et de cette façon nous accumulons des relations qui renforcent notre sens identitaire. Et dans le cas où un de ces liens soit cassé ou disparu, il est dans le réseau créé par les relations accumulés, le sujet retrouvera un espoir pour reconstruire son identité, en autres mots, il est dans les réseaux et le sujet peut retrouver plus de liens irrévocables.

### **Pourquoi l'identité est importante ?**

Le concept de l'identité devient fondamental devant l'effondrement des institutions qui marquaient les prémisses de la vie moderne. Par conséquent, la définition d'une identité pour un sujet deviendrait un processus continu de réinvention de sa propre histoire, réinvention provoquée par la nostalgie du passé sous la forme d'un souhait de conservation, et la conformité de s'ajuster à la vie moderne. Et ainsi l'identité devient une convention nécessaire au niveau social.

Selon le sociologue Zygmunt Bauman, en accord à la position de chaque sujet dans la société moderne, il y aurait deux façons dichotomiques de vivre les identités. D'un côté seraient tous ceux qui peuvent composer et décomposer leur identité de façon plus ou

---

<sup>10</sup> Vincent Descombes. *L'Embarras de l'identité*. Mayenne. Gallimard. Npf Essais. 2013, p.140.

moins volontaire, tandis que de l'autre côté seraient ceux auxquels il a été nié l'accès à la possibilité de choisir les facteurs qui composent leur identité, en fait, ces identités sont imposées et ils doivent s'y conformer. De cette manière ces identités, les stéréotypent et déshumanisent. Chacune de ces positions a une lutte différente, ceux qui peuvent choisir se débattent entre leurs identités actuelles et celles précédentes, qu'ils cherchent à intégrer en prenant les traits des unes dans les autres. Tandis que ceux qui ne peuvent pas choisir leur identité, luttent contre les pressions, les stéréotypes, les stigmas, les étiquettes imposés sur eux. Finalement, ceux qui n'arrivent pas supporter les poids de ces identités, comme ceux qui n'achèvent pas l'intégration des toutes (leurs identités passées comme actuelles), finissent dans la catégorie des Déchets humains, pas seulement exclus socialement, ils sont perçus comme des êtres inhumains et inutiles pour le système socio-économique. Enfin, l'appartenance à une classe, ou catégorie sociale, qui puisse intégrer le sens de l'identité personnelle, ne peut pas être validée par un document ou certification, sinon à travers des actions, des faits qui s'étendront sur toute la vie.

Le sentiment d'appartenance, si fondamental pour la définition d'une identité présente aussi une opposition constante entre l'affiliation ou l'acceptation par assignation primordiale. L'acceptation se passe en rapport à un fait brut, qui précède toute possibilité de choisir, tel qu'un trait génétique identitaire, qui peut être dissimulé mais qui ne peut pas être éliminé, et que par contre, il est possible de le signaler ou de le faire ressortir ; tandis que l'affiliation se fait de façon volontaire et pourtant peut être abandonnée avec la discrétion nécessaire, ses formes, procédures et caractères sont par contre constants, sous la négociation de ses membres.

Le concept d'identité, sa forme et son rôle social ont subi des changements déclenchés par la modernité liquide, car d'une certaine façon l'identité est devenue aussi un concept de la même nature, la dénomination « liquide » surgit de l'incapacité des fluides de conserver une forme déterminée, de maintenir une structure, semblablement, la modernité et l'identité ont perdu leur forme et leur structure en devenant informes. Pour cette raison, les individus de cette nouvelle époque ont appris à vivre avec une augmentation constante de l'incertitude à propos son propre futur. S'il y avait avant un sentiment similaire, la fragilité de liens sociaux et personnels, la perte de la forme des travaux, la virtualisation du monde, sa volatilité et les menaces invisibles que cela implique, ont fait que la perception du futur soit celle d'un avenir de nature capricieuse

et indisciplinée et dans ce sens le présent perd toute connexion possible avec ce futur, depuis le présent la possible « visualisation » du futur est complètement fictive.

### **Conséquences des mutations du concept « Identité »**

Il existe aussi trois situations problématiques, qui sont devenues courantes dans la modernité liquide et qui régissent les nouveaux rapports des sujets avec leur identité, car chacun d'entre nous s' est trouvé au moins une fois dans sa vie dans une de ces situations.

La première situation qui met à l'épreuve l'identité pour le sujet serait, le dépaysement comme la première condition pour laquelle un sujet commence à se questionner pour son identité. En soi, le mot « identité » est lié au sens du regroupement, comme si l'identité était une substance qui rassemble ou qui englobe des sujets, et lorsque un sujet ne se sent pas rassemblé par l'identité dominante autour de lui, ou si il rencontre une identité différente à la sienne, le dépaysement/décalage, le mène à se questionner à propos de l'identité qui l'appartienne (personnelle) ou à laquelle il appartient (sociale). Devant cette situation l'individu peut remettre en cause son identité ou contrairement la réaffirmer ; il peut se battre pour la conservation de son identité propre, soit culturelle ou personnelle en octroyant à l'autre identité une valeur, soit supérieure ou inférieure, dans une structure hiérarchique, dont elle est reconnue comme incompatible. Dans ce cas, il peut y avoir un choc des identités, dont les individus de l'une d'elles demandent une reconnaissance égalitaire, cela impliquerait l'élimination de toute trace de différence, tandis que si celle-ci demande une catégorisation sous le prétexte de sa différence, elle demande aussi un traitement spécial et la reconnaissance de sa différence comme un constat de l'existence même. L'autre option est d'adapter son identité à sa nouvelle situation en l'assimilant comme une identité égale mais dont le sujet ne fait partie. Dans les deux cas, ce qui est en évaluation ou en péril, c'est le sentiment d'appartenance.

La deuxième situation serait celle de faire coïncider l'image qu'il a de soi même avec celle dont il a besoin pour acquérir l'acceptation et la reconnaissance nécessaires pour l'intégration sociale au niveau micro et macro. Par exemple, lorsque un enfant est né, ses parents, les médecins et sa famille proche, lui assignent les premiers traits identitaires de manière formelle (un genre, une nationalité, une religion, etc.), même si l'enfant en lui-même ne reconnaît aucun de ces traits identitaires, il est à travers l'identification, la

reconnaissance de l'autre, l'auto-reconnaissance et la comparaison que l'enfant peut se soumettre aux paramètres instaurés par les référents parentaux et qu'il peut construire son identité primaire.

Lorsque l'enfant devient un adolescent, il arrête de se comparer à ses parents, ses référents primaires pour l'identification alors, il doit commencer à se comparer aux autres individus autour de lui, ses amis, sa famille lointaine, ses collègues étudiants, ses professeurs, et même les gens qu'il peut rencontrer dans la rue. Le décalage qu'il peut ressentir entre ses référents parentaux et ses référents sociaux auxquels il peut faire face, lorsqu'il commence à se détacher de son noyau familial éprouve son sens d'appartenance. Ce processus de changement, fait une sorte de déstabilisation dans le sujet qui peut dériver dans le développement de plusieurs identités secondaires et amorphes dans un même sujet, parfois en conflit. Cette situation, d'une certaine façon normale dans l'époque de transition que représente l'adolescence, est censé être résolue par le sujet, en prenant en compte ce que son environnement socio culturel considère comme approprié pour ses individus. L'identité serait ainsi liée au niveau d'acceptation que puisse acquérir le sujet de la part de la société à laquelle il est lié ; plus son identité sera dans les limites de l'identité morale de la société, plus le sujet sera précieux et plus il aura le « droit » de se sentir lui-même.

« (...) le terme dans le sens d'Erikson, l'identité est une configuration (gestalt) de la personnalité que l'individu humain doit construire tout au long de sa vie, mais principalement au moment de l'entrée dans la vie adulte et responsable. Le travail de construction d'une identité est un effort d'intégration de soi-même, dont doit résulter une juste relation de l'individu à son milieu. Pour Erikson, le problème de l'adolescent est de développer une et une seule identité, condition de sa bonne insertion dans son groupe, lequel lui procure le soutien de son ethos, de ses idéaux collectifs. »<sup>11</sup>

Cette volonté de construire pour soi-même une identité, n'est pas aperçue par la moralité moderne comme une forme d'égoïsme car les grands traits de l'identité demeurent inamovibles au-delà de l'illusion de libre arbitre de l'individu, et tout changement pour lequel le sujet peut opter serait de l'ordre de la forme et non du fond.

---

<sup>11</sup> Vincent Descombes. *L'Embarras de l'identité*. Mayenne. Gallimard. Npf Essais. 2013, p.38.



Finally, the last situation to which the subject might have to face, would be that of losing his identity and with it the feeling of belonging granted by his « appropriation », in other words, of being excluded. This could happen in the case where the individual has lost all the social anchors established by the fiction of identity as natural referents and yet non-negotiable, unchangeable and predetermined, either by an extreme individualization process or as a result of a disciplinary regulatory action.

« El anhelo de identidad procede del deseo de seguridad en sí mismo, es un sentimiento ambiguo. »<sup>12</sup>

The loss of identity provokes a fear equivalent to cosmic fear, because its origin is the same, the fear of the unknown, the certainty of our insignificance in the face of the immensity of the universe and in the case of identity the certainty of our disappearance in the face of oblivion. It is the fear of unbearable suffering that represents for human beings the solitude that we seek to be recognized and not to be forgotten, because in the recognition of our existence we seek to find eternity. But in human experience there is not enough temporality to experience eternity because we are beings of the moment, in a fluid and constantly changeable environment, the flux of time and the point in which we are, that is to say the present, eternity is only a concept.

In the face of uncertainty, fear pushes us towards belief in everything that can comfort us, the paradigm by excellence is religion, in all its forms and explanations. These religious beliefs, besides their unifying function, also have a secondary social function, because they serve to preserve customs, justified through the links they have with religious beliefs or social conventions.

### **Conflicts around identity**

---

<sup>12</sup> Zygmunt Bauman. Conversaciones con Benedetto Vecchi. Traducción del inglés de Daniel Sarasola. Primera Edición. Editorial Lozada. S.A Buenos Aires 2005. p.68.

« L'aspiration à l'identité vient du souhait de sécurité qui en soi même est un sentiment ambiguo. » (Je traduis).

Toutes les perturbations que peut présenter un sujet à cause des difficultés avec son identité sont aussi valables pour la société et les différentes identités qu'elle puisse rassembler. Les chocs entre cultures, entre croyances religieuses, entre nationalités, etc. En soi même les conflits qui peuvent se produire entre multiples identités dans le sujet ou avec des autres identités sont nombreux et normalement finissent par des chocs violents et douloureux, ces chocs constituent une menace pour l'intégrité sociale, en promouvant les sensations d'insécurité sociale ou de méfiance en soi même, dans le cas d'un conflit interne d'un sujet.

Il est un fait établi, le caractère ambigu, tel qu'une épée à double tranchant, du concept de l'identité. Le cri de guerre qui revendique une identité est bien de celui qui demande la reconnaissance, soit d'une communauté, soit d'un individu en particulier, généralement le représentant officiel d'une communauté ou de la société en générale, il peut être aussi l'effet d'une « pression collective » qui a été exercée sur un individu qui ressent la conformité et qui veut conserver ses croyances. Il peut être aussi le cas de quelqu'un qui s'oppose à une autre communauté majeure qui dévore, annule ou détruit un sujet ou une communauté mineure ou plus faible, en essayant de nier la différence entre eux. Cette situation se présente sous la forme d'une domination d'une entité sur une autre.

« La identidad, digámoslo claramente un “concepto calurosamente contestado”. Donde quiera que usted oiga dichas palabras, puede estar seguro de que hay una batalla en marcha. El hogar natural de la identidad es un campo de batalla. La identidad sólo vuelve a la vida en el tumulto e la batalla; se adormece y queda en silencio cuando el fragor de la batalla se desvanece. »<sup>13</sup>

La dénommée lutte de l'identité est contre la fragmentation et la dissolution, non seulement d'elle-même sinon des identités complètes.

---

<sup>13</sup> Zygmunt Bauman. Conversaciones con Benedetto Vecchi. Traducción del inglés de Daniel Sarasola. Primera Edición. Editorial Lozada. S.A Buenos Aires 2005. p.163 - 164.

«L'identité, disons-le clairement est un « concept chaleureusement contesté » N'importe-où vous entendez ce mot, vous pouvez en être sûr qu'il y a une bataille en marche. Le foyer naturel de l'identité est un champ de bataille. L'identité seulement revient à la vie dans le tumulte de la bataille ; elle s'endort et reste en silence lorsque le fracas de la bataille s'éteint. » (Je traduis).

Le rythme de changement constant propre de la modernité a provoqué une dynamique d'expérimentation avec les identités ; dans la modernité se compromettre avec une seule identité représente un risque d'exclusion égal à la mort pour n'importe quel individu, surtout en ayant autant d'identités pour essayer, de la même façon qu'on change de vêtements, ce serait une pratique courante de changer d'identité. Le besoin d'être dans un progrès constant fait que les individus perdent de vue, l'identité sous laquelle ils sont plus susceptibles d'avoir un sentiment de plénitude dans sa vie. Ainsi les identités possibles ne peuvent pas être identifiées comme fausses ou comme véritables, car les identités finalement suivent le rythme des modes.

Nous sommes libres d'être ce que nous choisissons mais nous avons tellement peur de l'exclusion que nous préférons serrer ce que nous connaissons et nous nous tenons à la préparation que nous avons reçue pour survivre à tout changement qui puisse se présenter dans notre structure de base.

En termes généraux, celle-ci est la situation de l'identité confrontée aux sociétés modernes, de n'importe quelle partie du globe. En fait ce qui change d'un contexte à l'autre, ce sont les formes de ces institutions et les outils qui ont été établis à travers leurs histoires pour que leurs sujets puissent construire et déconstruire leur identité, même si de base le sentiment que nous gardons est l'incertitude.

L'Amérique dans toute son étendue géographique a une variété très large d'entités sociales et culturelles, des entités primordiales pour la constitution des identités nationales diverses. Même s'il existe la division entre l'Amérique anglo-saxonne et l'Amérique latine, initialement c'était un territoire d'identités ethniques et tribales isolées du reste des continents, une exclusion permanente jusqu'à l'époque coloniale, qui a permis dans ce territoire si vaste, le développement des identités et des activités « d'identification », desquelles ont été constituées trois identités nationales prédominantes (Les Aztèques, Les Mayas, Les Incas.) sur les autres qui ont été soit bien intégrées ou soit elles ont disparu. Mais ces identités nationales prédominantes étaient aussi fortement liées à leurs territoires, raison pour laquelle, leur envergure ne leur a pas permis de se répandre sur tout le continent, de cette façon beaucoup d'identités nationales moins fortes ont pu subsister. En résumé, l'Amérique était un continent pluri-identitaire.

À l'arrivée des Espagnols, ensuite des Anglais, des Portugais, des Hollandais et des Français, les identités locales ont été fortement confrontées par le fait qu'il existait des identités nationales plus fortes, plus structurées et mieux établies. Même si chaque pays avait des politiques sociales, culturelles et raciales, la vérité est que les identités européennes ont englouti les identités tribales amérindiennes. En outre avec l'introduction des pratiques comme l'esclavage dans les territoires américains coloniaux, des milliers d'Africains sont aussi arrivés, chacun avec son identité culturelle et sociale. Ceci a complété le mélange basique, qui à travers les siècles passés, après le 12 octobre 1492, que l'Amérique a été découverte, a fait de l'Amérique un continent encore plus riche au niveau des matières primaires avec lesquelles créer diverses identités, toutes différentes les unes des autres.

Il est certain que l'identité Européenne, imposée dans tout le continent est fortement marquée par sa structure sociale monarchiste, mais après les révoltes pour l'indépendance des territoires américains, ils ont été constitués de républiques, généralement avec une nouvelle structure sociale dominée par la bourgeoisie, qui dans l'histoire récente des pays a changé pour des oligarchies un peu partout, en constituant des identités nationales fortement liées aux préceptes chrétiens, catholiques ou anglicans et par conséquent, fortement patriarcales. De la même façon qu'un enfant apprend par identification avec ses parents et ensuite grâce aux processus de comparaison, il commence à se détacher de l'identité de ses parents pour s'inscrire dans celle qu'il souhaite ou celle dont il a besoin, les nations états et les peuples américains ont construit leurs identités en faisant une mélange hétéroclite avec tous les facteurs qui ont déterminé leurs histoires.

### 3. 2<sup>eme</sup> Chapitre

#### La nature de la vidéo.

Tout l'art contemporain est le fruit de la transformation, qu'impliquent la conceptualisation et le processus créatif, mentale et parfois spirituel. À cause de cela, toute manifestation artistique contemporaine peut être interprétée comme une manifestation de l'identité subjective ou objective de l'artiste créateur, car d'une façon ou une autre, la production artistique aura été provoqué soit par son identité individuelle, c'est-à-dire ses intérêts, ses goûts, ses croyances ; soit par son identité collective, ses préoccupations, ses observations et même ses critiques de la société dont il fait partie. En conclusion, l'art contemporain serait fortement ancré dans la complexité du monde réel qui se donne doublement comme image, dans une étape primaire dans la nature et dans une étape secondaire dans les interfaces des appareils de perception.

