

**UNIVERSITE GALATASARAY
INSTITUT DES SCIENCES SOCIALES
DEPARTEMENT DE RADIO, TELEVISION ET CINEMA**

**LES IMAGES MOUVANTES, LE TEMPS
ET LA TECHNIQUE**

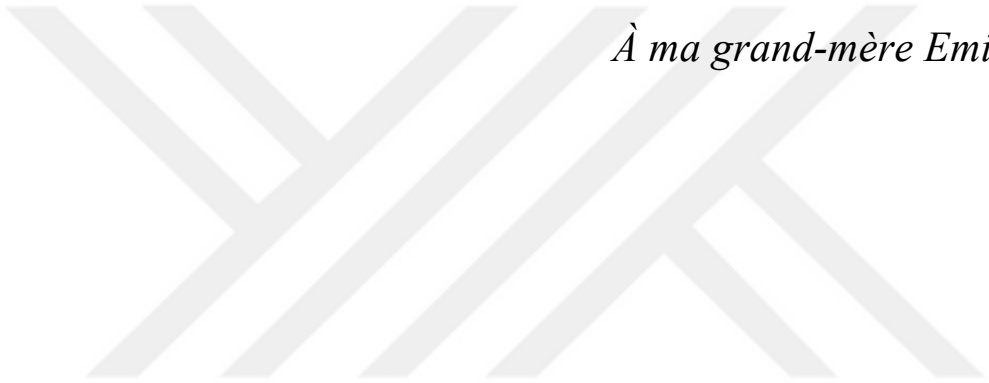


THESE DE DOCTORAT

Merve KAPTAN

Directeur de Recherche : Yrd. Doç. Dr. Michel BOURSE

JUIN 2018



À ma grand-mère Emine

REMERCIEMENTS

Mes remerciements vont en premier lieu à Michel Bourse, mon directeur de thèse depuis six ans. Ses critiques constructives et ses précieux conseils m'ont permis d'approfondir ma problématique et de développer une pensée beaucoup plus théorique.

Je voudrais également remercier Nilgün Tural Cheviron pour son soutien dès le début de mes études de doctorat, dans ma vie académique ainsi que personnelle. Je suis aussi très reconnaissante envers Ali Akay qui m'offrit un nouveau point de vue et ainsi contribua au changement de mon chemin d'évolution.

Je remercie également Feyza Ak Akyol et Ceylin Özcan d'avoir accepté de faire parti de mon jury et de porter leur attention sur mon étude.

Je voudrais par la suite remercier ma mère Meryem Çakır qui m'a tolérée pendant tout ce temps.

Enfin, un grand merci à Deniz Ali Kaptan pour m'offrir le meilleur cadeau de ma vie, notre fille, juste après le dernier point de cette thèse et pour me redonner le sourire pendant les moments difficiles.

ÖNSÖZ

Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu da (TÜBİTAK) çalışmayı gerçekleştirmemde önemli katkıda bulundu. 2211 – Yurt İçi Doktora Burs Programı kapsamında sağladığı destekten ötürü TÜBİTAK Bilim İnsanı Destekleme Daire Başkanlığı birimine teşekkür ederim.

1.3.3 Halil Altındere (1971).....	76
1.3.4 Erkan Özgen (1971).....	79
1.3.5 Ergin Çavuşoğlu (1968)	81
1.3.6 Seza Parker (1955)	83
1.3.7 Emre Hüner (1977)	85
1.3.8 Didem Pekün	87
1.3.9 Zeyno Pekünlü (1980)	88
1.3.10 Yasemin Özcan (1974)	90
1.4 Les thèmes communs dans l'art vidéo en Turquie	93
CHAPITRE III : L'ANALYSE DES VIDEOS.....	97
1.1 Sur la méthode d'analyse des vidéos	97
2.1. <i>Les femmes qui portent des perruques</i> (1999), Kutluğ Ataman	99
2.2. <i>Le Maître-horloger</i> (2006), Ömer Ali Kazma	106
2.3. <i>Réfugié de l'espace</i> (2016), Halil Altındere	113
2.4. <i>Corps perdu</i> (2005), Erkan Özgen	116
2.5. <i>Le pendu</i> (2013), Ergin Çavuşoğlu.....	119
2.6 <i>La Longue marche</i> (1999), Seza Parker	122
2.7 <i>Neochronophobia</i> (2015), Emre Hüner	125
2.8 <i>Des dés et des hommes</i> (2013), Didem Pekün	128
2.9 <i>Une salle de bain à soi</i> (2015), Zeyno Pekünlü.....	131
2.10 <i>Cours</i> (2010), Yasemin Özcan	134
3. Pour conclure le troisième chapitre	137
CONCLUSION GENERALE.....	141
BIBLIOGRAPHIE	151
Ouvrages et textes de références	151
Ouvrages collectifs, articles de revue.....	153
Ressources en ligne	154
Thèses non publiées	155
Oeuvres littéraires.....	155
CURRICULUM VITAE	157

LISTE DES ILLUSTRATIONS

ill.1 Ant Farm, <i>The Eternal Flame</i> , 1975	17
ill.2 Nam June Paik, <i>Electronic Television</i> , 1963	18
ill.3 Vito Acconci, <i>Centers</i> , 1971	34
ill.4 David Cronenberg, <i>Videodrome</i> , 1983	38
ill.5 Didem Pekün, <i>Of Dice and Men</i> , 2013	40
ill.6 Andreï Tarkovsky, <i>Le Miroir</i> , 1975	47
ill.7 Ali Kazma, <i>Cuisine</i> , 2010 et <i>Taxidermist</i> , 2010	48
ill.8 Woody Vasulka, <i>Art of Memory</i> , 1987	54
ill.9 Kutluğ Ataman, <i>Women Who Wear Wigs</i> , 1999	72
ill.10 Kutluğ Ataman, <i>Turkish Delight</i> , 2007	73
ill.11 Ali Kazma, <i>Nord</i> , 2016	75
ill.12 Halil Altındere, <i>Dengbejs</i> , 2007; <i>Miracle</i> , 2008; <i>Oracle</i> , 2010	77
ill.13 Halil Altındere, <i>Angels of Hell</i> , 2014	78
ill.14 Erkan Özgen, <i>Adult Games</i> , 2004	80
ill.15 Erkan Özgen, <i>Breathe</i> , 2008	80
ill.16 Ergin Çavuşoğlu, <i>Quintet without borders</i> , 2007	81
ill.17 Ergin Çavuşoğlu, <i>Lundy, Louis, Barge and Troy</i> , 2014	82
ill.18 Seza Paker, <i>The Long March</i> , 1999	83
ill.19 Seza Paker, <i>Ella (Love and Liberty)</i> , 2005	84
ill.20 Emre Hüner, <i>Panopticon</i> , 2005	85
ill.21 Emre Hüner, <i>Neochronophobiq</i> , 2015	86
ill.22 Didem Pekün, <i>Of Dice and Men</i> , 2013	87
ill.23 Zeyno Pekünlü, <i>Doublethink</i> , 2009	88
ill.24 Zeyno Pekünlü, <i>A bathroom of one's own</i> , 2015	89
ill.25 Yasemin Özcan, <i>301</i> , 2008	91
ill.26 Yasemin Özcan, <i>Run</i> , 2010	92
ill.27 Kutluğ Ataman, <i>Women who wear wigs</i> , 1999	100
ill.28 Kutluğ Ataman, <i>Women who wear wigs</i> , 1999	104
ill.29 Ali Kazma, <i>Clock master</i> , 2006	107
ill.30 Ali Kazma, <i>Clock master</i> , 2006	111
ill.31 Halil Altındere, <i>Space Refuge</i> , 2016	114
ill.32 Erkan Özgen, <i>Lost Body</i> , 2005	118
ill.33 Ergin Çavuşoğlu, <i>The Hanged Man</i> , 2013	121
ill.34 Seza Paker, <i>The Long March</i>	123
ill.35 Emre Hüner, <i>Neochronophobiq</i> , 2015	126
ill.36 Didem Pekün, <i>Of Dice and Men</i> , 2013	132
ill.37 Zeyno Pekünlü, <i>A bathroom of its own</i> , 2015	133
ill.38 Yasemin Özcan, <i>Run</i> , 2010	136