« L'œuvre d'art fonctionne comme un interstice social, soit un espace de relations humaines, qui, tout en s'insérant plus ou moins harmonieusement et ouvertement dans le système global, suggère d'autres possibilités d'échanges, comme autant d'alternatives aux systèmes en vigueur. »<sup>14</sup>

Que les artistes travaillent directement sur la société à laquelle ils appartiennent ou qu'ils travaillent sur les mondes alternes, virtuels, utopiques ou mêmes imaginaires, démontrent que l'art est loin d'être séparé de la réalité, l'art offre une perspective créative et une prise de conscience. L'art contemporain a eu aussi, de façon parallèle à la liquéfaction des sociétés modernes, un processus de désintégration de la représentation et de l'image pour achever la transformation. Avec le développement de la photographie numérique et l'expansion de la vidéo-art, la production artistique a entre dans le terrain de l'immatérialité, de l'intangible, du virtuel. La prise d'image par un caméscope est un processus de désintégration des valeurs de l'image pour le concrétiser en data et le traduire en bits desquels sa représentation visuelle serait celle des pixels, des unités complexes qui construisent les images numériques. De cette transformation s'obtient une image similaire, visuellement exacte à son référent, l'originale, mais d'une substance différente, c'est-à-dire des images Isomorphes.

---

<sup>14</sup> Claire Moulène. *Art Contemporain et lien social*. Imaginaire: Mode d'Emploi. Paris. Éditions Cercle d'Art. 2007. p. 83.

L'identité, comme élément fondamental pour la constitution de nos sociétés et chacun des sujets qui l'intègrent, a eu aussi un rôle important dans l'histoire de l'art, de la représentation et dans le développement socioculturel de cette pratique. La relation entre l'identité, l'art et la représentation, de la même façon qu'entre le concept, le sujet et la société, se déploie en deux niveaux différents. Le premier niveau est celui de l'identification d'un sujet ou la détermination de son identité, le deuxième niveau serait celui de l'identité de l'art, ou l'appartenance d'une manifestation artistique à un style, lié, pas seulement à un moment historique sinon à l'identité même de ses sujets. La relation entre l'art et l'identité a été amplement représentée à travers l'histoire, principalement dans l'art des portraits et dans les représentations des personnages d'ordre historique. Si bien, le rapport entre l'imagerie des peintures, de genre historique et des portraits, avec la réalité c'est-à-dire, avec une représentation correspondante à son référent visuel, a été en changement constante à cause des développements techniques, aux préoccupations de l'époque, aux mouvements philosophiques, etc. En soi, la représentation, soit des personnes, soit des personnages historiques ; s'est débattue entre la représentation fidèle de la réalité, de ce qu'ils voyaient et la représentation idéalisée ou déformée par les besoins discursifs ou l'imagination des artistes créateurs.

« Recording something, I feel, is not so much capturing an existing thing as it is creating a new one. I want to have more of an input in this process of creation than simply to determine where to point the camera. An active position enables me to exceed my own physical limitation and manifest my imagining. Which then serves more to really transform myself than just to change the images existing within the confines of the monitor screen. »<sup>15</sup>

Comme je l'avais déjà expliqué auparavant dans ce texte, la représentation artistique a un rôle fondamental dans le développement des sociétés humaines, parfois avec une fonction politique, d'autres fois avec des fonctions religieuses. Certainement les sociétés

---

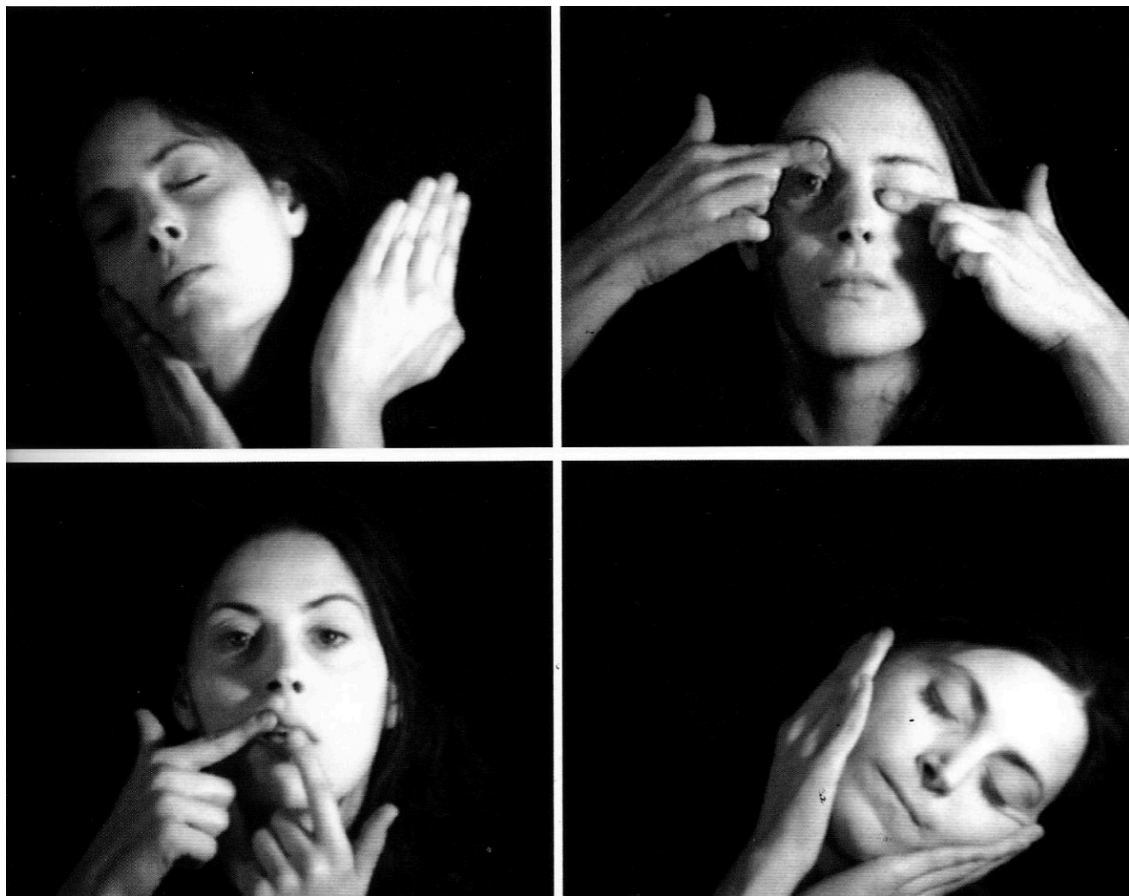
<sup>15</sup> Bill Viola. *Reasons for knocking at an empty house. Writings 1973 - 1994*. Londres. Éditeur Thames and Hudson : Anthony d'Offay Gallery. 1995. p. 33.

« Enregistrer quelque chose, Je sens, ce n'est pas autant comme capturer une chose déjà existante, comme créer quelque chose nouvelle. Je souhaite avoir quelque chose de plus qu'une participation dans le processus de création, que la simple détermination de l'endroit où le caméscope est orienté. Une position active qui me permettra dépasser mes limitations physiques et de manifester mon imagination. Lequel servira plus à vraiment me transformer que simplement charger les images existantes dans les limites de l'écran du moniteur. » (Je traduis)

se sont servies de la représentation de ses coutumes, de ses traditions, de son entourage, de ses pratiques quotidiennes, de ses croyances, etc. comme un moyen de construire et d'instruire son identité, car soit au niveau social ou soit au niveau personnel, l'identité est en fait une question d'image, immatérielle, mentale, présentée et finalement représentée. Des images que se servent des trois moyens pour rendre compte du réel : le langage, le son et l'image, trois éléments fondamentaux de l'image vidéo.

---

HANNAH WILKE – Gestures (1974)



La vidéo *Gestures*, se présente sur un écran, est en blanc et noir, et ressemble au début une publicité pour une crème de soins, mais les gestes de l'artiste sur son visage, deviennent avec le temps, plus violents. Le geste de l'artiste sur son visage sont associés aux pratiques rituelles de beauté féminine et ainsi à son identité de genre. En reprenant ces gestes, simples, communes, l'artiste fait une transformation du comportement en l'exagérant pour élaborer une critique. La transformation de son visage par la pression de ses mains, provoque aussi un changement dans ses traits, qui montrent la malléabilité du visage et sa perception.

En effet, cette vidéo reprend un geste commun dans les publicités des crèmes et des produits de beauté. Ce sont les mêmes types des vidéos, de propagande, qui modifient la relation entre l'image du corps et le corps du sujet et qui renforcent des stéréotypes.



---

Les artistes contemporaines ont mis en épreuve ses réflexions autour de l'identité, des institutions sociales qui servent comme référent pour sa construction et même ses propres traits identitaires à travers l'image vidéo et l'installation. L'art comme manifestation de la culture et de la société à laquelle l'artiste appartient, est le médium approprié pour l'exploration de l'autoportrait, de la famille, du genre, du langage, de la nationalité, etc.

### **L'image vidéo et la réalité.**

L'image vidéo de type numérique dans la poursuite de la ressemblance au réel a perdu en profondeur de champ, un défaut qui a été compensé par l'émulation des couleurs fidèles aux couleurs naturelles. Le processus de transformation de l'image-vidéo analogue vers la numérisation a eu plusieurs étapes, en commençant par le montage virtuel apparu en 1989 sous la forme du logiciel AVID et ensuite avec la numérisation du matériel de tournage au cours des années 1990, dont l'apparition de format DV en 1995 a été le plus mémorable. Mais ce mouvement de changement qui proposait la mutation et la désintégration de l'image vidéo fait partie d'un nouveau type de codage de toute



sorte d'information. Le codage informatique, est un changement de forme, de matière et de conception qui a évolué en ce que nous connaissons comme la dimension virtuelle, de type inter-médial et hyper-médial. La présence généralisée du numérique dans les techniques de production d'images contemporaines, a créé une homogénéisation des traits. De façon indéniable, entre la capture et la restitution en image les signaux sont transportés et traités sous la forme des bits, du langage d'information binaire, dont sa production se fait sans perte, sans dégradation, de traitement facile et sans nécessairement changer le data d'origine, ainsi on peut les mélanger, tant que l'autre signal sera de la même nature, soit d'une prise réelle ou d'une image produite par calcul. Mais paradoxalement, tout usage implique la conversion d'analogique au numérique et vice-versa, dont le surcodage emporterait la destruction de l'image, ou au moins le déclin de sa qualité. Techniquement, le numérique n'est qu'un état intermédiaire, invisible des signaux visuelles et sonores que finalement nous percevons sous forme analogique (lumière, vibration d'air). « Le réel est tout sauf numérique, et ses images sont en fait analogiques »<sup>16</sup>. De cette façon, le numérique ne serait pas langage ou une langue car nous ne sommes pas équipés pour l'apercevoir.

De façon analogue au langage d'information binaire, la perception humaine aurait sa propre version du numérique, l'imagination qui serait la faculté de l'homme à produire des images dans sa tête et parfois dans la réalité, l'imaginaire dans ce sens, serait les images créées dans l'esprit humain, tandis que l'Imaginarium serait le reflet du monde dans l'imaginaire, à la façon d'un redoublement. Ainsi l'imaginarium tend à remplir l'imagination avec les traces de ce monde réel en le limitant et de la même façon, l'image numérique peut devenir potentiellement tricheuse, lorsque les retouches modifient la sensibilité de l'homme en présentant des changements indécélables qui portent une information fausse.

« L'image (numérique) n'est plus une reproduction plus ou moins vraisemblable du monde, mais elle en est une reconstruction, plus ou moins vraisemblable. »<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Texte, *La mutation numérique. Profondeur et Complexité*. Jean-Luc Lioult. Aix Marseille Université, LESA EA 3274. Du livre de Caroline Renard. *Images numériques ?. Aix en Provence*. Presses Universitaires de Provence. Arts, Histoire, Théorie et Pratique des Arts. 2014. p.24.

<sup>17</sup> Texte, *Numérisation et représentations*. Raul Grisolia. Université de Rome la Sapienza. Du livre de Caroline Renard. *Images numériques ?. Aix en Provence*. Presses Universitaires de Provence. Arts, Histoire, Théorie et Pratique des Arts. 2014. p.24.

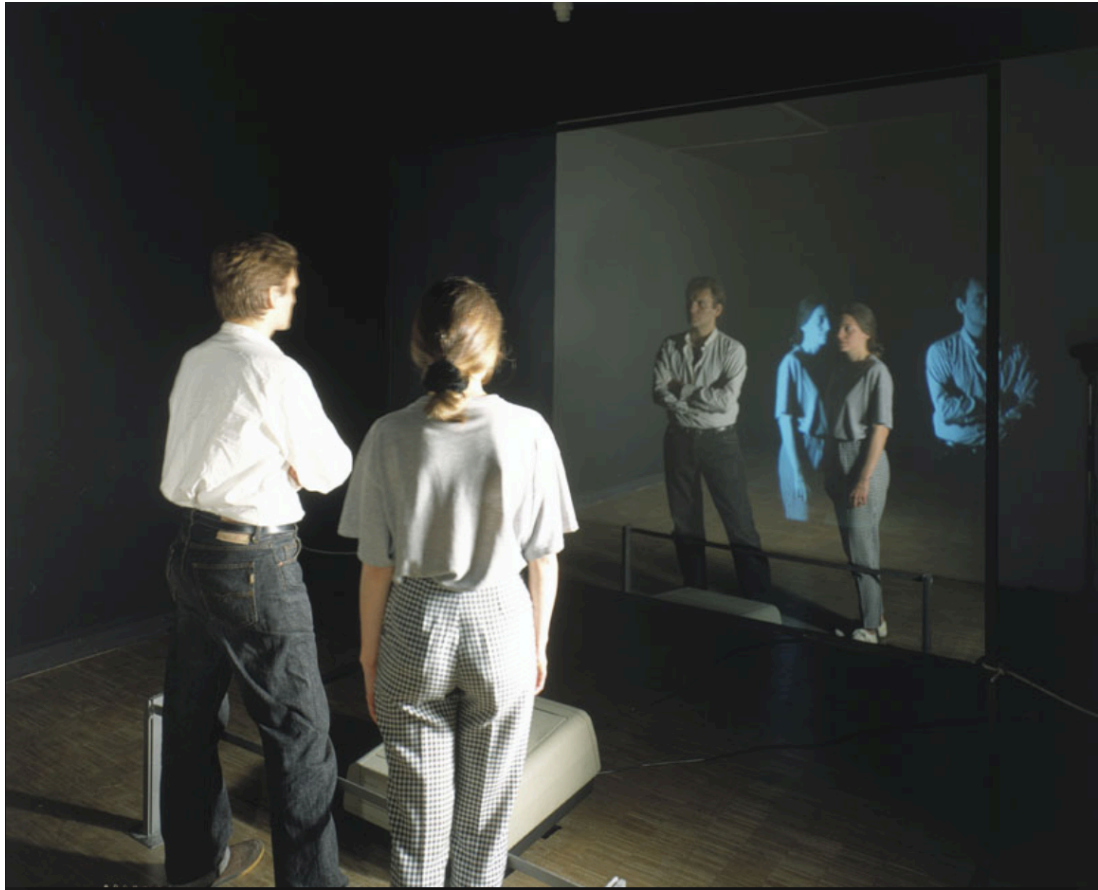
L'esthétique de l'image vidéo en numérique se présente en deux lignes de représentation, générales. La première présenterait l'hyperbole et de la fuite dans l'imaginaire, une esthétique qui utilise les images simulacres et les images mimétiques en les fusionnant pour créer des mondes impossibles et en surchargeant l'image. Le deuxième présenterait le maintien du réalisme, laquelle se sépare en trois tendances elle-même. La tendance hyperréaliste, qui se caractérise par une image lisse, sans matière et sans grain qui dérive dans une mimésis idéale, à la façon des artistes de la Renaissance, cette image cherche la dépuration de l'image en la rendant plus que parfaite, en comparaison avec le monde réel, cette tendance répondrait au souhait de maintenir une illusion de pouvoir sur l'image et sur la réalité même qu'elle prétend représenter. La tendance au réalisme « mineur » aborde l'image depuis les pratiques standardisées, ces images sont celles que nous voyons dans les journaux et les programmes produits sous le format de « télé-réalité ». La troisième et dernière tendance serait celle qui va vers l'art pauvre qui abandonne les possibilités de traitement de l'image et profite des qualités techniques. Cette tendance cherche les images et les sons imparfaits qui rendent compte du côté réel dans lequel se basent ses images. Cette tendance correspond à une prévalence de l'engagement physique, politique et poétique qui fait des images traces des actions spécifiques de l'artiste créateur ou de la simple quotidienneté des anonymes.

---

PETER CAMPUS – INTERFACE. Vidéo installation. (1972)

Dans cette œuvre les visiteurs d'une exposition s'intégraient à l'image vidéo de cette installation. Filmés par une caméra, son image était immédiatement projetée sur des écrans. Ces images du réel, corporel et temporel des participants, étaient transformées par la disposition des projecteurs ou la médiation des discrets panneaux de verre qui agrandissait l'image ou la dénaturaient. Ceci changeait le statut du spectateur, qui normalement reste dans le rôle de passif de la contemplation, en le mettant dans la position active de source de l'image et en plus, en lui reste la possibilité de modifier sa propre image isomorphe, par l'incidence de ses mouvements ou de ses déplacements. La relation frontale qui se génère entre le corps du spectateur et l'image projetée, reflet, fait de ces images des phantasmes qui interpellent le regard du corps, mais aussi son identité référentielle physique.

---



Avec le développement de la photographie et de la vidéo, la relation entre la réalité et l'image s'est réaffirmée, dans le sens que l'image, produite par ses techniques, reproduisait les détails, les textures, les couleurs et finalement, le temps, de façon plus fidèle, à la perception humaine et sa production était plus rapide, de manière déconcertante, cette profusion des images inégales, force une sélection des images que dans les processus analogiques, se réalisait au moment de la production, mais que dans l'ère du numérique se déplace au moment de la diffusion, ce simple changement provoque une multiplication d'images et des prises de vues, dont le temps se superpose et l'image peut devenir redondante.

Les techniques de production rapide de la vidéo et de la photographie ont monopolisé la relation entre l'image et la réalité, de manière telle, que dans les sociétés modernes l'image photographique et vidéo est conçue comme un reflet de la réalité. C'est à cause de cela que la vidéo et la photographie sont devenues les méthodes pour explorer les nuances de l'identité dans l'image. Les artistes contemporaines se sont servies de l'image vidéo et la photographie pour questionner les éléments plus intimes de

l'identité, pas seulement comme un trait individuel, sinon aussi comme un phénomène social.

L'image photographique ou l'image vidéo dans l'art ne sert plus aux propos de représentation de la réalité. Ces images n'ont pas un but narratif non plus, sa malléabilité les fait susceptibles à toute sorte des manipulations, visuelles ou dans son installation, qui la transforment, ainsi ses changements font d'elle quelque chose de différent, l'image vidéo n'est plus seulement un reflet de la réalité, la création de ces images permet aux artistes d'éprouver la réalité, sa réalité, hors d'un temps établi ou d'un espace conçu.

« (About the camera) I realize that it offered the only way out of the scene I was in, through a little aperture and off into another place that would exist beyond the present time and place. »<sup>18</sup>

Dans l'image vidéo, la dichotomie entre la réalité et l'imaginaire disparaît, les deux référents s'entrelacent en créant multiples dynamiques qui font de l'image vidéo l'espace pour s'adresser au public, aux corps externes, à l'artiste même, l'espace externe de prédilection pour provoquer les réflexions internes, pour penser l'identité. Les images tournent sans fin sur elles-mêmes dans un espace en expansion constante, qui fait des images un élément médiatique entre l'homme et le monde, dont elles peuvent devenir des idoles et des simulacres. Les images numériques transformeraient la réalité en le restructurant pour assister à la création d'un scénario planétaire, ou le monde circulaire, ici toute chose participe d'un contexte de significations. Les images de l'homme dans ce monde ne sont pas des fenêtres sinon des écrans, des surfaces qui traduisent l'état des choses, sans une linéarité historique et temporelle. Les images numériques créent un Imaginarium du réel, moitié images captés du réel et neutres, moitié retouchées d'un réel in-formé.

---

<sup>18</sup> Bill Viola. *Reasons for knocking at an empty house. Writings 1973 – 1994.* Londres. Éditeur Thames and Hudson : Anthony d'Offay Gallery. 1995. p. 33.

« (à propos du caméscope) J'ai réalisé que cela offrait la seule route de sortie de la scène dont je me trouvais, à travers la petite ouverture et sortir en direction d'un autre endroit qui existerait, au-delà du temps présent et de l'espace. » (Je traduis)

La télé-réalité, serait une des produits du mélange entre l'image réelle et l'imaginaire, ce type de production qui prétend présenter la vie réelle des gens du commun, dans les espaces contrôlés en répondant aux situations dans lesquels ils sont mis pour le divertissement du public. Ce type des programmes serait un phénomène du regard que la société porte sur elle-même, mais surtout comme une place de réflexion sur la place de l'individu au cœur de cette même société. Cet espace semi-fictionnel fait une mise en scène des relations humaines et des liens qui établissent l'identité. Les dispositifs conçus pour la télé-réalité ont fait un impact dans l'imaginaire des artistes et vice-versa. La télé-réalité se trouve dans l'espace intermédiaire entre la fiction et la réalité, un espace qui se nourrit de toutes les stratégies de communication qui re-configuraient la réalité au profit de son expression. Les images produites dans ce type des programmes se cataloguent comme les images retouchées d'un réel in-formel qui se caractérise par la présentation d'un réel modifié, d'une certaine façon retouchée, mais que finalement met en image la projection de l'homme sur son milieu, une re-présentation du réel apprêté, qui demande une opération complémentaire à la captation, ce qui peut s'interpréter comme un enjolivement de l'image réelle.

Les images audiovisuelles numériques, ne se proposent pas comme une négation ou un rejet de la tradition représentative et de construction des images de l'art classique, par excellence la peinture. Elles ne font pas une rupture avec les formes, les images numériques continuent à faire référence au système de représentation interne qui ne disparaît pas avec le processus de déconstruction et reconstruction du monde provoqué par la numérisation. Ceci positionne les images dans l'espace communicatif, un nouvel espace qui s'est développé avec l'amélioration des outils techniques, qui facilitent l'enregistrement et la manipulation des images audiovisuelles, de façon intuitive et flexible, tout cela favorise les possibilités plastiques de l'audiovisuel à plusieurs niveaux, en commençant par la création, passant par la production et finissant dans sa distribution. La numérisation a évolué en créant un nouveau langage avec des nouvelles formes de représentation qui ne s'articulent plus au niveau interne aux images audiovisuelles sinon dans le rôle qu'elles jouent dans la construction d'un milieu ambiant.

La mutation d'analogique à numérique, de l'image et du son, a permis de se débarrasser du grain dans l'image et de laisser les sons « propres ». En plus, la miniaturisation et la portabilité de hardware permettent un engagement physique spontané et une poétisation du geste. Ceci a ouvert les choix techniques, idéologiques et esthétiques du réalisateur artiste créateur quant à la forme la qualité et le discours.

La tendance hyperréaliste dans la représentation du monde est devenue la norme dans la conception technologique de l'audiovisuel, avec le propos de provoquer la sensation d'immersion perceptuelle du spectateur, le développement de ces systèmes cherche l'imitation des stimuli qui en confondant la perception, ne permettraient la différenciation entre la fiction et la réalité. Le propos de cette image hyperréaliste serait celui d'inhiber le déchiffrement de l'image, un comportement essentiellement acquis et culturellement définie par la capacité recognitionnelle à identifier un objet dans une image, qui dépend du degré de proximité intellectuelle avec les codes et les symboles sollicités dans la construction de l'image.

« L'image paraît réaliste parce que le cerveau ne parviendrait pas à discerner les propriétés qui au contraire le distinguent de notre environnement réel. Si l'hypothèse de la compensation est correcte, alors le cerveau construit, pour ainsi dire, la représentation à l'aide des propriétés matérielles de l'image dépendant en partie du contexte de vision. »<sup>19</sup>

L'augmentation de la puissance technique des équipements conçus pour l'imitation du réel, pour tromper la perception et la faire oublier le code informatique, a provoqué un phénomène inverse, dont la perception humaine est méfiante de ce réalisme de l'image, car elle implique la dépurcation visuelle et le développement d'un monde alterne, immatériel, inconnu et finalement, visuellement déconcertant, car finalement le monde réel est imparfait.

### **Le temps de l'image et l'image du temps.**

La dimension temporelle dans la vidéo ne sert pas à l'artiste à combattre l'écoulement temporel constant de la vie, sinon à trouver sa propre temporalisation, de le rythmer, de le faire conscient, mais pas de le mesurer. La vidéo conduirait à la conscience du temps, les mouvements du corps, sont la manifestation de temps dans la conscience corporelle, les battements du cœur, les clignements des yeux, la faim, etc. L'image en vidéo ne capture pas seulement des instants, sinon qui peut les multiplier, les ralentir ou les

---

<sup>19</sup> Texte, *Une image 3D est-elle réaliste ? Vision stéréoscopique et réalisme perceptif*. Emmanuelle Glon. Centre Maurice Halbwach. CNRS. New York University of Paris. Du livre de Caroline Renard. *Images numériques ? Aix en Provence*. Presses Universitaires de Provence. Arts, Histoire, Théorie et Pratique des Arts. 2014. p.103.

accélérer, cette temporalisation de l'artiste sur l'image peut banaliser ou au contraire ennoblir, mais la vérité de cette temporalité dans l'image vidéo est qu'elle est complètement anachronique. Finalement, cette caractéristique est celle qui donne à l'image vidéo l'importance sociale et culturelle que l'artiste exploite dans ses œuvres pour questionner l'existence, concept fortement lié à la conception du temps et à la mesure dérivés de l'expérience corporelle humaine. Également nous avons déterminé, qu'à raison de soixante battements par minute en moyenne, nous concevons la première unité du temps, la seconde. Unité que par accumulation, constituerait les autres unités de temps conceptuelles : des minutes, des heures, des jours, des semaines, des mois, etc. Si bien la temporalité corporelle ne nous permettrait que vivre l'instant immédiat, le battement du cœur de l'imminent ou l'instant concret, la mémoire et la conscience temporelle nous permettraient de faire une continuité, mais aussi d'envisager la création et la mort ou la fin de façon simultanée. De cette façon, le temps de la vidéo serait du même type que la temporalité corporelle, la vidéo serait vécue dans cette temporalité, mais théoriquement la temporalité de la vidéo fluierait sans fuir, simplement fluierait sans s'en aller, sans s'épuiser.

« Le temps est le bien le plus précieux de l'homme comme le plus destructeur ; le temps fuse en lui et il ne peut l'arrêter. Aussi la relation entre l'homme et le temps est-elle conflictuelle. Nous avons montré que la vidéo serait l'image du temps ; mais le corps humain est aussi l'image, puisqu'il montre son passage inéluctable. »<sup>20</sup>

Nous apercevons la vidéo comme un art de temps lorsqu'elle est vue et analysée dans sa dimension visuelle, seulement comme image, mais la vérité est que la vidéo est aussi un art de l'espace, l'image en elle-même est une question d'espace, dès sa capture, l'image vidéo suit le simulacre de la profondeur qui avait été si significatif pour les artistes de la Renaissance et lorsqu'elle est visible, soit dans un écran où la spatialité est une question d'espaces qui se créent de l'autre côté de l'écran où la noirceur fait de l'espace infini contenu ; ou soit dans une projection, où l'image vidéo s'approprie de l'espace qui l'entoure pour créer une ambiance, où le corps de l'installation, le corps du spectateur et même la corporalité qui puisse avoir l'image sont des éléments spatiaux.

---

<sup>20</sup> Sophie-Isabelle. Dufour. *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*. Paris. Archibooks + Sautereau Éditeur. 2008. p. 167.

« Selon le cas, les questions de temps et d'espace se posent différemment : il semble que la monobande vidéo relève davantage des arts du temps et que l'installation s'apparente plutôt aux arts de l'espace. »<sup>21</sup>

Entre l'expérience du temps en image vidéo, la représentation d'un autre temps en photographie et le temps du regard du spectateur il y a une distance temporelle, même si dans la temporalité de la vidéo, en la revoyant le passé-présent, se ré-actue en se superposant sur le réel instant. C'est-à-dire, que la vidéo propose une expérience temporelle nouvelle, où la durée par « défaut » de l'image vidéo, en étant superposé sur l'instant présent, donnerait l'expérience d'une durée composite, complexe, qui ne serait pas scellé dans le bloc du support, mais que constituerait des temporalités variables. Dans la répétition incessante des pixels de l'image vidéo numérique, se décompose la temporalité des images, ainsi la technique numérique ne ferait l'enregistrement d'un simple bloc de durée unique, sinon que serait le processus constant de conversion d'un flux lumineux en donnés et en coordonnées abstraites.

L'image numérique, serait moins anachronique que les images analogues de la photographie, de la peinture et de l'image vidéo. Si bien dans les images analogues la notion de trace et d'absence sont plus claires, la photographie et pourtant dans la vidéo analogue, la trace de la lumière sur un support, provoquée par une réaction physico-chimique et dans la peinture la trace d'un pigment sur une toile où l'absence dans ces images, était son propos, car elles étaient une momification d'un moment précis, elles avaient un propos documentaire et à cause des techniques de production, il y existait un lapsus de temps entre le moment de conception de l'image et l'achèvement de la même sur un support, où le temps de l'image ne correspondait plus à celui de la réalité. Dans l'image numérique, la trace n'est pas visible dans sa matérialité sinon dans sa reconstruction sur un écran et l'absence ne se fait pas évident dans le sens que ces images sont instantanées et les technologies de production la rendent visible dans l'immédiat, cependant, elles ne sont plus une copie du monde, sinon un hybride qui mélange le propos documentaire du monde et la personnalisation de l'image, selon les propos de son créateur. Le caméscope capture le monde à travers la lumière et la transforme en image, mais lorsque l'image entre dans l'ordinateur elle n'est plus empreinte sinon une signe.

---

<sup>21</sup> Sophie-Isabelle Dufour. *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*. Paris. Archibooks + Sautereau Éditeur. 2008. p. 156.



« La grande préoccupation de beaucoup des citoyens consiste à changer leur propre existence en image, bien que beaucoup de ces images gravées ne soient plus jamais contemplés. Parfois, la sensation de tout stocker est plus importante que l'usage postérieur de ces documents déposés dans le disque dur. Il est nécessaire de tout enregistrer pour le posséder (...) »<sup>22</sup>

Le temps de l'image vidéo différerait du temps et l'espace réel dans son format, l'image vidéo serait limité par le cadre spatial et la temporalité de son support, tandis que la perception normale du temps ou quotidienne, serait dépendante de notre regard et notre mouvement qui rythmeraient le passage du temps indiscutablement homogène et continu.

---

ANDY WARHOL - Outer and Inner Space (1965) Vidéo Installation. 60 min approx.



Cette vidéo installation, il y a une double projection où se présentent deux images vidéo aux temps différents. La première ce qui monte Edie Sedgwick, de profil sur un moniteur, du côté gauche, où elle parle avec quelqu'un qui se trouve à droite. Le deuxième temps est celui de la présence réelle d'Edie Sedgwick, assise devant le moniteur du côté droit de l'image, qui parle aussi à une personne hors le cadre, à notre gauche. Le troisième temps serait celui de l'image qui capture toute la situation, mais qui montre

---

<sup>22</sup> Texte, *L'hybridation numérique et la valeur du temps*. Ángel Quintana. Université de Gérone, Du livre de Caroline Renard. *Images numériques ?*. Aix en Provence. Presses Universitaires de Provence. Arts, Histoire, Théorie et Pratique des Arts. 2014. p.68.

seulement le double visage de Sedwick. Le temps de l'expérience de la vidéo installation, témoignerait de la superposition de ces temps, qui en coïncidant donnent l'impression que la conversation se développe entre les images de Sedwick et non avec une personne hors champ. Cette composition et installation fait que les images soient constamment perturbées, transformés par l'incidence du temps complexe dans la vidéo et par la transformation de l'image qui se détériore avec l'enregistrement de l'enregistrement, comme si c'était un surcodage. Dans cette vidéo-Installation se présente une multiplication de l'image identitaire, un jeu entre l'image réelle et l'image mentale et l'imago. Dans cette installation, se voit l'identité de Sedwick comme personnage, non comme personne.

---

### **La simultanéité un phénomène temporel et spatial.**

« (...) il s'agit de l'accumulation sur une même toile de mouvement spatio-temporel.»<sup>23</sup>

La simultanéité serait un des phénomènes provoqués par le développement de l'image vidéo et un des dispositifs discursifs, communément utilisé dans la vidéo installation. La simultanéité aurait trois mouvements reconnaissables. Le premier serait celle de la capture simultanée d'un même instant qui profite de la dimension représentative de la vidéo. Le deuxième mouvement serait celle de la perception, un mouvement complètement subjectif dont la représentation ne peut pas faire preuve et le troisième mouvement de la simultanéité se donnerait dans l'espace, qui exploite la dimension spatiale de la vidéo pour ouvrir l'image et l'unir avec l'expérience de l'espace.

Le premier mouvement de la simultanéité, impliquerait la capture depuis plusieurs points de vue, se ferait à travers la multiplication des caméscopes, cette technique servirait à l'introduction et au mélange des images sans problème de synchronisation, une pratique propre de la production des séquences dans l'image narrative du cinéma. Mais dans l'image vidéo artistique, la multiplication de la capture audiovisuelle, fait de la simultanéité et de la sur-dimension du temps un outil dialectique. Avec la multiplication des prises de vue d'un même moment, la dimension temporelle de l'action se multiplierait, car le moment serait individualisé dans par son point de vue dont l'image

---

<sup>23</sup> (à propos de la simultanéité dans l'œuvre des artistes futuristes.) Texte, *Série et simultanités des prises de vues. La démultiplication numérique*. Bruno Girard. Université de Nice Sophia Antipolis, Du livre de Caroline Renard. *Images numériques ? Aix en Provence*. Presses Universitaires de Provence. Arts, Histoire, Théorie et Pratique des Arts. 2014. p.157.

ne serait pas identique d'un appareil à l'autre. Cette opération se fait plus claire lorsque les images simultanées sont séparées dans des projections ou des écrans.