RÉSUMÉ

Cette étude se propose d'analyser le rapport entre les images en mouvement et la technique utilisée pour la représentation du temps à travers elle. Dans notre cas, la vidéo en tant que médium représente les images en mouvement. Plus spécifiquement, nous nous pencherons sur les pratiques vidéographiques contemporaines, à savoir depuis les années 2000, en Turquie.

Le rapport entre les images vidéographiques et sa technique de construction nous a conduit à la notion du temps parce que tout simplement la technique pour produire ces images construit des temporalités, des durées, des rythmes dans et à travers les images. Par cette corrélation temporelle, on entend deux idées complémentaires : La première est la construction d'une temporalité synthétique par les paramètres techniques spécifiques qui dégagent des formes esthétiques propres à la vidéo. Par cette question, nous avons cherché à voir quels gestes esthétiques les vidéastes ont utilisés/mis en œuvre pour créer chez le spectateur l'expérience de la temporalité à travers les images. La deuxième se définit autour du questionnement critique de la mémoire. Selon la définition d'Aby Warburg (Voir *L'Atlas mnémotique*), la mémoire collective est une collection d'excitation qui se forme dans les archives mentales suivant des lois qui sont formées à partir d'une nouvelle manière de comprendre les images par le biais de leur juxtaposition. Dans le cas des images vidéographiques, une manière de créer la juxtaposition passe par créer des temporalités qui relient les images. Par conséquent nous avons évalué ces qualités temporelles pour déchiffrer les traces que les images vidéographiques laissent dans la mémoire collective.

Quand on suit ces deux idées complémentaires découlant de la corrélation temporelle, notre recherche se trouve face aux deux problématiques qui se complètent : l'une est de voir comment les paramètres techniques spécifiques de la vidéo construisent une temporalité synthétique. Cette question entraîne une autre : comment cette construction participe à l'ouverture d'un questionnement sur la mémoire et de l'histoire ? Nous avons fait l'hypothèse que l'image vidéographique, en tant qu'une forme technique et conceptuelle, a son propre modèle de construction du temps qui participe également aux révisions nouvelles de la mémoire et l'histoire collective.

Notre terrain de recherche pour les médiums d'images en mouvement concerne les images vidéographiques produites par les vidéastes de la Turquie. En Turquie, ce n'est que vers la fin des années 1990 que les artistes ont commencé à utiliser la vidéo pour produire de l'art. Pourtant c'est à partir 2000, avec l'amélioration des moyens de production et d'exposition que la vidéo trouve la possibilité de se répandre en Turquie. Par conséquent, notre terrain de recherche comprend les vidéos qui sont exposées à partir de l'année 2000. Nous avons choisi dix artistes qui offrent une idée générale pour

représenter cette scène artistique en Turquie. Ils sont : Kutluğ Ataman, Ali Kazma, Halil Altındere, Erkan Özgen, Ergin Çavuşoğlu, Seza Paker, Emre Hüner, Didem Pekün, Zeyno Pekünlü et Yasemin Özcan.

Une vidéo de chaque artiste est choisie pour en faire l'analyse. Comme notre problématique concerne la représentation du temps, nous avons choisi les vidéos dans lesquelles nous trouvons soit les propres mémoires de l'artiste comme son enfance, un moment important ou intéressant dans sa vie, soit une référence à la mémoire collective à travers l'histoire, une transmission de tradition, un problème sociopolitique ou encore une relation avec les espaces publics. En premier lieu, nous avons fait une description à la fois du contenu et de la structure des vidéos. En deuxième lieu, nous avons cherché à définir la forme des représentations du temps : on a essayé de faire ressortir le temps comme durée, comme présent éternel et comme vitesse à partir des gestes esthétiques tels que la répétition, la dilatation/contraction des durées et le mixage. Enfin, en troisième lieu, nous nous sommes interrogés sur la question de la mémoire à travers les motifs de l'incarnation et de la confrontation avec le *memento mori* tout en cherchant à voir comment chaque œuvre a contribué à la construction de la mémoire collective.

Nous avons démontré que le geste/la technique esthétique comme la répétition nous renvoie à une représentation du temps comme un présent éternel alors que la dilatation/contraction des durées au temps comme vitesse. Enfin, on a noté que le geste du mixage représente le temps comme la durée.

Parmi les dix vidéos que l'on a présentées dans le troisième chapitre, nous avons constaté que la répétition est la technique la plus utilisée. Il est intéressant de voir que les images répétées sont souvent les gestes appartenant au corps humain comme les mains réparant une horloge (chez Ali Kazma), les pieds qui jouent avec une balle (chez Erkan Özgen), les mains lançant des dès (chez Didem Pekün) ou encore coiffant les cheveux (chez Zeyno Pekünlü). Par ailleurs, nous avons expliqué que les images de *memento mori* sont généralement liées à la mortalité du corps qui fait surgir le sentiment d'incapacité ou d'impuissance face au temps. Par conséquent, représenter le temps par le biais de la répétition dans les images vidéographiques en Turquie, nous conduit souvent aux images du corps humain par le concept de *memento mori*.

Ce premier geste esthétique est suivi par l'utilisation de mixage. Dans les trois vidéos que l'on a regardées, notamment celle de Kutluğ Ataman, Halil Altındere et Seza Paker, le mixage est la technique choisie pour souvent regrouper les images hétérogènes. Ce regroupement rapproche les histoires séparées et les relie dans une même durée.