D'un autre côté, la simultanéité implique aussi une rupture de l'espace dans l'image pas de l'espace physique. Si bien l'espace est un avec le temps, la multiplication de l'instant qui implique la simultanéité des prises de vue, romprait la structure visuelle de l'espace, qui change d'un point de vue à l'autre.

Le deuxième mouvement celui de la perception se donnerait dans l'œil mécanique des caméscopes qui feraient le rôle d'œil multiplicateur du temps et des espaces en les « apercevant » séparément, tandis que l'œil du spectateur aurait la vision unificatrice.

Le troisième mouvement implique la mise en place des multiples images vidéo, qui peuvent être ou pas d'un même instant, mais qui se rencontrent dans un espace pour y être vues de façon simultanée. Cette accumulation des images, désigne la tentative d'exprimer plusieurs choses à la fois en relation entre elles-mêmes et avec l'espace où elles rentrent en relation avec les corporalités des objets et des sujets présents. La télévision, ou les images télévisées, est le médium qui plus s'est servi de la simultanéité de temps vidéo et de l'espace. La télévision fait une synthèse du temps et de l'espace pour les représenter dans la dimension de son écran, ce médium maintenant nous permet de voir en « direct » les événements qui sont placés ailleurs, dans des locations lointaines, mais aussi des images vidéos hors de son temps, anachroniques. Dans le désir de tout montrer, la télévision a fait tout visible et n'a rien laissé dans l'ombre.

---

ZINEB SEDIRA, Mother Tongue. Tryptique vidéo. (2002)



Cette triptyque vidéo, interroge les relations entre l'artiste, sa mère et sa fille, en prenant comme paramètre de conjonction de ces relations le langage. La première vidéo, *Mother and I* (France), montre à l'artiste en discutant avec sa mère, elle parle en français et sa mère lui réponds en arabe, la conversation tourne autour des mémoires et du passé de sa mère. La deuxième vidéo montre l'artiste en parlant avec sa fille, et s'appelle *Daughter and I* (England) dans cette vidéo, la fille pose les mêmes questions que l'artiste avait posées à sa mère à propos de son passé et de ses mémoires, l'artiste parle en français tandis que la fille la questionne en anglais, cette conversation semble moins fluide que la précédente. La troisième vidéo intitulée *Grandmother and Graddaughter* (Algeria), montre à la fille en parlant avec sa grand-mère, dans cette vidéo, c'est la grand-mère qui interroge la fille en arabe, mais le dialogue est forcé et unilatéral, car la fille ne semble pas comprendre les questions et l'image évidence rapidement la solitude de la grand-mère et le malaise de la fille. Dans ce dispositif, de simultanéité des images, il est possible de voir une transformation du discours, d'une langue à une autre, et une déformation des relations personnelles, mais aussi d'identité culturelle et nationale. La langue, un paramètre culturel, qui s'inscrit dans l'entourage familial, ici est un outil pour faire évident la fragilité des liens communicatifs. Ici la

transformation ne se fait seulement dans la nature du médium, il y a aussi dans le changement de langage et de la conception de famille.

---

### **Le « MIROIR NOIR ». Les écrans et le reflet.**

La légende raconte que l'image a été découverte par Narcisse sur la surface de l'étang, image qui l'a fasciné au point de causer sa mort. Cet étang paisible pour que son image ait été reflétée, l'image de Narcisse, et aussi profond pour qu'il ait pu se noyer dedans. Ceci a été le premier écran et le premier « Miroir Noir ». Le regard sur le miroir clair est reconnaissance et définition, il sert au sujet dans l'adoption d'une image comme étant la sienne, à connaître ses contours, à questionner ses limites, à apprendre ce qui lui est interne de ce qui lui est extérieur. Tandis, le « miroir noir », en termes modernes, se caractérise par être un émetteur de lumière, les différents écrans qui remplissent notre vie, toutes électroniques, sont les surfaces de construction des images, qui comme le reflet de narcissé, sont de nature immatérielle. Les écrans dans sa carrure sont les étangs électroniques dont la profondeur du noir permet le reflet du monde et l'apparition, fantasmagorique des imagos. La forme archétype du carré ou de boîte, des moniteurs et des projections, définit la forme permanente de la matière des contours stables, une structure d'une extrême plasticité dont la matière lumineuse fluide évolue et s'adapte. La boîte est la structure qui protège l'image de toute atteinte et se pose comme la limite d'un espace inviolable, elle est le conteneur des images que dans sa contradiction ne sont pas là ni ailleurs, tandis que l'écran est la surface qui délimite l'intérieur de l'extérieur du monde des images, l'écran accentue l'ambiguïté spatiale des images, frontière entre le cube et l'espace ouvert, entre l'espace concret de l'objet et l'espace infini. L'écran est l'espace neutre, infranchissable, comme une fenêtre de laquelle est visible la confusion et l'obscurité de l'intérieur de la boîte.

C'est l'obscurité de ces écrans, comme l'obscurité de l'espace dans la vidéo projection, ce qui permet la construction de l'image dans l'espace et qui dévient la surface de transformation, dont l'image acquiert de la corporalité et finit par construire une réalité imaginaire intangible. La vidéo dans l'art a le pouvoir de montrer ce qui demeure latent dans l'image avec plus de finesse et plus de complexité que l'image ordinaire. C'est dans cette caractéristique que l'image photographique et en vidéo se distinguent des autres méthodes de représentation, car même si la relation avec la réalité reste ambiguë dans l'art, cette « sensibilité » le fait le médium idéal pour la représentation des portraits.

Lorsque l'enfant reconnaît son image dans le miroir clair il commence la construction symbolique de son identité, de l'image qu'il a de lui-même, cette image sera le support primaire pour le sujet et à travers lequel il commence à construire les rapports avec les autres et avec soi-même. Socialement, le miroir noir remplit aussi le rôle de médium entre le sujet et son identité sociale, car les écrans sont les premiers endroits dans lesquelles les individus modernes commencent à s'identifier et à comprendre leur appartenance à une communauté, le premier écran présent dans la vie de tous les individus, est la télévision, qui complet l'apprentissage du langage des enfants. La télévision répand aussi des pratiques sociales et des conceptions culturelles, tels que les stéréotypes, les rôles de genre et même l'identité historique, en d'autres mots, la télévision répand la symbolique culturelle et sociale de façon efficace et rapide. Avec l'apparition de l'internet, l'écran de l'ordinateur a pris le relais de la télévision dans ce labeur, en agrandissant aussi les limites de son entourage et en ouvrant son identité aux influences d'ailleurs. Certainement, l'image que le sujet se fait de lui-même déterminera les possibilités qu'il aura de s'ouvrir au monde et d'accepter ou de rejeter l'altérité, car son auto-image sera la mesure que le sujet utilisera pour construire son image de l'autre et du monde.

Il est certain que l'identité du sujet se construit dans un rapport frontal à l'image mentale qu'il a de son corps, cela veut dire que les individus sont dans une construction constante des autoportraits qui évoluent en rapport aux conceptions spatio-temporelles. Les portraits dans l'art vidéo servent à représenter la posture de l'individu et son rapport au monde, aux conditions et à la perception des autres et qu'il a de soi-même. La vidéo rend perceptibles ces liens, qui d'autre façon, seraient complètement conceptuels. En symbolisant ses traits, le sujet peut se trouver dans une unité constructive que lui permettra d'administrer ses liens avec les autres et le monde. Cette unité constructive, serait son autoportrait, qui normalement devrait coïncider avec son image en vidéo de lui-même, mais dans les cas où l'image puisse mettre le sujet mal à l'aise, car elle lui semble aliénée ou altérée sera parce qu'il n'y a pas de coïncidence de l'autoportrait du sujet et son portrait en image vidéo. Lorsque l'artiste entre dans ce jeu entre l'autoportrait et l'image vidéo, le propos de l'artiste serait celui de créer un autre lui-même en dépassant ses préoccupations et en utilisant son propre langage visuel épuré. Dans ce contexte l'image vidéo dans l'art serait une image réelle qui se détache du monde et de la réalité même pour l'anéantir, pour se transformer en s'esthétisant et en faisant oublier le monde réel. L'œuvre d'art qui résulterait de ce processus réaliserait le passage de l'image mentale du sujet à l'imaginaire de l'art.

« C'est à la fois dans ce rapport à l'image de soi et à l'image de l'autre que se jouent des caractéristiques essentielles de la construction identitaire. L'image est omnipotente dans le devenir du sujet. Et c'est bien en ce sens que, nous le verrons, l'art vidéo met en jeu par ses managements de l'image de soi des questionnements et cheminements psychanalytiques.»<sup>24</sup>

L'image des portraits en vidéo fait appel aux subjectivités du spectateur, aux préjugés, aux sentiments, aux émotions, cette image mène le sujet vers la réflexion de sa corporalité et des corporalités des autres. En plus, la vidéo offre aux artistes la possibilité à travers son dispositif de prise des images de s'auto-filmer, mais surtout de jouer avec sa propre image en changeant la texture, de forcer les contrastes, de modifier les contours et d'intervenir sur la trame numérique à travers l'ordinateur, ceci rend visible la subjectivité du regard sur soi et sur les autres. Les corps de l'artiste, du spectateur, de l'image et de l'installation seraient l'endroit dont les fictions socio-culturelles, instaurées à partir du langage et normalisées dans les pratiques quotidiennes, qui seraient questionnées en réfléchissant sur l'intimité dont ces fictions seraient ancrées, le soi serait la source des images des autres et de nous-mêmes, celles que nous projetons vers l'extérieur. La position de l'artiste serait celle de défier la réalité, de déclencher des changements de perception, surtout dans l'exercice de l'autoportrait qui se présente violemment émotionnel, car il expose au spectateur les différents chocs psychologiques en rapport au miroir, comme l'angoisse de la disparition ou de la mort, qui jaillit dans l'expérience de la présence-absence de la vidéo, parce que la prise de conscience peut nous forcer à assumer des aspects de nous-mêmes et des autres qui nous résultent inconciliables.

La finalité des portraits en vidéo ne serait pas celle de conserver l'image des gens comme un souvenir d'un particulier ou comme une commémoration d'un personnage connu, comme celui des portraits de l'antiquité, non plus celui de préserver des images idéalisées, le propos de ces images, serait celui de capturer les instants dont la chair et l'âme font preuve de l'existence, dont l'identité résonne avec sa situation dans le monde. La présence de l'image vidéo dans l'art et surtout des portraits, est une manifestation des préoccupations des sujets à propos de leur endroit dans le monde, des croyances qui

---

<sup>24</sup> Mathilde Roman. *Art vidéo et mise en scène de soi*. Paris. L'Harmattan, Essai. 2008. p. 28.

les dominant, de leurs désirs intimes, de leurs peurs, mais particulièrement, des questionnements à propos de la société et de la vie.

« Le sujet est pensé comme se construisant dans un rapport à son corps et à son image, à celle de l'autre et à celle du monde qu'il habite »<sup>25</sup>

L'image de soi serait, avant tout plurielle et changeante, perturbante et ressemblante à la fois, la reconnaissance du sujet dans la surface du miroir dépasse le retour immédiat de l'image, car cette représentation change dans les détours qui imposent les enjeux sociaux. Ce retour serait le problème d'interaction entre l'image reflétée qui semble nous regarder et ce que nous voyons dans l'image vidéo. Le retour, le reflet, l'image de soi du sujet, sont des imagos, qui dans l'image vidéo gardent une étroite relation avec la partie sombre, parfois trompeuse, souvent aperçue comme simulacre, mais toujours complexe de la mimésis de la réalité faite par la matière de la vidéo.

---

BILL VIOLA - The passing (1991)



Cette vidéo est un parcours de la vie, où on trouve des séquences de l'enfance, d'un garçon, son fils, qui court et ses pies entrent et sortent de l'eau, des images légères et passagères, du mouvement, de changement et de transformation. Une autre séquence montre la mère de Viola mourante sur son lit, cette image montre le souffle haletant, est une image statique, de contemplation. Une autre séquence la naissance d'un enfant, dont la mère est passage entre le néant, le vide et la vie. Les images des paysages, des prairies dans son harmonie infinie qui leur donne l'air d'être suspendues dans le temps, les autres images des paysages dévastés par les forces de la nature, font un contraste entre la nature comme vie et la mort aussi comme nature, comme sa loi absolue. Finalement, l'image de Bill Viola submergé dans un espace aquatique, sous le poids immense de l'inertie, aussi suspendue dans le liquide de la transition et de la transformation, le

---

<sup>25</sup> Mathilde Roman. *Art vidéo et mise en scène de soi*. Paris. L'Harmattan, Essai. 2008. p. 27.



liquide de vie, mais aussi de mort. Le passage est aussi une vidéo qui explore les contrastes dans l'image, l'absence-présence : vide/plein, force/inertie, légèreté/lourdeur, bruit/silence et la transformation en image.

Cette vidéo est une sorte de biographie de l'artiste, son identité, son histoire, ses croyances, font partie de l'image, de la structure, de la narrative, comme si elle était une déclaration, de ce qui est significatif pour l'artiste créateur. Cette œuvre montre toute son identité en image. Cette vidéo est le reflet de l'artiste dans le « miroir noir » qui fait l'écran, dans cet espace tous les moments de sa vie, sont exposés, la superposition de ces moments dans une seule séquence temporelle fait une synthèse des mémoires de la vie de l'artiste et des moments génériquement importantes.

---

L'image vidéo est une ombre pour celui qui la regarde, car même si elle a une relation avec l'image culturelle, l'image vidéo fait témoin plutôt de la présence-absence, parce qu'elle n'a pas de matérialité, même si elle se trouve dans le cadrage d'un écran, elle reste impalpable et ce qu'elle présente est là, mais sa matérialité est ailleurs ou simplement n'existe plus. L'image vidéo serait une présence proche et lointaine de son modèle de référence, cet imago à la capacité de faire présence des référents lointains et proche dans le temps et dans l'espace, les technologies de la vidéo permettent de flexibiliser ces limites qui régissent la vie des humains. Dans l'intangibilité et la malléabilité de sa matière, la vidéo n'a pas de lieu ou de temps que lorsqu'elle est installée dans un espace, soit d'un moniteur, soit d'une projection. Selon Bergson, l'idée que nous avons de la durée serait l'effet des « états de conscience » qui se succèdent en se fondant les uns dans les autres, et le temps réel serait l'accumulation de ces états, dont nous avons conscience. En suivant cette logique, la vidéo comme outil d'enregistrement de ces états ferait une compilation de ces mouvements de conscience de temps et pas des mouvements spatiaux, car l'espace dans l'image sera un défilé des mouvements des temps, ceci serait une sorte de temps abstrait, un temps qui si bien a un rapport avec notre perception du temps n'est pas sujet à lui. Le temps de la vidéo serait un temps multiple comme la mémoire et hétérogène comme celui d'un rêve.

«Échappant à la prise tactile, logique et descriptive, le simulacre vidéo est une apparition semblable et différente, de même qu'un reste de ce dont il est l'image : d'où son pouvoir d'étrangeté. Il se laisse pourtant saisir dans l'art et la création. Le simulacre vidéo rappellerait puissamment l'eidolon. Il resterait dans l'image, quelque chose de

l'eidolon : un presque rien qui force à penser le simulacre comme une étrangeté. L'image vidéo est un double, une téléprésence séparée par une infinie distance de ce dont elle est le reflet, et ce type de simulacre perturbe autant le statut de l'image que son référent. Le réel peut s'effondrer devant la puissance de l'image »<sup>26</sup>

L'image vidéo et particulièrement la vidéo installation dans l'art ont provoqué un changement de paradigme dans la perception, dans l'observation, car l'image en mouvement dans les deux cas, requiert une observation plus ralentie, tandis qu'une peinture, un dessin, une sculpture qui offrent une vision totale de l'image, car cette image se développe dans le temps et dans l'observation continue l'œuvre prend forme. Si dans les arts traditionnels, quelques minutes sont assez pour voir une image, dans la vidéo la contemplation prolongée permet la concrétisation de l'image. Cette attitude propose un repos dans le rythme accéléré de la vie quotidienne, où les images ont aussi un rythme de changement, de narration rapide et de la même façon sont oubliées. L'image vidéo propose au spectateur l'espace de regarder, de contempler sans lui donner nécessairement un message, sinon plutôt de lui donner des questions à réfléchir, à propos de ce qu'il regarde, ou bien de sa position corporelle, mentale, spirituelle, sociale, etc. en regardant. Ce type d'œuvres propose aux gens la possibilité de modifier sa perception et leur comportement.

### **Vidéo installation et altérité corporelle.**

La vidéo installation pose aussi la problématique de l'altérité : car en elle plusieurs existences prennent place ; la coexistence du corps de l'image, le corps du spectateur, l'appareillage technique, les objets et finalement le corps de l'artiste. C'est une arène dans laquelle l'ensemble des corps ont la possibilité d'interagir, de réagir de se basculer les uns vers les autres jusqu'à retrouver sa juste place. Le dispositif présente la structure de construction élémentaire qui dans l'ensemble délimite le territoire de l'expérience artistique.