Enfin, la dilatation/contraction des durées est le troisième de ces gestes esthétiques que l'on rencontre dans les vidéos analysées d'Ergin Çavuşoğlu, Didem Pekün et Yasemin Özcan. Nous avons soutenu que ce geste nous rapporte au temps comme vitesse. L'artiste est en contrôle de l'écoulement du temps, il/elle peut le ralentir jusqu'au point de figer l'image ou le faire accélérer de sorte qu'une durée de trente minutes se passe en trois secondes. Ainsi, ce contrôle sur le temps assure aussi un contrôle sur la mort. Il est aussi intéressant de voir que c'est toujours l'image du corps humain qui est en ralenti.

Avec ces éléments significatifs de l'analyse, on a enfin argumenté que la vidéo a son propre modèle de construction du temps dans lequel les vidéastes en Turquie font souvent l'usage au mixage, à la répétition et à la contraction/dilatation des durées comme gestes esthétiques. Ce modèle participe également aux nouvelles révisions de

l'histoire collective en formant une archive alternative aux discours politiques et sociales dominants. Cela constitue la réponse à la question générale de notre recherche.

En outre, il y a lieu de noter ici que notre recherche a confirmé et complété les positions principales de Gilles Deleuze et de Bernard Stiegler ; les deux auteurs principaux dont nous nous sommes servis pour construire nos arguments sur le temps et la mémoire. On est parvenu à retenir un échantillon assez représentatif de la représentation du temps, de la technique et de la mémoire tout en suivant les perspectives théoriques de ces auteurs. Nous avons constaté que le concept d'*image-temps* de Deleuze est principal à l'image vidéographique. Tous les gestes esthétiques dont on a parlé (la répétition, le mixage, la dilatation/contraction des durées) nous renvoient à l'*image-temps*. Ces gestes soulignent l'aspect *image-temps* des images vidéographiques dans le sens suivant : le mouvement et le contenu du mouvement perd son importance. La perception du spectateur se met en rapport direct avec la pensée au lieu de se concentrer sur l'action elle-même. Par ailleurs, la narration est mise à un côté et le temps est exposé en tant que tel. Ainsi, l'image est toujours dans un état de devenir dans le temps. Elle est présentée de manière plus mentale où le devenir est plus explicite.

Par là même, vu que l'image vidéographique est essentiellement construite en tant que médium temporel, elle reflète les qualités de rétention secondaire aussi bien que le cinéma que Stiegler donne comme exemple principal à son argument. Rappelons que la rétention secondaire est définie en tant que des objets temporels dont la fonction est l'enregistrement de nos mémoires. On avait expliqué que pour Stiegler, tous les objets faits/construits par l'homme sont les surfaces des rétentions tertiaires. Il s'ensuit que la vidéo, en tant que rétention tertiaire aussi fortement que le cinéma (et peut-être plus fortement) est le médium parfait pour fusionner les images appartenant aux différents mémoires individuelles et rapprocher les différentes temporalités pour ainsi communiquer une nouvelle perspective au mémoire collective. En fait, c'est ce que l'on a montré avec la contribution du geste mixage à la mémoire collective.

ABSTRACT

This study aims to analyze the relation between moving images and the technique used to represent the time through these images. In our case, the video as medium represents moving images. With a more detailed perspective, this research will focus on contemporary video practices since 2000 in Turkey.

The relation between videographic images and its construction technique conducts us to the notion of time just because the technique to produce these images forms temporalities, durations, rhythms in and through images. This temporal correlation opens itself to two complementary ideas: The first is the construction of a synthetic temporality through specific technical parameters coming from aesthetic forms specific to video. By this question, we sought to see what kind of aesthetic gestures the video artists have used/implemented to create at the spectator an experience of temporality through images. The second question is shaped around a critical inquisition of memory. According to the definition given by Aby Warburg (see

L'Atlas mnémosyne), collective memory is a collection of excitements formed in the mental archives following the laws made up from a new way of understanding images, by their juxtaposition. In the case of videographic images, one way to create a juxtaposition is to create temporalities that connect images. Therefore, these time related qualities are evaluated to decipher some possible traces that video images leave in the collective memory.

When these two complementary ideas based on the time related correlation are followed, our research is faced with two complementary questions: one is to see how the specific technical parameters of video art construct synthetic temporalities. This question leads to another one: In which ways this construction contributes to a questioning about memory and history? The hypothesis of this research is that the videographic image, as a technical and conceptual form, has its own time-building model that also participates in new revisions of memory and collective history.

In this study, moving images refer to videographic images produced by Turkish video artists. It is only in the late 1900s in Turkey that artists began using video to produce art. Yet from the year 2000 that the video art finds the possibility to spread, which is due to the improvement of the means of production and exhibition. Hence, the research field includes videos that are produced after 2000. Ten video artists are chosen to offer a general idea of the artistic scene in Turkey. They are: Kutluğ Ataman, Ali Kazma, Halil Altındere, Erkan Özgen, Ergin Çavuşoğlu, Seza Paker, Emre Hüner, Didem Pekün, Zeyno Pekünlü and Yasemin Özcan.

One video work from each artist is chosen to be analyzed in the last chapter. Since our research problem concerns representation of time, the chosen videos are either about the artist's own memories, like his childhood, an important/interesting moment in his life or about a transmission of tradition, a reference to the collective memory through history or a socio-political problem including themes such as public spaces. First of all, both the content and structure of the videos are described. Then, forms of representation of time are defined: time as duration, as eternal present and as speed which are respectively deriving from aesthetic gestures of dilatation/contraction of durations, repetition and mixage. Finally, the question of memory is assessed through the motifs of incarnation and confrontation against *memento mori*, together with clarifications on how each work of art contributes to the construction of a collective memory. Following these steps, it is shown that the gesture/aesthetic technique of repetition refers to a representation of time as an eternal present while the technique of dilation/contraction of duration to a representation of time as speed, and the technique of mixage represents time as duration.

When the ten video art works presented in the third chapter are analyzed, it is observed that the technique of repetition is the most used one. It is interesting to see that the repeated images in these videos are often images of gestures belonging to human bodies such as hands repairing a clock (Ali Kazma), feet playing with a ball (Erkan Özgen), hands throwing dices (Didem Pekün) or hands styling hair (Zeyno Pekünlü). In addition to that, it is explained that images related to *memento mori* are generally refer to the mortality of human body which gives rise to the feelings of incapacity or helplessness in the face of time. Therefore, representing time via the technique of repetition in Turkish video art often leads us to the images of human body within the concept of *memento mori*.

This first aesthetic gesture is followed by the use of mixage. In the three video art works we analyzed, which are the works of Kutluğ Ataman, Halil Altındere and

Seza Paker, the mixage is the technique chosen to combine heterogeneous images. Putting various images together connects separate stories within the same time period.

The third and the last technique, namely the dilation/contraction of durations is what we find in the video art works of Ergin Çavuşoğlu, Didem Pekün and Yasemin Özcan. It is argued that this technique represents time as speed. Hence, the video artist is in control of the passage of time, s/he can slow it down to the point of freezing the image or accelerate it so that a duration of thirty minutes is spent in three seconds. Thus, this control over time also ensures a control over death. It is also interesting to see that it is again the image of human body that is dealt with.

With these significant elements of analysis, it is argued that video art has its own time construction model where video artists of Turkey often makes use of the techniques of mixage, repetition and contraction/dilation of durations. This model also participates in the new revisions of the collective memory by forming an alternative archive to the dominant political and social discourses. Hence, this is the answer to the general question of our research.

It should be noted here that our research confirmed and completed the main position of Gilles Deleuze and Bernard Stiegler; two main thinkers we relied on to construct our argument about time and memory. It is possible to retain a fairly representative sample of representation of time, technique and memory while following the theoretical perspectives of these thinkers. It is argued that Deleuze's image-time concept is the key to video art images. All the aesthetic gestures/techniques that are presented (repetition, mixage, dilation/contraction of durations) refer to the concept of image-time. These gestures emphasize the image-time aspect of video images in the following sense: both the movement and its content lose their importance. The perception of spectator related directly to the thought instead of focusing on the action itself. On the other hand, the narration is set aside and the time is exposed as it is. Thus, the image is always in a state of becoming in time. The time is presented/communicated in a more mental way where becoming is made more explicit.

Following these arguments, it is now possible to claim the the video art images is essentially constructed as a temporal medium. It reflects the secondary retention qualities as strong as the cinema does (Stiegler offers cinema as the strongest example to his argument). Secondary retention is defined as an intrinsic quality of temporal objects whose function is to record our memories. It is explained that for Stiegler, all man made / constructed objects are the surfaces for tertiary retentions. Hence, it follows that video art, as a tertiary retention as powerful as cinema (or perhaps more powerful) is the perfect medium for merging images belonging to different individual memories and for bringing different temporalities together in order to communicate a new perspective to form the collective memory. In fact, this is what is explained/shown with the contribution of mixage to the collective memory.

ÖZET

Bu çalışma literatürde hareketli görüntüler olarak adlandırılan ve bu görüntüler üzerinden zaman temsili kurgulamak için kullanılan teknik arasındaki olası bir ilişkinin analizini içermektedir. Ele alınan araştırma kapsamında hareketli görüntüler video sanatı üzerinden okunacaktır. Araştırmada 2000’li yıllardan itibaren Türkiye’deki çağdaş video çalışmalarının yer almaktadır.

Videografik görüntüler ve bu görüntüleri kaydetme/yaratma teknikleri arasındaki olası ilişkiyi düşünmek bizi zaman kavramı üzerinde bir çalışma yapmaya yönlendirmiştir. Bu yönelimin temel ve en basit nedeni, bu tür görüntüleri oluşturmak için kullanılan tekniğin görüntülerin içerisinde ve görüntüler aracılığıyla zamansallıklar, süreler ve ritimler üretmesidir. Zamansallık üzerine kurulan bu ilişkiden birbirini tamamlayan iki olguyu öngörebiliriz: Bunlardan ilki, video sanatına özgü estetik formlardan kaynağını bulan teknik parametreler aracılığıyla sentetik zamansallığın oluşturulmasıdır. Bu çerçevede video sanatçılarının görüntüler aracılığıyla seyircide zamansallık deneyimini yaratmak için hangi estetik araçlara başvurduklarını sorguladık. İkincisi ise hafıza üzerine eleştirel bir düşünce etrafında şekillendi. Aby Warburg’un tanımı doğrultusunda (bkz. *L’Atlas mnémosyne*) ortak hafızayı, yan yana getirilen görüntüleri yeni bir biçimde anlamlandırmaya yarayan yasaların aracılığıyla düşünsel arşivde yer bulan hisler/uyarılar bütünü olarak ele aldık. Videografik görüntüler kapsamında, yan yana getirme eylemi görüntüleri birbirine bağlayan zamansallık yaratımından geçmektedir. Bunun sonucunda, videografik görüntülerin ortak hafızada bıraktığı izleri deşifre edebilmek için zamansallık özelliğini inceledik.

Zamansallık ilişkisinden kaynaklanan bu iki fikri takip ettiğimizde araştırmamızda birbirini tamamlayan iki sorunsal ile karşılaşırız: Bunlardan ilki videoya özgü teknik parametrelerin sentetik zamansallıkları nasıl yarattığı sorunsalıdır. Bu sorunsal ise bir diğerini akla getirir: Yaratılan sentetik zamansallık hafıza ve tarih üzerinde nasıl bir sorgulamaya yol açmaktadır? Tezimiz şudur: Teknik ve kavramsal bir form olarak videografik görüntüler aynı zamanda ortak hafıza ve tarihi yeniden düşünmemizi sağlayan, kendine özgü bir zaman inşa modeline sahiptir.

Hareketli görüntüler medyumunu için ele aldığımız araştırma alanımız Türkiye’li video sanatçılarının işlerini kapsamaktadır. Türkiye’de yayılma imkanı, üretim ve sergileme araçlarının iyileştirilmesiyle 2000’li yıllardan itibaren gerçekleşir. Bunun sonucunda araştırma alanımız 2000 yılından itibaren sergilenen işleri kapsamaktadır. Türkiye’deki sanatsal sahneyi genel bir şekilde yansıtabilmesi adına on sanatçı seçtik: Kutluğ Ataman, Ömer Ali Kazma, Halil Altındere, Erkan Özgen, Ergin Çavuşoğlu, Seza Paker, Emre Hüner, Didem Pekün, Zeyno Pekünlü ve Yasemin Özcan.

Analizini yapabilmek için her sanatçıdan bir video işi seçildi. Sorunsalımız zaman temsili üzerine kurulduğu için, sanatçının çocukluğu, hayatındaki önemli ya da ilginç bir anısı veya tarih, gelenek aktarımı, sosyopolitik bir mesele yahut kamusal alanla ilişkili bir konuyu ele alan video işlerini seçmeye özen gösterdik. İlk aşamada video işlerinin hem içerik hem de yapısını tasvir ettik. İkinci aşamada zaman temsili formlarını tanımlamaya çalıştık: süre olarak zaman, sonsuz şimdi olarak zaman ve hız olarak zaman. Bu formların tekrar, sürenin uzatılması/kısaltılması ve miksaj gibi estetik araçlar aracılığıyla oluşturulduğunu savunduk. Son aşamada ise enkarnasyon

(vücut bulma) ve *memento mori*'ye karşı koyma motifleri üzerinden hafıza sorunu üzerine eğildik. Bunu yaparken incelediğimiz her eserin ortak hafıza inşasına nasıl katkıda bulunduğunu sorgulamayı da ekledik.