« Comme l'espace de l'installation, le corps est un lieu de passage, dans lequel se croisent, se trouvent parfois ses multiples réalités. Le corps physique, d'abord visite le

---

<sup>26</sup> Sophie-Isabelle Dufour. *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*. Paris. Archibooks + Sautereau Éditeur. 2008. p. 54.

lieu, arpente l'espace, il prend ses repères, son regard semble s'arrêter aux parois qui ferment l'espace de l'installation »<sup>27</sup>

L'espace de la vidéo installation comme support sensible, est capable de provoquer des sensations optiques singulières relatives à la présentation d'une image parmi d'autres éléments, c'est-à-dire que la notion de spatialité fait référence à un système de représentation mentale des objets, des dimensions, des textures et des proportions, un système construit à partir de notre interaction avec les objets et les espaces, à la mesure de notre corps. Cet espace comme représentation, soit d'une expérience, d'un imaginaire ou d'une confrontation, est encore plus mental dans la vidéo installation, en raison de la déformation que peut faire l'image projection avec son illumination directe et indirecte qui efface les formes qui permettent le repérage des formes et des dimensions de l'espace

Grâce au pluri-dimensionnalité de la vidéo installation, le point de vue frontal ne s'avère plus comme le plus propice pour la rencontre anachronique entre le regard du spectateur et celui de l'artiste, une rencontre qui se déroule dans l'obscurité, dans laquelle le corps du spectateur est submergé dans l'espace de la vidéo installation dont il n'existe plus comme représentations, son image perd toute importance car le sujet même ne s'en soucie plus. D'un autre point de vue, l'image vidéo projetée apparaît comme un endroit plein d'émotions, de sensations et d'expériences, qui devient caresse, pourtant elle ne génère aucune altération sur la corporalité physique, elle touche jusqu'au plus profond de la chair.

La vidéo installation est conçue pour transporter et pour projeter le corps du spectateur dans un espace et un temps contradictoires, un espace illusoire, mais réel et un temps éphémère mais constant, enfin virtuel et utopique. Cet espace-temps est ainsi défini comme encerclant et circulaire, mais dans le cas de la vidéo installation celle-ci ne joue pas la même durée que la vidéo dans le cinéma parce que le spectateur dans son expérience visuelle ne vit pas par procuration de l'expérience corporelle du corps dans l'image. La durée dans la vidéo installation peut être aperçue de deux façons différentes, premièrement comme une construction par addition des vues des photogrammes ou secondement comme quelque chose qui se défait, se dégrade ou s'altère en se

---

<sup>27</sup> Pascale Weber. *Le corps à l'épreuve de l'installation projection*. Paris. L'Harmattan, Histoire et idées des arts. 2003, p. 81

transformant à travers le temps. Dans la vidéo installation la matérialité du dispositif, semble être aussi fragmentée et d'une certaine façon en dispersion.

La vidéo comme support d'enregistrement des images apporte avec la possibilité du mouvement, la fluidité et une certaine légèreté. Face aux autres méthodes artistiques pour la production des images, l'image vidéo a permis aux artistes de rompre avec des pesanteurs, telles que le confinement dans un espace de travail et la dépendance des matériaux de travail, lourds et encombrants, elle a aussi permis aux artistes d'être au cœur des événements des plus extraordinaires aux quotidiens, tous de l'ordre des moments éphémères, elle devient un outil qui permettra l'ouverture et l'excentration du monde antérieurement clos des arts traditionnels, telles que la peinture, la sculpture et les arts graphiques, etc.

Le corps est situé au milieu de la pratique de la vidéo installation, car c'est dans sa mesure et dans sa proportion que l'expérience sensible de l'image dans l'espace se développe, elle commence à l'intérieur du corps de l'artiste, se matérialise dans le corps de l'image vidéo et dans l'espace, mais elle se concrétise dans le corps du spectateur. La vidéo installation, ne fait pas seulement une confrontation avec le corps du spectateur sinon qu'elle nous expose aussi à une temporalité propre du corps, elle fait aussi une expérience sensible du temps. Ce dispositif impose au corps du spectateur un déplacement, il force le corps à découvrir l'espace réel, l'espace virtuel et l'espace visuel, à traverser l'appareillage technique, à travers l'image vidéo et s'intégrer à l'espace visuel, à devenir obstacle pour les autres spectateurs, car il masque l'image et il fait d'ombrage en se superposant à l'espace visuel. Mais lorsqu'il reste dans l'obscurité, à la façon du voyeur, le spectateur se permet de se régaler en regardant depuis l'anonymat et la clandestinité, dans l'ombre. Le spectateur construit un espace du désir de l'image vidéo, son corps sensible devant l'image vidéo lui donne autant de visibilité, de présence à ses yeux, qu'elle peut s'irradier et que l'expérience peut sembler plus absente, mais encore présente au reste du corps sensible : muette, impalpable et inodore.

Le corps comme élément de représentation de l'image vidéo apparaît souvent en se donnant à voir, parfois remodelé, parfois transformé, souvent fragmenté, mais toujours comme un support d'une expérience, comme véhicule des sensations et de discours. Ce corps qui dans l'image vidéo n'a plus de matérialité reste un territoire de discours, de conceptualisation, son rôle « d'objet » de représentation ouvre un espace imaginaire

dans l'espace concret de la vidéo installation, il n'est plus seulement un indice d'une réalité corporelle commune à tous.

Ce corps dépasse la mécanique de la machine organique sensorielle définie par les traités de la biologie, il est un territoire de désir, de sensations, de trouble, ainsi, l'image corps est aussi un véhicule pour expérimenter mon propre corps et celui d'autrui. Dans son intégralité le corps, dans toutes ses dimensions : (physique, biologique, sensorielle, mentale, conceptuelle) s'entrelace avec le monde même, en effaçant les limites, il n'y a plus de différenciation entre eux, le corps n'est plus dans le monde comme les sensations ne sont plus dans le corps.

---

ARNULFO VELASCO – Résonances. Rotoscopie - Vidéo installation. (2011)<sup>28</sup>

Cette vidéo installation se compose de deux vidéos animées, dont la première montre un homme assis dans une chaise, qui gesticule, se couvre le visage et tire ses vêtements, jusqu'au moment, où il se lève. À côté, l'autre vidéo montre un portrait d'un homme majeur, le portrait semble suspendu et l'image s'éloigne dans l'espace blanc. Lorsque l'homme sort du plan, il apparaît dans l'autre vidéo et couvre le portrait avec un tissu. Un geste de négation d'une image identitaire que si bien n'est pas réaliste, semble être une identité familière patriarcale. La transformation des traits, à cause de la technique d'élaboration de l'image lui donne du dynamisme et si bien l'image n'est pas tout à fait claire, la corporalité et l'expression sont très claires.



---

28

<https://www.flickr.com/photos/50149157@N07/5496126784/in/dateposted/>

Ce corps immatérialisé, dans la vidéo se présente comme une image reconnaissable indexée à un modèle référentiel, mais qui ne présente pas un corps matériellement parlant. Cette image corporelle devient le territoire symbolique pour la représentation des états de divergence de l'identité de l'artiste.



---

« Dans un même moment, Je suis corps voyant visible, comme, d'ailleurs Je suis touchant touche lorsque je prends ma main gauche dans ma main droite. »<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Michel Bernard. *Le corps*. Paris. Editions du Seuil. 1995, p. 53.

#### 4. 3<sup>eme</sup> Chapitre

##### De l'image vidéo et de la vidéo installation

L'art vidéo, vue comme le groupe d'œuvres qui se développent dans le temps a eu beaucoup d'importance dans l'art moderne et contemporain, car à la différence de la photographie, la vidéo permettait aux artistes d'intégrer le mouvement dans l'image de façon permanente, de donner encore plus de réalisme à leurs œuvres, si bien que la troisième dimension n'était pas présente et l'image restait plate, la « capture du temps » sur un support comme les vidéo cassettes, ou la translation d'une image d'un espace à un autre, la faisait complètement réaliste.

La relation entre la vidéo et la réalité, comme j'ai auparavant essayé d'expliquer a été une relation particulière, car soit la vidéo devient un témoin d'une action artistique dessinée par l'artiste et la vidéo serait un souvenir de l'action, ainsi l'image reste anecdotique et elle tient complètement à la réalité des événements, soit elle devient complètement image et rompt toute relation avec la réalité et pourtant avec la réalité pour devenir image en mouvement mais non représentative sinon plutôt en explorant les qualités de la vidéo ou soit elle devient un reflet de la réalité qui en accord à sa présentation peut créer une relation avec l'espace, et acquérir une corporalité et qui établit aussi une relation avec le corps du spectateur.

Celles-ci seraient les trois formes de la vidéo dans l'art plus ou moins définies, la première dans laquelle la vidéo servait comme un support d'enregistrement des actions ponctuelles des performances, à la façon d'un témoignage de l'acte, Vidéo-Action. Par exemple, les vidéos des performances de l'artiste Marina Abramovich et d'Ulay, son partenaire à l'époque, « Relation Work »<sup>30</sup> ; la deuxième, c'était la forme dans laquelle les artistes utilisaient la vidéo pour explorer les caractéristiques intrinsèques de cette technique et des qualités de l'image vidéo ou la Vidéo Expérimentale, par exemple certaines des œuvres de Gary Hill « Electronic Linguistic » (1977)<sup>31</sup>; finalement, la troisième forme de la vidéo dans l'art serait celle dans laquelle les artistes s'en servaient pour éprouver les limites de la réalité, des propositions dont la vidéo prenait un rôle principal dans les actions, en créant un autre spatialité, Vidéo Installation. Par exemple certaines œuvres de l'artiste Vito Acconci « Remote Control » (1971)<sup>32</sup>. Et qui dans une

---

<sup>30</sup> [http://www.ubu.com/film/abramovic-ulyay\\_relation-work.html](http://www.ubu.com/film/abramovic-ulyay_relation-work.html)

<sup>31</sup> [http://ubu.com/film/hill\\_electronic.html](http://ubu.com/film/hill_electronic.html)

<sup>32</sup> [http://www.ubu.com/film/acconci\\_remote.html](http://www.ubu.com/film/acconci_remote.html)

de ses variations a constitué ce que nous connaissons maintenant comme la Vidéo-Performance.

C'est la relation entre la vidéo et la réalité ce qui intéresse les artistes de cette technique, pas seulement dans la possibilité de reproduire la réalité et de la conserver dans une durée spécifique, mais justement la possibilité que cette technique leur offre de la modifier dans son sens et dans sa temporalité, si bien que l'image peut être modifiée, dans sa structure, reste immuable et la relation avec la réalité se maintient, le temps que cette structure sera partie de la vidéo. Le son qui accompagne l'image dans la vidéo serait l'élément qui tiendrait jusqu'au dernier moment la relation entre l'image vidéo et la réalité, le son est un élément inexorable à l'image en mouvement, car le son est l'effet direct d'un mouvement, tandis qu'on peut comprendre la représentation d'une image sans son, le fait que cet élément puisse manquer ferait de l'image quelque chose d'irréel.

Il y aurait deux types d'images en mouvement dans les arts plastiques qui ont deux rapports différents avec la réalité, ils auraient des différents degrés de représentation réaliste. Il faut différencier l'image télévisée de l'image en vidéo. Par image télévisée, je fais référence aux images qui sont de type électronique et qui pourtant passent d'un dispositif de capture telle qu'un caméscope de surveillance et son visualisés dans les écrans des moniteurs, ces images peuvent être altérées au niveau de la taille, il est possible de les mélanger, de les changer de couleur, mais malgré les changements, les images de ce dispositif, dont les images arrivent immédiatement de l'outil de capture au moniteur, sont aperçues comme des représentations de la réalité d'extrême fidélité. L'image en vidéo, d'autre part seraient les images qui après la capture du caméscope sont enregistrées, avant dans les bandes magnétiques lorsque l'image était analogue et après avec le développement du numérique, dans les ordinateurs ou des supports de stockage. Les images de ce dispositif, sont normalement aperçues comme un reflet de la réalité, non de la réalité même.

« Il n'y a rien d'étonnant à ce que télévision et vidéo aient été longtemps confondues ; le signal électronique est à la base du système télévisuel. Cette confusion donne à réfléchir sur le media (le moyen de communication de masse) et le médium (le support



technologique). Historiquement, la vidéo a cherché sa spécificité en se mesurant à la télévision et en se confrontant à la question fondamentale de l'art et de la technique. »<sup>33</sup>

Dans ce texte je ferai référence à l'image en vidéo, pas à l'image télévisée car si bien dans ma démarche artistique, l'image en vidéo fait allusion à la forme, au caractère et au réalisme de l'image télévisée, à la télévision comme technologie et comme outil de communication des masses mais le caméscope et le téléviseur ne font pas partie des éléments de composition de mes vidéo installations.

### **La mise en épreuve de l'image vidéo et de l'installation. De la transformation à travers la désintégration.**

Mes vidéos installations sont des espaces de réflexion autour de l'image identitaire, en partant de l'image en vidéo, qui se révèle comme la surface idéale pour penser l'incidence des concepts identitaires sur le corps et sur le sujet. Chacune des installations qui font partie de cette recherche, qui a son origine dans la question de qui suis-je ?, pas seulement comme individu, sinon comme artiste, propose des images dont les actions sur le corps, sur l'image, le portrait, dénotent un concept identitaire différent et comment j'aperçois les effets de ces concepts sur le corps. Je ne prétends pas faire une critique ou défendre des identités ou des sujets qui s'identifient avec elles, ce que je me propose sont simplement des questions à propos de notre nature et de l'identité comme un exercice de conscience, auxquelles je réponds en images.

Nous vivons submergés dans des identités, que nous relions aux images, que forcément nous ne comprenons pas. Il y aura des gens qui sont plus au moins conscients, mais la plupart des gens n'ont pas besoin de comprendre la réponse à cette question de l'existence sociale. L'installation des images en vidéo, généralement mes autoportraits, sont le médium que j'ai choisi pour éprouver les différents concepts qui constituent l'identité en imago.

Si bien que ces images sont des analyses de l'image identitaire sous plusieurs formes et concepts, l'installation invite à jouer un rôle contradictoire. Les installations dont font partie ces images en vidéo, ont été pensées pour brouiller l'image vidéo. Comme je l'ai déjà exprimé antérieurement, l'image vidéo a des qualités émulatrices de la réalité, dont

---

<sup>33</sup>Sophie-Isabelle Dufour. *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*. Paris. Archibooks + Sautereau Éditeur. 2008. p. 108.

les sociétés modernes se sont servi pour manipuler les processus d'identification, car l'image vidéo, présente au sein de nos foyers sur les écrans des téléviseurs, des ordinateurs, des téléphones, etc. présente les modèles d'identification sociale qui prédominent et que sous la forme des images vidéos semblent des reflets de la réalité, immanentes, persistantes, fixes et infinies. En brouillant l'image vidéo à travers l'installation spatiale, à travers la manipulation de l'écran de projection, ou en jouant avec les caractéristiques physiques l'image comme lumière, je me permets de montrer la vulnérabilité de l'image, des concepts identitaires, mais aussi de la perception même de l'œuvre. Ces enjeux entre les représentations visuelles de l'identité, les concepts immuables, le portrait et le corps, versus les caractéristiques intrinsèques de la vidéo et de l'installation qui font de ce médium d'apparence forte, réelle, stable, un endroit dont la représentation est niée, et l'image est transformée, dans le support, dans l'image, mais surtout dans l'esprit du spectateur.

Avec la distorsion des images, je prétends rompre la relation entre mes autoportraits et la réalité, les images vidéo que j'ai utilisées dans chacune de mes installations ont été pensées pour imiter les images des journaux et des entretiens télévisés. Des images pensées pour faire passer un message, pour communiquer directement avec le spectateur, pour le regarder comme s'ils étaient dans une conversation directe entre la personne en image et le public, face à face. J'ai choisi ces images car la position frontale du visage, avec le regard qui « contemple » les spectateurs, qui les interpelle, qui attire son regard aussi, fait aussi les offices de détenteur de l'identité, généralement associé à l'identité personnelle, peut contenir aussi des traces de l'identité sociale.

D'ailleurs, l'estompement de l'image vidéo, dans l'installation comme je le mentionnais auparavant en perturbant les caractéristiques inhérentes de la vidéo, en modifiant l'écran de projection ou la disposition spatiale de l'installation. Les premières méthodes que j'ai utilisées ont été en relation avec les propriétés physiques de la lumière de la projection, c'est à dire, de la matière de l'image en projetant une image vidéo sur un récipient en verre rempli d'eau. L'Eau dans ce cas devient la matière dont l'image devrait prendre forme, mais grâce à la réfraction qui se produit lorsque l'onde de la lumière traverse l'eau du récipient et change de direction et de vitesse en propageant la lumière, ceci veut dire que l'image perd sa forme et son rapport avec la réalité n'est plus clair. L'eau, apparaît dans mes installations pas seulement comme un élément perturbant de l'image par sa phénoménologie physique, sinon aussi comme un élément significatif au niveau de sa symbolisme. L'eau est un élément qui représente le changement, si on

analyse ses caractéristiques physiques on comprendra pourquoi, parce que l'eau est le seul élément qui peut se retrouver dans la nature, dans les trois états de la matière : de forme liquide, en gaz ou en état solide, et un troisième état intermédiaire, entre le solide et le liquide, l'état colloïdale, qui serait le seul état qui ne se trouve dans la nature. Dans mes vidéo-installations, l'eau apparaît dans plusieurs de ces états, initialement de façon liquide comme écran de la projection mais après l'eau en état colloïdal prend la même place comme écran. L'eau devient dans ces pièces le médium de transformation de l'image. L'eau a aussi une autre signification qui affecte l'image et sa compréhension dans les vidéo-installations, l'eau est un élément qui peut apporter de la purification, surtout si l'eau est courante. C'est pour cela que les rivières ou les fleuves étaient une limite entre le monde des morts et des vivants. L'eau serait l'élément qui purifierait les âmes et les emmènerait dans l'au-delà.