Böylelikle, tekrar tekniğinin sonsuz şimdi olarak zaman, sürenin uzatılması/kısaltılması tekniğinin hız olarak zaman, miksajın ise süre olarak zaman inşasına yol açabileceğini gösterdik.

Üçüncü bölümde tanıttığımız on video işi arasında en çok kullanılan tekniğin tekrar olduğunu gördük. Tekrar eden görüntülerin sıklıkla insan bedenine ait jestler olduğunu not düşmek gerekir. Örneğin Ali Kazma'da saat tamir eden eller, Erkan Özgen'de top oynayan ayaklar, Didem Pekün'de zar atan eller ya da Zeyno Pekünlü'de saç tarayan elleri gösterebiliriz. Bunun yanında, *memento mori* imgesine ait görüntülerin çoğunlukla bedenin ölümlülüğü ile ilişkilendirildiğini ve akan zaman karşısında insanın biçarelik/yetersizlik hissini ortaya çıkardığını açıkladık.

İkinci sırada ise miksaj kullanımı yer almaktadır. İncelediğimiz üç videoda, yani Kutluğ Ataman, Halil Altındere ve Seza Parker'e ait videolarda, miksaj tekniği heterojen görüntüleri bir araya getirmek için sık başvurulan bir teknik olarak karşımıza çıkmakta. Bu teknikle bir araya getirilen görüntüler ayrı tarihsel anlatıları yaklaştırarak aynı süre içerisinde birleşmesini sağlıyor.

Son olarak, sürenin kısaltılması/uzatılması Ergin Çavuşoğlu, Didem Pekün ve Yasemin Özcan'ın videolarında karşımıza çıkan üçüncü estetik teknik. Bu tekniğin bize hız olarak zaman kavramını çağrıştırdığını söylemiştik. Sanatçı, zaman akışını kontrol etmekte, görüntüyü dondurma noktasına getirerek zamanı yavaşlatabilmekte ya da 30 dakikayı 30 saniyeye sığdırabilecek şekilde hızlandırabilmektedir. Böylelikle, zaman üzerindeki bu kontrol hissi ölüm üzerinde de aynı hissin yaratılmasına yol açmaktadır. Yavaşlatılan görüntülerin her zaman insan bedenine ait görüntüler olduğu fark etmek de bu bağlamda ilginçtir.

Video işlerinin analizinden sonra karşımıza çıkan bu öğeler doğrultusunda video sanatının kendine özgü bir zaman inşa modeline sahip olduğunu iddia edebiliriz. Bu model kapsamında, Türkiyeli video sanatçılarının çoğunlukla miksaj, tekrar ve sürenin kısaltılması/uzatılması tekniklerini kullandığını gördük. Bu model aynı zamanda, egemen politik ve sosyal söylemlere alternatif bir arşiv yaratarak, ortak hafızanın yeniden yaratılma sürecinde gözden geçirilmesini de olanak sağlamaktadır. Böylelikle, araştırmamızın genel sorusunu da yanıtlamış bulunmaktayız.

Değinmemiz gereken bir başka konu ise, araştırmamızın Gilles Deleuze ve Bernard Stiegler'in (zaman ve hafıza üzerine oluşturduğumuz tezlerde faydalandığımız görüşlerin sahipleri olan bu iki düşünürün) temel iddialarına uygun düştüğü ve bu iddiaları tamamlayıcı nitelikte olduğudur. Adı geçen düşünürlerin kuramsal bakış açılarını takip ederek zaman, teknik ve hafıza başlıkları üzerinde yeterince temsili bir örneklem oluşturduğumuza inanıyoruz. Deleuze'ün zaman-imge kavramının videografik görüntülerin temelinde yer aldığını ve bahsi geçen tekniklerin (tekrar, miksaj, sürenin uzatılması/kısaltılması) de bizi bu kavrama yönelttiğini gösterdik. Bu teknikler videografik görüntülerin imge-zaman yönünü, hareketin ve hareketin içeriğinin önemini kaybettiği oranda vurgulamaktadır. İzleyicinin bakışı eylem/hareket üzerinde yoğunlaşmaktansa doğrudan düşünce ile ilişkiye girmektedir. Ayrıca, anlatım önemini kaybederken zaman saf olarak kendini ortaya çıkarır. Böylelikle görüntü zaman içerisinde sürekli olarak dönüşür. Dönüşümün daha belirgin olduğu bir şekilde, düşünceye hitap edecek biçimde sunulur.

Benzer biçimde, videografik görüntünün zaman üzerine kurulu bir medyum olduğunu göz önünde bulundurursak, Stiegler'in sinema örneğini gösterdiği gibi,

video sanatını da *ikincil hatırlama* (*r  tention secondaire*) kavramının   zelliklerini barındıran bir ba  ka   rnek olarak   ne s  rebiliriz. *  kincil hatırlama*’yı hatıralarımızı kaydeden nesneler, yani zamansal nesneler olarak tanımlamı  tık. Stiegler’e g  re insan tarafından yapılmı   b  t  n nesneler *    nc  l hatırlamalar* (*r  tention terti  re*) i  in zemin te  kil etmektedir. Bu durumda, video da, sinema kadar g   l   (belki daha da g   l  ) bir *    nc  l hatırlama* zemini olarak, farklı ki  isel hafızalara ait g  r  nt  leri ve zamansallıkları bir araya getirerek ortak hafızaya yeni bir bakı   a  ısı kazandırmakta en uygun medyum olabilir. Miksaj tekni  inin ortak hafızaya katkısını anlatırken de savundu  umuz duru   budur.



INTRODUCTION

L'étude du rapport entre les images en mouvement et la technique utilisée pour produire ces images construit le thème de notre recherche. L'image en mouvement consiste en une représentation du mouvement qui ne peut être rendue visible que par l'intermédiaire d'un médium, à savoir une technique avec ses qualités structurelles, matérielles et temporelles. Dans notre cas, ce médium est la vidéo numérique. En ce qui concerne la technique, je me pencherai sur les caractéristiques formelles du médium vidéo. Pourtant il ne faut pas oublier que la vidéo n'est pas seulement une forme technique mais aussi une technologie¹ à partir de laquelle on peut expérimenter de nouveaux modèles de représentation. Le rapport des images en mouvement avec la vidéo en tant que technique et technologie sera examiné à travers l'identité temporelle de la vidéo.

Dans notre étude, il s'agit du rapport au temps parce que tout simplement la vidéo produit des temporalités, des durées, des rythmes, etc. Par cette corrélation temporelle, on entend deux idées complémentaires : la première est la construction d'une temporalité synthétique par les paramètres techniques spécifiques qui dégagent des formes esthétiques propres à la vidéo. La vidéo produit des temporalités synthétiques. Les gestes comme l'arrêt sur l'image ou le montage créent des temporalités différentes de notre conception du temps réel.

La deuxième se définit autour du questionnement critique de la mémoire. La vidéo, en tant que dispositif d'enregistrement, garde des traces d'une réalité dont elle peut se faire la mémoire.

¹ Pour une simple définition de la différence entre les mots 'technique' et 'technologie', on dirait que la technique se veut pratique alors que technologie est théorique, une étude critique.

Les problématiques :

Notre recherche a deux problématiques qui se complètent : l'une est de voir comment les paramètres techniques spécifiques de la vidéo construisent une temporalité synthétique. C'est-à-dire, quelles formes esthétiques permettent à la machine de faire des calculs temporels ?

La deuxième consiste à questionner comment cette construction participe l'ouverture d'un questionnement sur la mémoire et de l'histoire.

L'hypothèse :

Nous faisons l'hypothèse que la vidéo, en tant qu'une forme technique et conceptuelle, a son propre modèle de construction du temps qui participe également aux révisions nouvelles de la mémoire et l'histoire collective.

Le terrain de recherche :

Notre terrain de recherche pour les médiums d'images en mouvement concerne les images vidéographiques produites par les vidéastes de la Turquie. En Turquie, ce n'est que vers la fin des années 1990 que les artistes ont commencé à utiliser la vidéo pour produire de l'art. Pourtant c'est à partir de 2000², avec l'amélioration des moyens de production et d'exposition que la vidéo trouve la possibilité de se répandre en Turquie. Ainsi, notre terrain de recherche comprendra les vidéos qui sont exposées à partir de l'année 2000. Nous allons choisir dix artistes qui offrent une idée générale pour représenter cette scène artistique en Turquie.

Par vidéastes de la Turquie, il ne faut pas entendre une limite géographique ni nationaliste. Bien qu'il est difficile de faire la part des choses à l'heure de la circulation généralisée de nombreux artistes, notre critère de choix sera aussi simple que possible: les artistes vivant hors de la Turquie, à Berlin ou en France par exemple, sont éligibles dans notre corpus. Il serait suffisant qu'ils soient citoyens de la Turquie. On fait également attention à ne pas utiliser l'adjectif 'turc' puisque la Turquie comprend plusieurs identités ethniques.

² Les critiques et historiens de l'art Ali Akay et Hasan Bülent Kahraman² défendent que la vidéo en tant que médium artistique trouve sa place dans le monde de l'art en Turquie dans les années 2000. Cet argument est élaboré plus tard dans le deuxième chapitre, L'art vidéo en Turquie. Ils expliquent que l'amélioration des moyens de production et d'exposition commence à partir des années 2000.

La méthodologie :

Répertorier ce qui a été écrit sur l'histoire, le développement et la critique de la vidéo en Turquie n'a pas été abordé. Dans cette recherche, il s'agit de faire un état de lieu de la vidéo en Turquie et d'étudier une dizaine d'œuvres des vidéastes turques contemporains.

L'élément le plus important qui a présidé aux choix des œuvres considérées dans cette étude est lié à la puissance de représentation de ces œuvres quand la question est 'l'art vidéo en Turquie.' Il est important que les artistes choisis soient les artistes majeurs/connus pour nous donner l'idée la plus générale à propos de la scène artistique en Turquie. Il ne s'agit pas d'écrire une histoire d'art vidéo en Turquie, ni de présenter la scène artistique en détail mais de profiter de celles qui sont écrites et suivre une méthodologie inductive pour en sortir les artistes dites majeurs. Ainsi, nous avons tenu en compte :

- Les citations des historiens et des critiques d'art les plus connus comme Kahraman, Akay, Çalıkoğlu, Madra.
- Les vidéastes les plus fréquentés dans les ouvrages sur l'art contemporain en Turquie.
- Leur participation (en termes quantitatifs) aux expositions qui offrent une visibilité dans le réseau national ainsi qu'international comme les biennales.

En suivant cette méthodologie, nous avons obtenu une quinzaine de noms de vidéastes. Puisque le sujet principal de notre étude est la représentation du temps, il était également important que ces vidéastes, d'une manière ou d'une autre, ait leur propre technique pour communiquer le temps dans leurs vidéos. Une fois que les vidéos des artistes choisis sont regardées, nous avons remarqué que dans chaque cas, en tant que spectateur, nous pouvons trouver au moins une ou deux vidéos qui seraient utiles pour faire l'analyse.

Alors il était nécessaire de diminuer le nombre des artistes en faveur de cette étude. Dans ce cas-là, nous avons choisis les vidéos qui s'ouvre davantage pour une analyse concernant le temps. Donc, nous avons choisi les artistes suivants pour

représenter les artistes plus connus dans la scène vidéographique en Turquie : Kutluğ Ataman, Ömer Ali Kazma, Halil Altındere, Erkan Özgen, Ergin Çavuşoğlu et Seza Paker.

Puisqu'une présentation générale de l'art vidéo en Turquie comprendrait également les artistes moins connus ou cités, nous avons inclus les vidéastes qui sont plutôt nouveaux dans cette scène, dont les œuvres nous donnent une idée sur les pratiques de la nouvelle génération. Cette fois-ci la sélection est faite en nous permettant de suivre ces quatre critères :

Choisir les vidéastes dont les œuvres, d'une manière ou d'une autre, font signe aux formes de la représentation du temps.

Une répartition égale des genres dans le corpus est un autre facteur qui a précédé le choix de ces vidéastes, dont la moitié sont les femmes.

La préférence personnelle est une autre motivation dans le choix des artistes dont les œuvres préférées sont exposées récemment et ont pris une place dans notre histoire personnelle.

Un dernier critère de choix est le fait que tous ces vidéastes se trouvent dans le corpus de *User's Manual : Contemporary Art in Turkey 1975-2015*³, l'ouvrage le plus compréhensif et récent sur l'art contemporain en Turquie.

Ainsi, nous avons pris dans notre corpus Emre Hüner, Yasemin Özcan, Didem Pekün et Zeyno Pekünlü.

Une fois ces noms sont tenus, il sera possible de regarder leurs œuvres produites pour en choisir une de chaque artiste afin de faire l'analyse. Par quel critère choisir une œuvre de chaque artiste ? Comme notre problématique concerne la construction du temps, on va choisir les vidéos dans lesquelles nous trouvons soit les propres mémoires de l'artiste comme son enfance, un moment important ou intéressant dans sa vie, soit une référence à la mémoire collective à travers l'histoire, la transmission de tradition ou encore la relation avec les espaces publiques.

³ Evren, Süreyya et Altındere, Halil. *User's Manual : Contemporary Art in Turkey 1975-2015. Revolver, 2015.*

Une fois les vidéos choisies, nous allons faire une analyse descriptive à la fois du contenu et de la structure de la vidéo. Par structure de la vidéo on entend comment les vidéastes s'approprient les formes/gestes vidéographiques afin de transmettre une construction du temps propre à leur style artistique. En d'autres termes, il est question de déterminer les formes ou les gestes vidéographiques qui permettent d'élaborer des traitements spécifiques pour la construction d'une temporalité à travers les images. Lors de notre étude préliminaire, nous avons constaté que ces gestes peuvent être regroupés en quatre caractéristiques principales, cette fois-ci spécifique à la vidéo.