La deuxième méthode de perturbation de l'image que j'ai utilisée est la modification de l'écran de projection, dont l'image se construit. En projetant sur des matériaux différents, en passant par des écrans en tissus plus épais dont l'image est retenue ou des écrans en plastique transparent qui permettent le passage de l'image, sans la retenir sur le support. Cette négation de l'espace de représentation et de constitution de l'image, les caractéristiques du matériel provoquent des différents effets sur l'image. Finalement la troisième méthode qui apparaît dans mes installations est la projection multiple disposée dans l'espace de façon que l'image soit perturbée pour la luminosité des autres projections. En ajoutant la lumière de plusieurs projections, l'obscurité nécessaire pour la constitution des vidéo-projections diminue et l'espace de représentation de chacune des vidéos se mélange et la lumière fait que les images vidéo s'annulent.

« Voila la différence anthropologique entre l'art vidéo et l'art de la Renaissance : la durée de l'œuvre. Que cherche l'artiste contemporain fasciné par l'éphémère ? Cherche-t-il à défier l'éternel dans le fugitif ? »<sup>34</sup>

Ceux-ci ont été les éléments à partir desquels mes installations ont été conçues et qui dans chacune des installations ont un propos différent.

---

<sup>34</sup> Sophie-Isabelle Dufour. *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*. Paris. Archibooks + Sautereau Éditeur. 2008. p.168.

## Vidéo installation - <<L'œil et le Monde>>

Le cercle est la forme de l'infini, continue et fluide. La forme en volume du cercle est la sphère, forme en commun entre l'œil et le monde. Particulièrement l'œil comme organe de la perception visuelle, serait l'entrée des perceptions primaires par lesquelles nous constituons l'image que nous avons du monde. C'est à travers nos yeux, que les concepts sociaux, les préjugés, les stéréotypes, etc. seraient intégrés aux identités et aux personnalités des sujets. C'est aussi, à travers des organes de perceptions visuelles que nous faisons les premières comparaisons avec nos congénères qui nous servent à construire notre identité personnelle primaire, des éléments qui guident nos relations.

Dans l'installation, le récipient rond rempli d'eau où l'image rentre et se déforme, fait un simulacre d'un œil sans un cristallin, qui réoriente les ondes de la lumière, sans une surface sensible qui puisse la capter et sans le cerveau pour l'interpréter, cette installation serait une sorte d'œil raté, dont les images simplement se défigurent. Où ces images d'un portrait qui serait reconnu par l'appareil visuel, se perdent dans la dispersion des ondes dans l'eau, en niant complètement l'identité de l'image.

L'œil serait aussi une métaphore de l'étang de Narcisse. L'œil comme l'étang a fait un reflet dans la surface et de la même façon compte avec un espace noir à l'intérieur, la même noirceur qui permet la création des imagos, où le monde fait son apparition, dont les imaginaires et les fantasmagoriques font acte de présence.

« Le noir est une puissance plastique qui se fond dans une puissance psychique ; puissance liée à l'intangible et au temps. Ainsi, la pupille noire de l'œil, ce « voile entre la vision externe et interne », apparaît-elle comme la métaphore et le seuil d'un passage où l'image semblerait se dématérialiser dans le noir pour s'intérioriser dans le corps et la psyché de celui qui le regarde. Le noir n'implique pas l'absence de couleur, l'obscurité. Le noir de l'image est pupille, c'est-à-dire miroir et abîme; le noir est « lumière vive d'un jour sombre » invitant à la méditation, à la réflexion, à la pensée par l'image.»<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup>Sophie-Isabelle Dufour. *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*. Paris. Archibooks + Sautereau Éditeur. 2008. p. 68.

Le dispositif de mise en scène de l'installation déplace l'image en le rendant impossible d'identifier comme un sujet ou un portrait, elle reste dans une position secondaire dans tout le dispositif. Le brouillage que le dispositif fait sur l'image est si important car ici, il souligne la vulnérabilité du médium et de l'image devant la corporalité que suppose une installation.



*L'œil et le Monde*, Camila Prado-Gamba, 2016. Vidéo-installation. 1m X 1,50m X 1m

D'ailleurs dans cette pièce, ce qui prime est la fragilité de l'image et du médium, la rupture de son lien avec la réalité de la représentation et plus précisément la négation de son inaltérabilité.



*L'œil et le Monde*, Camila Prado-Gamba, 2016. Vidéo-installation. 1m X 1,50m X 1m

Cette vidéo-installation est composée d'un projecteur qui projette mon portrait en position frontale, le caméscope parcourt les traits de ce visage, comme en captant tous les éléments qui serviraient à l'identifier. Cette image est projetée sur un récipient en verre, un peu épais, de forme ronde. L'image enregistrée dans une ambiance illuminée, c'est à dire que dans cette image prédomine la lumière, s'imprime sur la vitre du récipient contenant et immédiatement traverse le volume d'eau contenu, pour finalement se poser sur le mur. Mais dans toute cette démarche l'image initiale, celle qui sort du projecteur a été transformée par le médium, pour la corporalité des objets et pour la fluidité du liquide. Au début, une petite partie de l'image est retenue sur la vitre à la façon d'un miroir, elle est un reflet, ensuite l'image restante traverse le liquide, l'eau inverse l'image et la réfraction de la même complète le processus de brouillage de cet dispositif, de telle façon que le rapport entre l'image initiale projetée avec celle qui arrive au mur est nul.

<< El retrato verdadero se concentra en aquello que los historiadores del arte han ubicado bajo la categoría del "retrato autónomo", donde el personaje representado no ejecuta ninguna acción ni muestra expresión alguna que aparte el interés de su persona misma. Podríamos decir: el retrato autónomo debe ser – y dar – la impresión de un sujeto sin expresión.>> <sup>36</sup>

### **Vidéo - <<Chant Patriotique>>**

Cette vidéo a son origine dans la marque qu'inscrivent l'origine et la culture, sur la perception qu'on a des autres, de son image, même de son corps virtuel de sorte que la nationalité devient un trait fondamental de l'identité. Cette pièce a été conçue à partir de ma propre expérience des concepts associés à ma nationalité, et que les gens associent à mon identité lorsque je m'identifie comme colombienne, ceci fait partie des situations que les étrangers devons affronter lorsqu'on sort de nos cultures, aux stéréotypes et

---

<sup>36</sup> Jean-Luc Nancy. *La mirada del retrato (1ª edición)*. Buenos Aires. Amorrorto editores. Trad. Irene Agoff. 2006. p.14.

<< Le vrai portrait est concentré en ce que les historiens de l'art ont placé sous la catégorie du "portrait autonome", dont le personnage représenté ne fait aucune action, il ne montre pas d'expression qui puisse dévier l'intérêt de sa propre personne. Nous pourrions dire : le portrait autonome, doit être – et donner – l'impression d'un sujet sans expression.>> (je traduis)

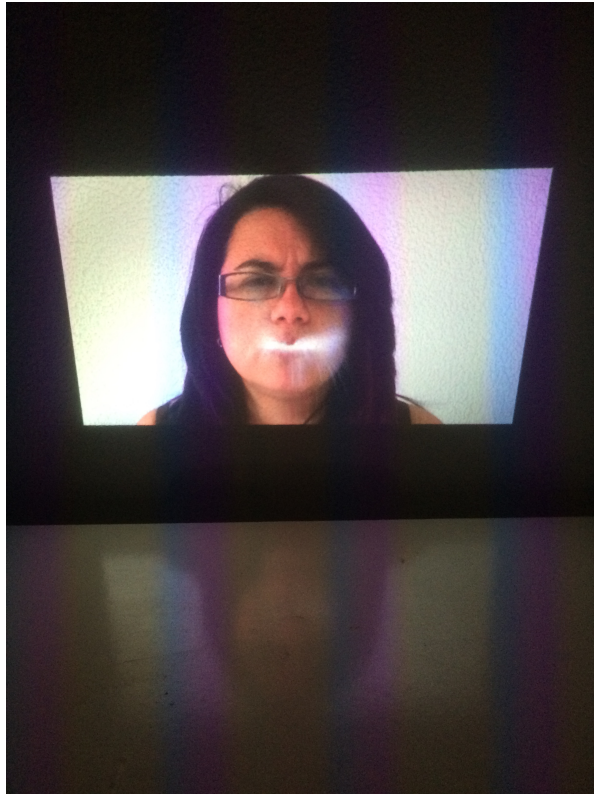
dans certains cas aux préjugés. Dans ce cas, comme colombienne mon identité nationale est associée aux personnages célèbres de mon pays, en particulier à la figure de Pablo Escobar, qui à part son rôle dans le développement de la néfaste industrie qui est le narcotrafic, est une sorte d'icône à l'étranger, mais que primordialement, il a été un personnage qui a imposé un changement dans la culture colombienne. Si bien qu'on ne peut pas qualifier son influence sur la culture comme positive ou négative, il est certain que ce changement a bousculé les relations sociales, la situation économique et l'identité des colombiens. Ce type d'association compromet l'identité des peuples en leur ajoutant une caractéristique qui n'est pas propre à leur culture, cette association est plutôt un fantôme, potentialisé et exploité par les médias.

Pour nous, les colombiens, cette perception généralisée de nous comme individus qui maintiennent une relation étroite avec la cocaïne et avec les problèmes qu'elle implique, devient une tâche qui mêle notre identité nationale.



*Chant Patriotique*, Camila Prado-Gamba, 2016. Vidéo-projection. 1920x1080

Pour les colombiens la drogue, en particulier la cocaïne est un élément qui a souillé notre identité, qui a provoqué la guerre et la destruction de notre nation, qui a étouffé des populations de notre culture. De ce fait, cette vidéo projection présente mon image, mon portrait en position frontale, illuminée et claire, en chantant l'hymne national de la Colombie avec la bouche pleine de farine, chaque fois que je chante la farine s'échappe de ma bouche en faisant un nuage de poudre blanche qui brouille l'image et qui avec le temps me rend difficile de respirer et de chanter. Cette farine, donnant l'illusion d'être de la cocaïne, puisqu'elle lui ressemble par sa texture, consistance et couleur. La projection se fait sur un écran de vapeur, laquelle retient légèrement l'image, mais qui surtout, fait allusion à la respiration que l'action empêche et que la drogue, mais aussi comme vapeur, qui fait allusion à la matière en transition et à la purification.



*Chant Patriotique*, Camila Prado-Gamba, 2016. Vidéo-projection. 1920x1080

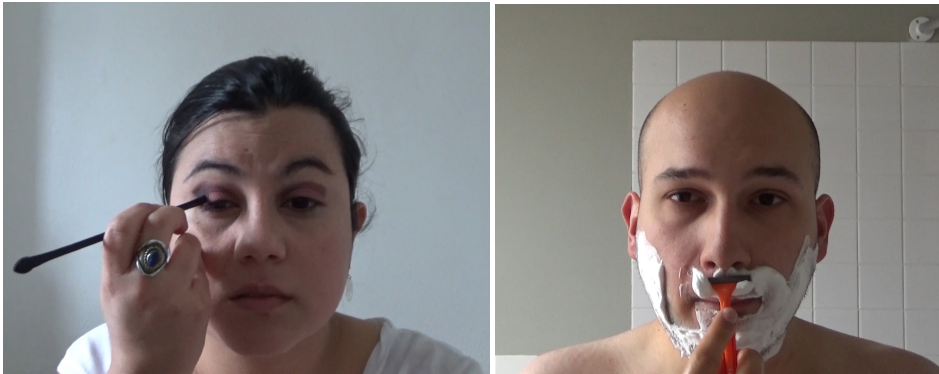
Ici, dans cette image, le geste prend toute son importance car il montre comment un élément externe du corps et sans relation avec l'identité est capable de transformer la perception que l'on a de lui, dans ce cas le geste de la farine qui sort de la bouche, empêche et brouille le geste de chanter l'hymne national de la Colombie un des symboles plus importants de l'identité nationale de n'importe qui, quel que soit le pays.

### **Vidéo installation - << H|F >>**

Cette vidéo installation cherche l'exploration de la dichotomie entre masculin et féminin ; pas comme une contre-position de deux qualités opposées sinon comme des qualités complémentaires. Malgré l'imposition au début de nos vies d'un genre, il y a et il y aura toujours une symbiose entre les deux genres sur tous les sujets, en plus la différence sexuelle, chez les êtres humains n'est pas une caractérisation biologique, elle est purement culturelle et donc artificielle, qui varie de la même façon que les autres éléments qui font partie de l'entité social à laquelle le sujet appartient ; cela fait de la hiérarchisation entre le masculin et le féminin pertinente à chaque société d'une façon particulière. Cependant, cette image composée se centre sur la mixité des identités de



genre et sa construction à travers l'implémentation des codex d'images sur ses corporalités.



(H|F), Camila Prado-Gamba, 2016. Vidéo-installation. Dimensions variables.

<<C'est à la fois dans ce rapport à l'image de soi et à l'image de l'autre que se jouent des caractéristiques essentielles de la construction identitaire. L'image est omnipotente dans le devenir du sujet. >><sup>37</sup>

Dans cette œuvre, deux projecteurs, projettent depuis deux points de vue opposés, d'un côté l'image d'un homme se rasant et se coupant les cheveux, de l'autre côté, est projetée une vidéo d'une femme (moi) se maquillant, sur serviette blanche, élément fondamental pour le nettoyage du corps et pour la réalisation du rituel connu comme « la toilette ». Cette pratique de la vie quotidienne est normalement d'ordre privée, et modelée aux goûts et besoins de chacun, mais certainement que comme pratique quotidienne est un rituel identifiant. Ces deux gestes ont été choisis avec l'objectif de signaler les codes de l'image corporelle virtuelle qui s'imposent sur le corps charnel avec la finalité de l'inscrire dans un genre. En d'autres mots, les gestes de se raser ou de se maquiller, laissent une trace sur le corps en modifiant ses caractéristiques pour ainsi répondre aux besoins d'une image d'un genre.

---

<sup>37</sup> Mathilde Roman. *Art vidéo et mise en scène de soi*. Paris. L'Harmattan, Essai. 2008 p.28.



(H|F), Camila Prado-Gamba, 2016. Vidéo-installation. Dimensions variables.

La disposition même des images dans l'espace que sur la toile, mis l'une sur/sous l'autre fait que d'une certaine façon les deux s'annulent et que l'identification des sujets et de leurs gestes soit impossible. De même, ce tissu, banal et d'usage courant est disposé dans l'espace pour symboliser la membrane et la peau sur laquelle s'inscrivent ces gestes, autant de l'image que de l'installation ; finalement, sa matérialité sert à souligner le caractère intime de ces deux gestes quotidiens qui modifient le corps du sujet et la perception de son image identitaire. La transmutation de deux images complètement visibles, dans une autre image vidéo génère un espace visuel dans lequel les corps des spectateurs entrent dans les jeux des gestes qui se modifient l'une à l'autre dans l'image vidéo, en bloquant la projection et en permettant qu'une de ces deux projections puisse prendre le dessus de l'image de la vidéo installation.

La disposition de ces deux corps, féminin et masculin dans les vidéos, a été pensée pour coïncider avec les formats des tutoriels en vidéo, comme ceux que l'on trouve sur [www.youtube.com](http://www.youtube.com), qui montrent de façon pratique les procédures pour tout type d'activités. Ce format des vidéos de tutoriel, je l'ai choisi car il sert à répandre une image stéréotypée qui sert à homogénéiser les identités des corps, mais surtout parce que la

disposition du corps dans l'espace de chaque vidéo permet l'identification du visage, paradigme de l'identité corporelle et de l'identité personnelle. Ces deux vidéos, à la façon des tutoriels, qu'intègre cette installation, séparés n'ont aucun défaut mais superposées l'une intervient dans l'autre et l'inverse, situation que génère encore plus d'images déformés de ces deux entités masculine et féminine.



(H|F), Camila Prado-Gamba, 2016. Vidéo-installation. Dimensions variables.

### **Vidéo Installation – Méduses**

Cette vidéo installation part d'une réflexion sur l'importance de la famille pour le développement de l'identité de tous les sujets, la famille comme noyau fondamental de la vie sociale des êtres humains, est l'environnement dans lequel le sujet est censé apprendre toutes les valeurs, il doit aussi acquérir le sens moral qui le guidera, mais la famille est surtout le premier espace d'identification du sujet et de différenciation. C'est au sein du groupe familial que les enfants se confrontent aux similarités qu'ils peuvent avoir avec les autres, en plus de ses dissemblances. Il est évident que cet environnement est fondamental pour le développement physique, émotionnel et intellectuel des enfants ; autres facultés de l'environnement familial est qu'il est composé des traditions, des histoires, des coutumes et des habitudes qui se sont préservées dans la quotidienneté des familles, comme le code génétique des familles, celles-ci deviennent un code culturel des familles.



Méduses, Camila Prado-Gamba, 2016. Vidéo-installation. Dimensions variables.

En outre dans l'unité familiale, biologiquement les familles sont définies par les ressemblances dictées par le code ADN nucléaire unique à chaque individu, moitié du père, moitié de la mère, mais il y a un autre type d'ADN dans nos cellules qui marque notre appartenance au groupe familial d'une façon plus directe. L'ADN mitochondrial, cet ADN est transmis par la ligne ascendante maternelle, en plus c'est un matériel génétique qui reste pur car il ne se combine avec aucun autre matériel génétique de nos ancêtres masculins. Malgré les possibles mutations de l'ADN mitochondrial, il est possible de trouver le même matériel génétique chez les individus qui appartiennent à un même groupe familial par la ligne maternelle, en d'autres mots, on pourrait dire que l'ADN de nos mitochondries est immortel grâce à la multiplication des cellules et à la transmission de la mère à son enfant. Cette capacité qui rend l'identité familiale « immortelle » je l'ai comparée avec celle des méduses qui peuvent vivre éternellement grâce à la capacité de leurs cellules de se régénérer et de revenir à leur état larvaire de leur jeunesse.

Cette vidéo installation est composée de trois vidéos, trois femmes, la première est une femme née en 1938, la deuxième est née en 1959 et la troisième est née en 1996, elles sont grand-mère, mère et petite fille, elles appartiennent au même lignage maternelle, comme les méduses elles prolongent une identité familiale et génétique. Les trois vidéos sont projetées les unes à côté des autres, légèrement superposées, ces trois images semblent immobiles, chacune des femmes dans les vidéos parle de ses expériences, de son identité dans ce groupe familial, elle nous montre sa culture de famille et comment elle se prolonge de grand-mère à petite fille.



Méduses, Camila Prado-Gamba, 2016. Vidéo-installation. Dimensions variables.

La projection est obstruée par des lamelles de gélatine qui malgré sa transparence, modifient l'image des femmes, il y a une sorte de brouillage de l'image de la part du corps d'eau dans un état intermédiaire entre le liquide et le solide, telle que les méduses avec leur immortalité biologique et la fragilité de leur corps à 80% d'eau.

### **Vidéo Installation - « Récits Anachroniques »**

Cette vidéo installation réfléchit autour du concept de l'identité historique et culturelle. Cette installation conçue comme un diptyque des images qui se superposent, a, d'un côté de la surface de projections, des narrations de trois moments historiques, dont les sujets qui parlent racontent depuis leur expérience comment ils ont vécu cette situation. Tandis que de l'autre côté de l'écran sont projetées les images des journaux télévisés, des événements dont les vidéos du côté opposé parlent. D'un côté se trouve la mémoire expérientielle, avec les explications de ce qui s'est passé, comment chacun les a vécu et surtout, des souvenirs de ces situations. De l'autre côté, se construisent constamment les images enregistrées, les jours des faits, tels qu'ils ont été transmis à la télé. Les images que nous connaissons des événements à force de répétition pendant des années.



Récits Anachroniques, Camila Prado-Gamba, 2017. Vidéo-installation. Dimensions variables.

Ces images, si parfois n'ont rien de particulier, font partie de l'identité visuelle des colombiens, celles-ci sont des images que n'importe quel colombien reconnaîtrait au premier regard. Les images des journaux télévisés, constituent les images intégrés à l'histoire et lorsqu'on parle de ces événements, il est certain que la plupart des gens peuvent ne pas se souvenir des événements tels qu'ils se sont passés, mais ils se souviennent des images qu'ils ont vu associées à cet type de situations, des moments de leur histoire qui, d'une façon ou d'une autre, ont été traumatisantes, qui ont marqué les générations qui les ont vécus et que les générations suivantes continuent à commémorer.



Récits Anachroniques, Camila Prado-Gamba, 2017. Vidéo-installation. Dimensions variables.

Ces deux vidéos montrent deux exercices de la mémoire différents, tandis que le premier groupe des vidéos s'occupe de l'exploration des mémoires concrètes, des souvenirs personnels qui parcourent un événement historique que nous reconnaissons comme absolument réel et qui sous la forme d'un récit deviennent encore plus réels. En contre-position, le deuxième groupe des vidéos montre l'exploration des images officielles de chaque situation, ce sont des images générales, des enregistrements impersonnels dont il est possible d'apprécier les événements en cours ou les résultats d'une façon objective, stérilisée de tout concept et point de vue qui puisse les modifier.

Ces images ont surtout un rapport avec la réalité qui se porte garante de la véracité de ces images, lesquelles produites dans l'encadrement d'un journal télévisé ou de façon documentaire, leur donnent encore plus de validité aux yeux des spectateurs.

Il est clair que ces récits, verbaux et en images, des événements passés il y a plus de 20 ans, sont des reconstructions qui évoquent deux systèmes de mémorisation, le conscient, logé dans l'esprit des gens et l'électronique, qui dans la forme des vidéos, souligne le caractère anachronique des deux types d'images, les descriptions verbales et les images documentaires. Ces images superposées se mélangent en créant une conjonction des récits de natures différentes qui s'annulent.



Récits Anachroniques, Camila Prado-Gamba, 2017. Vidéo-installation. Dimensions variables.

Cette vidéo installation se compose de deux projections, posées l'une devant l'autre en se confrontant sur un écran plastique, transparent et très fin. Sur cet écran les images ne sont retenues que très faiblement sur le côté du plastique qui se trouve en face du vidéo projecteur duquel l'image est projetée, tandis que de l'autre côté l'image est clairement visible, en plus, l'écran transparent permet aux images vidéo de traverser la surface de projection et de se constituer aussi sur les murs de la pièce où se trouve la vidéo installation. Si bien que les murs ne sont pas le support pensé pour ces images, le fait que dans sa surface l'image soit déformée par l'effet de l'interférence de l'écran sur les

images vidéo et par les ombres des spectateurs qui interfèrent aussi avec l'intégrité des vidéos.



Récits Anachroniques, Camila Prado-Gamba, 2017. Vidéo-installation. Dimensions variables.

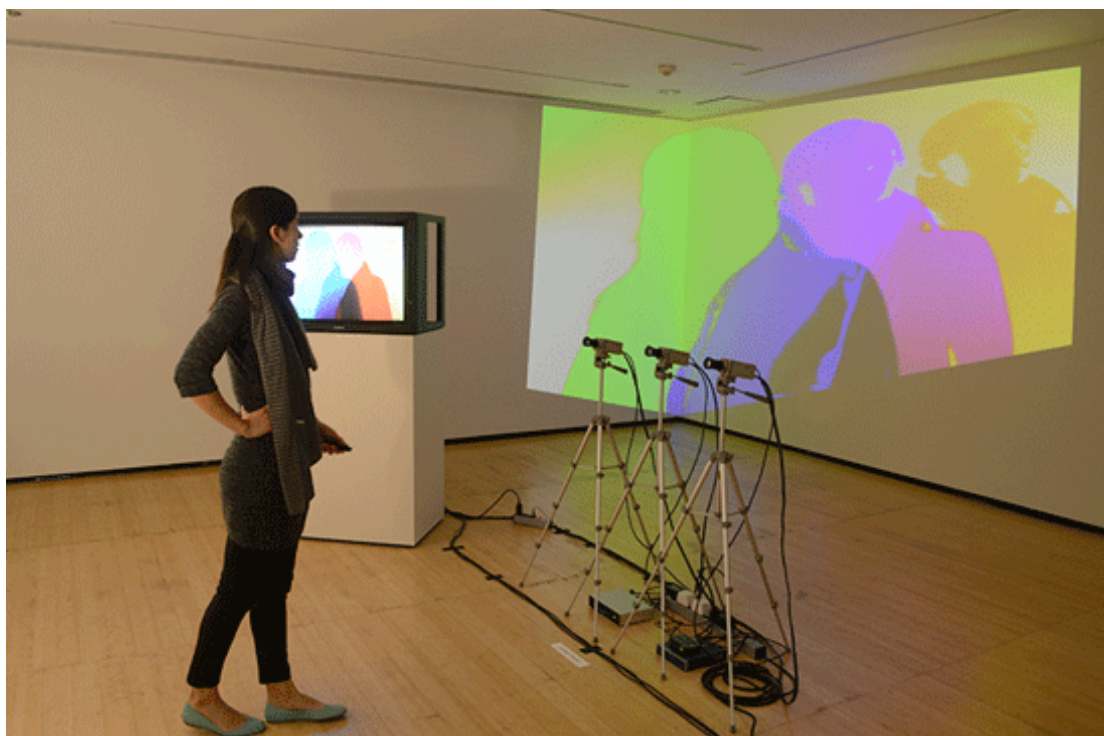
### **Artistes référents.**

#### **Nam June Paik**

Connu comme le père de la vidéo Art et de la vidéo installation, je vais parler de quelques-unes de ses œuvres et de son approche à la création artistique, Son travail explore les changements culturels, provoqués par l'apparition des nouvelles technologies électroniques et qui analyse les problématiques de la perception et la disproportion sensorielle provoquée par les extensions technologiques, tout cela à travers les nouveaux médias. Cette analyse serait impertinente pour ce document, c'est pour cela que j'ai choisi d'analyser deux de ses œuvres qui me servent comme un référent dans mon travail.

Je vais commencer par la pièce : Three Camera Participation / Participation tv apparue dans l'exposé Television as a Creative Medium, la première fois en 1969 à la Howard Wise Gallery à New York.





Nam June Paik. Installation view of Nam June Paik: Becoming Robot at Asia Society Museum, New York, through January 2015. Photography by Leise Hook/Asia Society Museum.<sup>38</sup>

Cette pièce est composée de trois caméscopes qui envoient leurs images à un téléviseur, chaque caméscope envoie son signal à un tube cathodique différent et l'image est décomposée en trois couleurs des tubes cathodiques : rouge, vert et bleu, ainsi le spectateur se voit lui-même trois fois, chaque image dans une des trois couleurs, depuis trois angles différents et sur le même écran. La luminosité de l'image est contrôlée par l'amplitude des trois systèmes des enregistrements configurés en phase inverse. Cette pièce a été répétée et réinstallée plusieurs fois.

Cette vidéo installation de Paik est un référent pour mon travail car elle explore les caractéristiques propres de l'image vidéo, dans ce cas une image analogique, pour ainsi montrer la malléabilité et la fragilité de l'image vidéo. Celle-ci n'est pas seulement, une installation que fait un jeu d'optique, selon moi elle expose la composition même de l'image et de la perception depuis une perspective électronique mais aussi biologique, parce que les caméscopes, de la même façon que les cônes à l'intérieur de l'œil

---

<sup>38</sup> Image prise du site d'internet  
<https://blog.sculpture.org/2014/12/17/becoming-robot-asia-society/>

« captent » chacun un couleur différente. Dans cette vidéo installation l'artiste crée un espace dans lequel il n'y a pas une image reflet de la réalité, il n'y a pas non plus une image qui fasse une mimesis, cette œuvre est pure et simplement une fragmentation de l'image réelle, une exposition de l'image comme un phénomène physique, mécanique et biologique.

Quant à l'espace, cette vidéo installation intègre le corps du spectateur dans une sorte d'immersion dans l'image du poste de télévision, c'est-à-dire, dans l'espace de l'image même, d'une façon dans laquelle le corps du spectateur déclenche l'expérience, tandis que le corps même de l'installation, par la disposition des caméscopes créent une sorte de mur, car en le traversant le dispositif perd tout efficacité. Le corps de l'image contenu dans le poste de télévision et dans la projection divergent en se séparant des corps du spectateur et des caméscopes.

Ensuite, Family of Robot, est la première série des vidéo-sculptures faites par Nam June Paik. C'est une série de sculptures de trois générations des robots, grands-parents, parents, oncles et tantes, et finalement des petits enfants, chaque génération a été construite avec des postes de télévision, et de radio dans le cas des grands parents, qui reflètent l'âge et l'époque de chaque personnage.



Nam June Paik. Family of Robot, Baby 1986, Single-channel video sculptur; thirteen television monitors and aluminium armature; color, silent number nine of nine unique

sculptures in series. 133.3 x 96.2 x 20.32. Gift of Society for Contemporary Art, 1992.283.<sup>39</sup>

À propos de cette série des œuvres, ce qui m'intéresse c'est l'intégration de la technologie dans une structure sociologique et culturelle comme la famille. Dans cette série, l'évolution technologique et le développement de la famille vont main dans la main. Dans cet objet vidéo, l'image vidéo n'a pas un sens illustratif ou communicatif, les postes de télévision montrent, en fait, des expériences vidéo de l'artiste qui complètent l'anthropomorphisme des sculptures.

La forme de ces sculptures, forme qui intègre la forme humaine mais aussi la géométrie des postes de télévision et en général de l'électroménager, est une fusion parfaite de la technologie et du corps, elle propose une forme complètement artificielle qui imite une forme naturelle, qui comme la culture la modifie, elle propose comme un retrait de la réalité pour ainsi profiter des avantages d'une technologie humanisée. Ces vidéo-sculptures proposent une relation différente avec le corps du spectateur, il n'existe pas un espace d'immersion sinon qu'elles s'instaurent comme des corps, des sujets et des entités indépendantes.

### **Gary Hill**

L'œuvre de cet artiste est particulièrement un référent dans mon travail car ses expériences audiovisuelles essayent de détruire la nature référentielle de la vidéo vers la réalité. Cet artiste a insisté dans son questionnement de l'image qui a oublié les autres sens, en comblant la vision l'image vidéo a oublié le corps sensoriel. Une autre caractéristique des œuvres de Hill est l'interférence de l'image vidéo par la technologie même. Ses images vidéo peuvent être floues, incomplètes, fragmentaires, oscillantes ou imperceptibles. Elles demandent un effort de la part du spectateur pour pouvoir voir et comprendre. D'une certaine façon l'image est dans une perte d'identité constante. Une procédure qui force le spectateur à se séparer du contenu des images, c'est à dire la contemplation, et d'essayer de les comprendre comme un élément de discours. Cette procédure exalte l'acte de construction de l'image vidéo, l'acte de création dans ses faits.

---

<sup>39</sup> Image prise du site d'internet  
<https://fr.pinterest.com/pin/327425835394723406/>



Gary Hill. Inasmuch As It Is Already Taking Place. 1990. Seize écrans des postes de télévision en blanc et noir, son et des cables. Incrusté dans le mur à 106.7 cm du sol. Dans sa totalité 40.6 x 136.5 x 172.7 cm. MOMA<sup>40</sup>

Dans cette œuvre ce qui m'intéresse c'est la fragmentation du corps, la dissolution de l'identité dans l'image et la relation de ce corps réel avec le monde immatériel de l'image et la matérialité électronique des écrans.

Les parties du corps de l'artiste sont disposées dans seize écrans de postes de télévision, sans aucune marque distinctive. Les images vidéo sur les écrans sont de différentes tailles et sa disposition dans l'espace ne suit pas la forme du corps humain. Les câbles attachés aux écrans font une sorte d'épine dorsale, comme le système nerveux, les fils électriques relient les écrans qui semblent des extrémités sans tronc, sans centre.

Cette œuvre représente un autre moyen d'intégration entre le corps, l'image et la technologie, à la façon des catacombes, ces esquisses d'un corps une fois réel, sont disposées sous une nouvelle forme qui n'évoque pas sa forme originale, et même comme mimesis n'est pas, son rapport référentiel est déplacé. Chaque écran devient un corps individuel, mais relié par sa disposition dans l'espace creusé dans le mur.

### **Chuck Close**

L'œuvre de cet artiste se compose primordialement des peintures, spécifiquement des portraits. Ce qui m'intéresse dans sa façon de travailler est justement comment il a su travailler les portraits, en peignant des individus variés, des personnes connues comme

---

<sup>40</sup> Image prise du site d'internet

<https://www.moma.org/collection/works/81321?locale=en>

des anonymes, lesquelles sont représentées de façon hyperréaliste, soit le portrait est traité de manière que l'image soit modifiée par la technique choisie par l'artiste. Ces portraits, normalement, de grande taille, ont la sensibilité pour laisser entrevoir les traits des identités et le caractère des personnages.

Particulièrement, les portraits qui m'intéressent sont ceux qui ont été faits à partir des empreintes des doigts, si bien que pour l'artiste cela peut être seulement un élément de composition de l'image ou comme je le crois, cette technique serait une façon de composer une image identitaire à partir d'un élément identitaire de l'artiste, son empreinte digitale, la trace des doigts porte une marque indéniable, de simples dessins inhérents, immaculés et uniques qui relient la trace à l'identité individuelle et bureaucratique de l'artiste.