Dans les vidéos qui forment le corpus de cette recherche, les artistes font régulièrement usage au moins à l'un de ces quatre gestes techniques : le mixage, la répétition, la dilatation/ la contraction des durées et le circuit fermé. Ainsi, on aura quatre gestes techniques qui nous dirigeront vers quatre conceptions du temps : temps comme durée, temps comme présent éternel, temps comme vitesse et temps comme quatrième dimension. Par conséquent, on obtiendra les outils méthodologiques que nous adapterons pour étudier comment les paramètres techniques spécifiques de la vidéo, à savoir la structure technique de la vidéo, construisent des temporalités synthétiques.

La définition des termes/notions utilisés pour l'analyse dans cette première partie de la problématique :

1. Le terme mixage désigne *"le regroupement et l'équilibre, sur un même support, de sons de nature et de supports différents"*⁴. Il est généralement utilisé dans le domaine de musique pour ménager le regroupement et l'équilibre des différents sons. Dans le domaine des images, on a plutôt l'habitude d'entendre le terme montage qui est l'opération technique de rapprocher les différents plans. Par contre, avec la vidéo, l'un des maîtres de l'art vidéo, Bill Viola défend que la vidéo est plus proche du son et de la musique que du cinéma⁵ : *"La vidéo est plus proche du son que du film ou de la photographie, on retrouve exactement le rapport du microphone avec celui qui parle. (...) Il n'y a pas un instant de discontinuité, d'immobilité dans le temps. Quand on fait*

⁴ Parfait, Françoise. **Vidéo : Un Art Contemporain**. Editions du regards, 2007. p. 115

⁵ Pour mieux comprendre cette idée, il faut savoir qu'à l'origine, l'image fixe n'existait pas dans la vidéo parce que le signal vidéo est un signal électronique continu.

*de la vidéo, on interfère dans ce processus continu, existant avant qu'on ait l'intention de s'en servir- c'est la grande différence entre la vidéo et le cinéma*⁶. " Françoise Parfait explique que, comme le médium vidéo gère des flux continus de durées et de vitesse hétérogènes, il cherche à activer *"des liens entre ces différents temporalités, à ménager des glissements entre le son et les images. En l'occurrence, ces opérations s'apparentent davantage au travail du son: et c'est pourquoi on va préférer le terme de mixage"*⁷... " Donc, quand on travaille sur la vidéo, on adopte le mode de penser l'image et la musique ensemble comme si l'image est liée au mixage musical. Avec ce terme, on peut penser à mettre les plans l'un sur l'autre, les superposer, pareil à l'écoute de deux mélodies superposées en même temps. Ainsi, superposer les images dans les deux sens, vertical et horizontal, travailler avec une multitude des couches d'images permettent de relier les temporalités avec plus de possibilités. Adopter cette terminologie nous servira également à penser le temps en tant que durée parce que, comme on vient de l'expliquer, les vidéastes gèrent les images comme des flux continus de durées et de vitesses hétérogènes qui peuvent être rapprochées ou superposées. Cette conception du temps en tant que durée nous sera utile quand on avance vers l'analyse de la construction du temps.

2. La répétition, ce n'est pas un terme pour simplement définir les mêmes images qui se répètent l'une après l'autre (sinon on l'aurait regroupé sous la catégorie de mixage) mais c'est aussi un outil théorique pour exprimer un motif spécifique dans le temps. En tant que motif, elle représente les activités quotidiennes liées au travail, les habitudes, ou bien les gestes appris. La répétition annihile la durée parce qu'elle n'a pas de passé ni d'avenir, elle nous renvoie à l'idée de l'éternité. Dans une deuxième perspective qui ne serait pas tout à fait séparée de la première, on dirait que la répétition inclut également le rythme. Quand on écoute de la musique répétitive, on n'entend plus la mélodie qui vient de passer et qui s'avance vers le futur mais on perçoit que le présent du temps⁸. Donc pareil au rythme musical, quel que soit le contenu des images,

⁶ Viola, Bill. "Entretien avec Bill Viola", http://stephan.barron.free.fr/art_video/viola_interview.html

⁷ Parfait, Françoise. op. cit. p.115

⁸ Ce serait intéressant de voir comment cette idée peut se contredire avec la conception de la "rétention primaire" de Bernard Stiegler : il définit la rétention primaire comme la rétention constitutive de la conscience en tant que flux. Notre conscience s'écoule dans le temps en retenant le passé proche et en pro-tenant l'avenir proche, nous permettant de saisir, par exemple, une mélodie. Par contre, ici, notre conscience est toujours présente grâce aux mélodies rythmiques. Cette conception est élaborée dans la deuxième partie du premier chapitre de notre thèse.

le rythme visuel obtenu par la technique de répétition insiste sur un présent éternel. Par conséquent, dans cette partie on aura l'occasion de parler d'une expression du temps en tant qu'un présent éternel.

3. La dilatation ou la contraction des durées sont des gestes permettant de ralentir ou accélérer le temps pour une nouvelle modalité de perception des durées. Elles changent la vitesse propre du temps en amplifiant ou contractant la durée naturelle. Par conséquent, le spectateur ne trouve pas la possibilité de capter tous les détails ou bien, au contraire, il peut étendre un tout petit moment sur quelques minutes, même au point de le figer. C'est ce que Paul Virilio montre : On témoigne de la désynchronisation du temps humain et du temps technologique. Par exemple, si capturer une feuille qui tombe nous prend trente secondes, on peut regarder la même image sur la vidéo pendant cinq minutes ou deux secondes selon la vitesse choisie par la vidéaste pour son image mouvante. Ainsi, le temps humain ou la durée naturelle des phénomènes est rendu "désynchronisé" avec le temps perçu à travers l'appareil vidéographique. Avec cette technique, le temps peut être exprimé plus lent ou plus vite. Alors ici, on peut penser du temps en manière de vitesse.

4. La dernière forme technique, le circuit fermé, est composée d'une caméra qui filme le spectateur et diffuse en direct cette image sur un moniteur placé généralement en face du spectateur. Cette forme accentue le présent du temps. On dirait que le moniteur se transforme dans un tableau en train d'être peint. Cela ouvre une quatrième dimension à cette image électronique du spectateur, qui est la dimension du temps. Raymond Bellour quand il s'exprime à propos des œuvres de Bill Viola, cite l'expression de "sculpture du temps". Parfait explique que cette expression "*permet d'intégrer le temps comme une quatrième dimension objective dans des propositions plastique*⁹." On peut y inclure tous les plans captés en une seule prise (plan séquence) puisque ce qui est communiqué est l'expérience du temps présent. Il s'en suit que dans cette partie, on peut conceptualiser l'expression du temps en tant que quatrième dimension.