Georgia/Fingerpainting, 1984  
oil-based ink on canvas  
48.12 x 38.12 in. (122.2 x 96.8 cm)

Chuck Close. *Georgia*, peinture au doigt.  
1984. Encre à l'huile sur toile  
122,2 X 96,8 cm<sup>41</sup>



John/Fingerpainting, 1984  
oil-based ink on canvas  
24.5 x 20.5 in. (62.2 x 52.1 cm)

Chuck Close. *John*, peinture au doigt.  
1984. Encre à l'huile sur toile  
62,2 X 52,1 cm<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Image prise du site [http://chuckclose.com/work\\_timeline025.html](http://chuckclose.com/work_timeline025.html)

<sup>42</sup> Image prise du site [http://chuckclose.com/work\\_timeline025.html](http://chuckclose.com/work_timeline025.html)



**Fanny/Fingerpainting**, 1985  
oil-based ink on canvas  
102 x 84 in. (259.1 x 213.4 cm)

Chuck Close. *Fanny*, peinture au doigt. 1985. Encre à l'huile sur toile. 259,1 X 213,4 cm<sup>43</sup>



Chuck Close. Détails de *Fanny*, peinture au doigt. 1985. Encre à l'huile sur toile. 259,1 X 213,4 cm<sup>44</sup>

## David Hockney

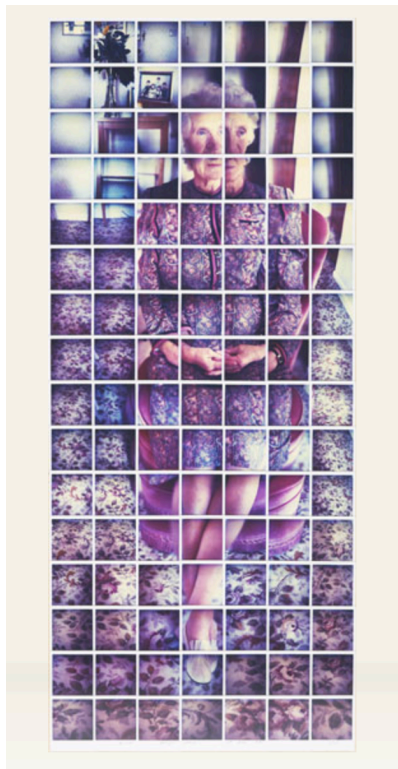
De cette artiste, les œuvres qui m'intéressent sont ses compositions de portraits faites à partir de photographies, de polaroids pour être spécifique. Ces portraits de type expérimental, déforment l'espace que ces photos représentent et on pourrait aussi trouver que les corps présentés sont aussi modifiés, mais, malgré cela, l'identité des

---

<sup>43</sup> Image prise du site [http://chuckclose.com/work\\_timeline025.html](http://chuckclose.com/work_timeline025.html)

<sup>44</sup> Image prise du site [http://chuckclose.com/work\\_timeline025.html](http://chuckclose.com/work_timeline025.html)

sujets reste intacte et la relation qui entretient l'image photographique avec la réalité reste encore plus indemne. Ces compositions des images particulières, des identités, à partir des photos semblent un exercice de composition spatial propre aux artistes cubistes de façon superficielle, mais en regardant plus attentivement, il dévient clair que en réalité ces images sont un exercice de regard, de voir soigneusement tous les éléments qui font partie de l'image générale et de les capturer séquentiellement, comme si on capturait un par un les photogrammes d'un instant en image vidéo.

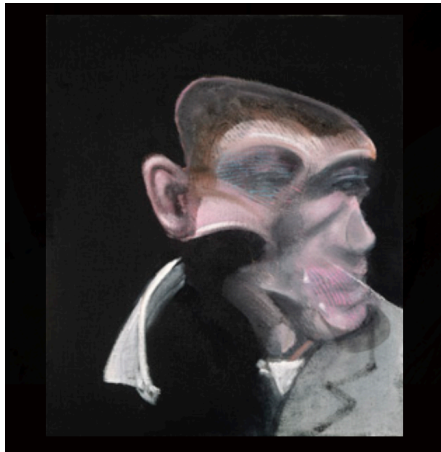


David Hockney. *Mother, Bradford, Yorkshire*. 4 may 1982. Composition des polaroids. 56 X 23 1/2 pouces.

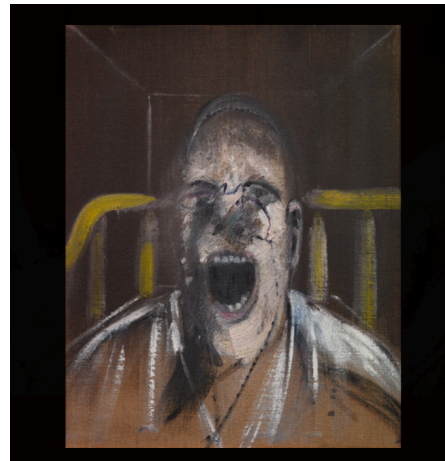


David Hockney. *Les enfants de Celia Albert + George Clark Los Angeles*. 7 avril 1982. Composition des polaroids. 35 X 23 1/4 pouces.

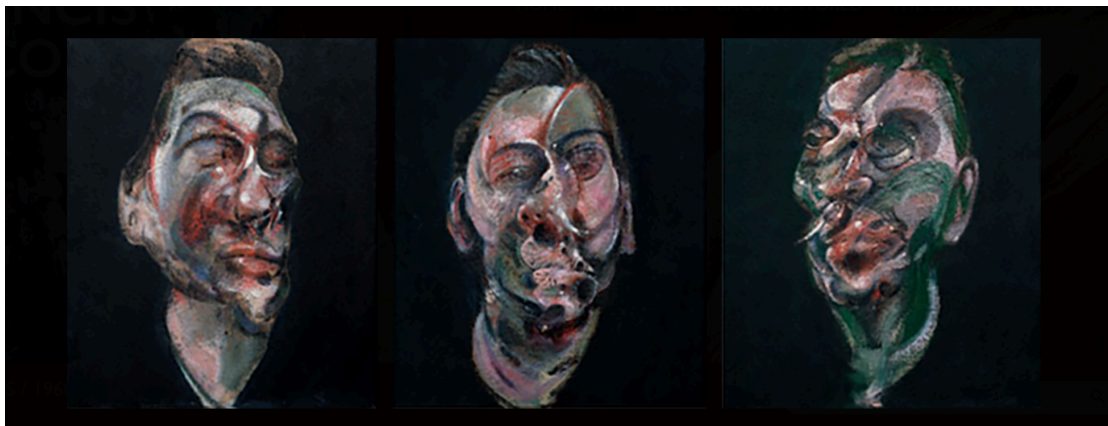
### Francis Bacon



Francis Bacon. Étude pour le portrait de John Edwards. 1989. Peinture à l'huile sur toile. Collection privée. 55,9 X 30,8 cm



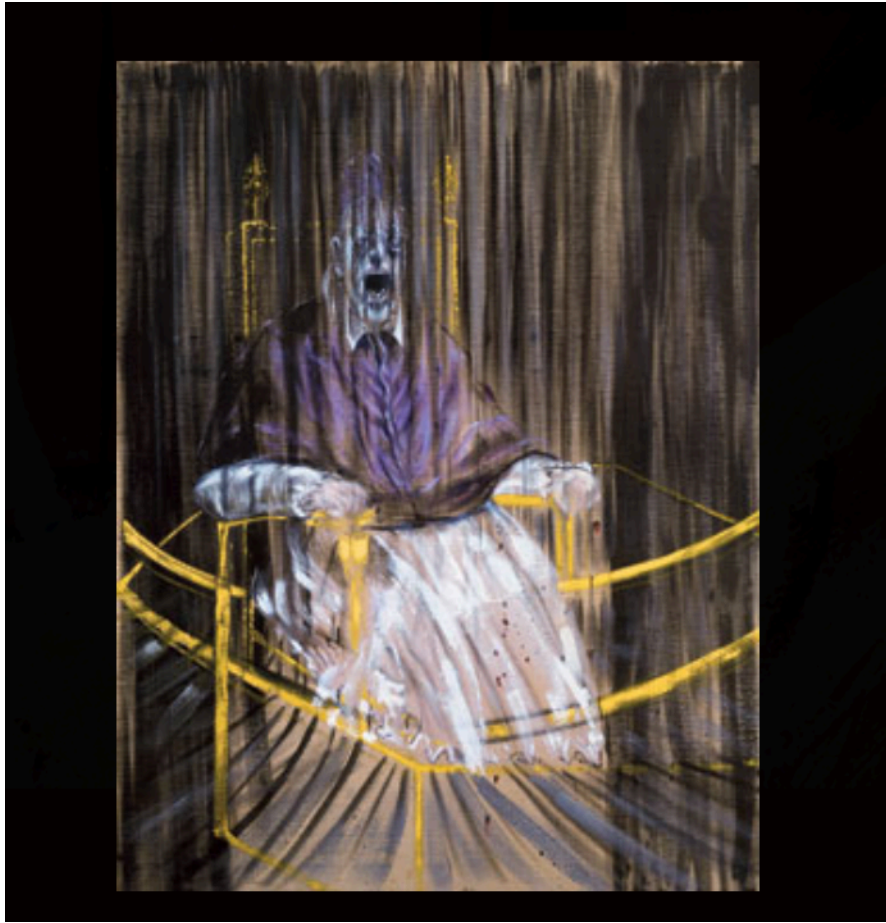
Francis Bacon. Étude après Velásquez. 1953. Peinture à l'huile sur toile. Nathan Emory Coffin Collection., USA. 155 X 118cm



Francis Bacon. Trois études pour un portrait de George Dyer. 1963. Peinture à l'huile sur toile. Collection privée. 35,5 X 30,5 cm.

De l'œuvre de Francis Bacon, ce qui m'intéresse c'est l'application de la peinture, qui ne répond pas seulement à un sens esthétique ou à la filiation à une technique particulière, sinon à quelque chose de plus viscérale. À mon avis, ces peintures gardent une étroite relation à l'identité du peintre, si bien qu'un grand nombre de ses toiles sont des portraits. La négligence de la ressemblance ouvre la place pour la manifestation visuelle de son identité, ou du moins de comment l'artiste voyait ses modèles. Ses peintures semblent aussi représenter des personnages iconiques de sa culture, qui dans ses images ont une apparence qui fait penser aux états mentaux altérés. De mon point de vue, ce type des représentations font penser à une vision très critique de l'identité culturelle.





Francis Bacon. Étude d'une tête. 1952. Peinture à l'huile sur toile. Université Yale, New Haven USA. 50 X 40,5 cm

## 5. Conclusions

En conclusion, l'identité serait un élément substantiel de la caractérisation des sujets et des êtres humains, mais serait surtout le groupe de paramètres qui constituent les communautés et ce que nous entendons par Société. C'est un concept complexe, qui se construit à plusieurs niveaux, desquels j'en identifie trois, l'identité biologique complètement subjective, l'identité culturelle qui contient des éléments subjectifs et objectifs et l'identité sociale, absolument objective. La définition et la compréhension de l'identité deviennent nécessaires lorsque les traits identitaires de l'individu ou des communautés ne coïncident plus avec les référents personnels, culturels ou sociaux ; ou dans le cas où le sujet ne connaisse plus son identité personnelle. Ce questionnement est devenu très important dans la modernité à cause de l'homogénéisation des sociétés, un phénomène dérivé de la transition des sociétés solides à l'état des sociétés liquides. Cette nouvelle catégorisation, implique que les institutions sociales sont en train de disparaître ou bien de perdre leur forme, institutions qui étaient le référent primaire dans la construction identitaire. Par exemple : la fluidification de la conception du genre, la disparition des frontières entre les pays ou la constitution des états pluriculturels.

Les implications de ces changements dans la vie des sujets et la vie commune, sociale, se manifestent sous la forme des problèmes communs à presque toutes les sociétés occidentales, telles que les troubles de l'identité et de la personnalité des sujets, les conflits entre la tradition et l'innovation ou même dans les conflits entre les cultures occidentales et les cultures d'ailleurs.

En outre, le rapport entre l'art et la représentation réaliste à travers de l'histoire occidentale s'est débattue entre la représentation naturaliste et la dépurée de la représentation, en faveur de la production des images qui répondaient aux intérêts d'abord religieux, ensuite politiques et finalement créatifs des artistes. Les changements constants entre l'observation de la nature et le respect pour les règles de représentation, montrent la bataille entre ceux qui cherchaient un groupe de règles et comme une recette pour la réalisation d'une représentation correcte mais pas nécessairement correspondante à la réalité. Ce qui reste clair, est bien au cours de l'histoire de l'art, le besoin d'améliorer les méthodes pour mieux réussir les représentations, et pour cela je veux dire, faire des images plus croyables, plus claires, plus proches de la vision humaine, de ce que les artistes voyaient. Cela a été la motivation pour les développements techniques qui ont changé la façon de voir et de comprendre le monde,

malgré les retours continus envers les modèles et les règles de représentations grecs et romains. Les artistes ont toujours cherché des moyens pour donner à leurs représentations de la véracité, de la beauté et de la fidélité envers ce qu'ils percevaient comme la réalité. Franchement, l'art peut être compris comme une représentation des tendances et des modes de chaque époque, il peut être aussi compris comme le reflet de la société de l'époque dont il a été fait, mais ceci ne serait pas nécessairement vrai. Ce qui serait plus précis, serait comprendre l'art comme la manifestation des croyances, des inquiétudes, des changements sociaux et des états de l'âme et de l'esprit des artistes, ainsi serait évident le lien entre la manifestation artistique et le concept d'identité.

Finally, à propos de mon œuvre et de la vidéo installation comme médium pour l'expression de mes réflexions autour du thème, j'ai essayé d'analyser le concept d'identité et la technique d'une façon objective, pour ce qui correspond à la production et la réalisation de mes œuvres, je me rends compte que le point de vue est complètement subjectif, parce que même si chacune de ces pièces a comme thématique une des institutions identitaires, les images et les réflexions tournent autour de mon expérience et de mon identité. Par ailleurs, le dispositif de brouillage de mes images, toujours changeante, mais toujours en relation avec les autres installations, transgresse la relation entre l'image vidéo et le spectateur, ceci ouvre un espace entre la vision et la compréhension de l'image qui me permet de transformer l'image pour révéler la nature du médium, car en brouillant l'image réaliste, qui semble immuable et vraie, la subtilité, la sensibilité et la maniabilité de ces images devient évidente.

## 6. Bibliographie

AGAMBEN, Giorgio. *Profanaciones*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo Editora, Filosofía e historia. 1era edición, 1era reimpresión. Trad. Flavia Costa y Edgar Castro. 2005.

AGAMBEN, Giorgio. *Desnudez*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo Editora, Filosofía e historia. 1era edición, 1era reimpresión. Trad. Mercedes Ruvituso y María Teresa D'Meza. 2011.

BASCO, Louis. *Construire son identité culturelle*. Paris. Logique sociale. Harmattan. 2014.

BERNARD, Michel. *Le corps*. Paris. Editions du Seuil. 1995.

DESCOMBES, Vincent. *L'Embarras de l'identité*. Mayenne. Gallimard. Npf Essais. 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'image ouverte*. Bona. Gallimard. 2007.

DOLTO, Françoise. *Lo femenino: Artículos y Conferencia Françoise Dolto*. Barcelona. Paidós. Trad. Del amo T. 2000.

DUFOUR, Sophie-Isabelle. *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*. Paris. Archibooks + Sautereau Éditeur. 2008.

ECO Umberto. *Historia de la Belleza (10ª edición)*. Barcelona. Lumen Trad Pons Irazazábal, M. 2009.

FOULON, Pierre-Jean et VANDEN BEMDEN, Ivette. *Commentaires Art Vidéo*. Namur. Presses Universitaires de Namur. 2004.

GOMBRICH E.H. *La historia del arte*. Traducción del inglés por Rafael Santos Toroella. Décimo sexta edición en español. . Londres. Editorial Phaidon. 2013.

MEREDIEU, Florence de. *Arts et nouvelles technologies, Art vidéo/Art numérique*. Madrid. Larousse. 2011.

MOISDON, Stéphanie. *Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui ?*. Boulogne. Beaux-Arts Éditions. 2008.

MOULÈNE, Claire. *Art Contemporain et lien social*. Paris. Editions Cercle d'Art. Imaginaire : Mode d'Emploi. 2007.

NANCY, Jean-Luc. *La mirada del retrato (1ª edición)*. Buenos Aires. Amorrorto editores. Trad. Irene Agoff. 2006

RENARD, Caroline. *Images numériques ? Aix en Provence*. Presses Universitaires de Provence. Arts, Histoire, Théorie et Pratique des Arts. 2014.

ROMAN, Mathilde. *Art vidéo et mise en scène de soi*. . Paris. L'Harmattan, Essai. 2008.

RUSH, Michael. *L'art Vidéo*. Traduction de l'anglais par Dominique Lablanche. Paris. Thames & Hudson SARL. 2003.

VIOLA, Bill. *Reasons for knocking at an empty house. Writings 1973 – 1994*. Londres. Éditeur Thames and Hudson : Anthony d'Offay Gallery. 1995.

WEBER, Pascale. *Le corps à l'épreuve de l'installation projection*. Paris. L'Harmattan, Histoire et idées des arts. 2003.

### **Catalogues**

Collection Nouveaux Medias. Installations. La collection du Centre Pompidou. Musée national d'art moderne. Centre Pompidou. Paris. Editions du Centre Pompidou. 2006

*Vidéos Topiques*. Exposition Vidéo Topiques - Tours et retours de l'art vidéo. Au Musée d'art Moderne et Contemporain de Strasbourg. Du 16 octobre 2002 au 2 Février 2003. Éditions des musées de la Ville de Paris. Les Musées de Strasbourg. 2002.

### **Références**

- Littérature :  
*Le portrait de Dorian Gray*, Oscar Wilde. Publié en 1891.
- Cinéma :  
*Gattaca*, Dir. Andrew Niccol. 1997.
- Artistes :  
Protografias, Oscar Muñoz  
New Portraits, Richard Prince.