⁹ Parfait, Françoise. op. cit. p.77

Avec ces quatre formes/gestes techniques liés aux quatre conceptions du temps, les outils méthodologiques sont prêts pour étudier la première partie de notre problématique. Alors, dans un premier temps, avec une description formelle des vidéos choisies, ces quatre gestes techniques seront mis en évidence.

Quant à la seconde partie de notre problématique, notre question était de chercher à voir comment l'expression du temps participe à l'ouverture d'un questionnement sur la mémoire. Afin d'être plus explicite, il faut d'abord définir la mémoire.

Nous allons rester fidèles à la définition proposée par Aby Warburg, l'historien de l'art, le précurseur de l'iconologie et la référence importante pour la littérature de mémoire et images¹⁰. Il écrit que *"la mémoire n'est qu'une collection choisie d'excitations auxquelles répondent des manifestations. (...) La question est de savoir comment naissent les expressions phonétiques ou figurées; selon quel sentiment ou quel point de vue, conscient ou inconscient, elles sont conservées dans les archives de la mémoire, et s'il existe des lois selon lesquelles elles s'y déposent et émergent à nouveau"*¹¹.

Dans le cas de notre étude, les manifestations concernent les images vidéographiques et nous nous pencherons sur les lois selon lesquelles les artistes déposent leurs excitations choisies, à savoir leur mémoire à propos de leur vie, leur pays ou leur idéologie. Selon Warburg, ces lois étaient formées à partir d'une nouvelle manière de comprendre les images à partir de leur juxtaposition. Dans le cas des images vidéographiques, certainement la temporalité des images joue un grand rôle pour définir les lois puisque les images mouvantes apparaissent et disparaissent avec le temps. Elles ont un début et une fin. Cette qualité temporelle nous conduit à questionner si nos quatre formes techniques (mixage, répétition dilatation/contraction,

¹⁰ Voir Aby Warburg, **L'Atlas mnémosyne**. Paris, INHA; 2012

¹¹ Warburg, Aby. **Le Rituel du serpent : Récit d'un voyage en pays Pueblo**. trad. par Sibylle Muller, Paris, Macula, 2003

circuit fermé) peuvent fonctionner comme des lois de représentation. Dans cette seconde partie, nous proposons de les accepter comme des lois et de penser l'expression du temps à travers ces formes techniques en termes de vie et mort des images en mouvement pour nous trouver sur la question de mémoire. Puisque les archives de la mémoire conservent la naissance, la vie et la mort des images pour s'émerger à nouveau, il ne serait pas incorrect de formuler cette question en termes de vie et mort des images.

On avait précisé que le mixage et le circuit fermé servent à représenter le temps en tant que quatrième dimension et durée qui, à leur tour, servent à conceptualiser la vie des images par le motif de l'incarnation. Dans son ouvrage *Image ouverte*¹², Didi-Huberman nous offre une analyse pertinente des motifs de l'incarnation. Il ne s'agit pas de *"l'incarnation comme d'une doctrine caractéristique de la religion chrétienne mais comme d'un fantasme bien plus vaste culturellement (...) qui ouvre son corps au corps du spectateur."*¹³ Cette ouverture du corps se fait par l'intégration du temps comme une extra dimension aux images mouvantes. En gagnant une autre dimension, l'image est plus incarnée aux vies des spectateurs, elle se comporte plus vivante. Et en fait, c'est le but de la technique du circuit fermé. L'image elle-même est la mémoire vivante, qui est en train de se construire.

L'incarnation se manifeste également dans la conceptualisation du temps en tant que durée. Premièrement, parce que les images électroniques sont toujours mouvantes par la nécessité de leur nature physique, elles se construisent à nouveau chaque fois que l'on les regarde ou, avec des termes métaphoriques on peut dire qu'elles s'incarnent chaque fois que l'on les regarde. Et deuxièmement, le geste de faire le mixage de ce qu'on capte est une manière d'incarner des durées qui n'existaient pas rapprochées dans la vie réelle. C'est donc incarner dans la construction mémorielle du spectateur un différent mode de réception des images et de ses conséquences. Comme

¹² Didi-Huberman, Georges. **L'image ouverte : Motifs de l'incarnation dans les arts visuels.** Gallimard, 2007

¹³ Ibid p.31

Barbara Laborde l'exprime à propos des images cinématographiques; "*l'image empruntée devient une mémoire que l'on peut choisir de voir sous différents angles*"¹⁴."

Quand on pense le rapport de la représentation du temps à la mort sur les images, la première idée qui nous vient à l'esprit est certainement l'expression *memento mori*.¹⁵ Notre corps est mortel et on en est conscient. En fait, c'est l'intuition qui avait guidé Heidegger dans sa conceptualisation de *Dasein*. La substance propre de *Dasein*¹⁶ est constituée de temps et *Dasein* est l'être qui a le seul privilège de le comprendre, d'anticiper sa mort. Donc les images représentant cette idée de *memento mori* sont généralement liées à la mortalité du corps qui fait surgir le sentiment d'incapacité ou d'impuissance face au temps. Il s'ensuit que la question de la temporalité et de mémoire dans les images mouvantes nous conduit au corps. Les répétitions de gestes humains comme dans les vidéos de Ömer Ali Kazma où jouer avec la vitesse des activités humaines (figer un mouvement ou l'accélérer) comme le fait Halil Altındere, peuvent être interprétés comme une manière de combattre cette impuissance du corps face au temps. Par conséquent, les techniques de répétition et de dilatation/contraction peuvent constituer un choix pour l'expression de *memento mori*. Ainsi, les représentations du temps en tant que présent éternel et vitesse qui reposent sur ces gestes techniques nous dirigent vers une lecture des vidéos dont le sujet est le corps humain. Exprimer du temps comme un présent peut être signifiant pour y distinguer une manière de combattre le *memento mori*, en sorte que la mémoire survive avec ces images. Ou encore contrôler la vitesse des mouvements peut donner l'impression de contrôler le temps, ce qui serait une autre façon d'affronter la mélancolie, l'oubli surgissant de la mort, donc une autre façon de créer un sentiment ou un point de vue, conscient ou inconscient, comme le disait Warburg, à être conservé dans l'archive de la mémoire.

Dans la première partie, on a expliqué que les quatre gestes/formes techniques nous dirigent vers quatre expressions du temps. Ici, on montre que ces quatre expressions du temps (quatrième dimension, durée, présent éternel, vitesse) à leur tour,

¹⁴ Laborde, Barbara. "Avatars de l'Histoire, Warburg et Marker" dans **Image et Narrative**, Vol 10, n:3, 2009

¹⁵ La locution latine qui signifie "souviens-toi que tu mourras" et l'image la plus populaire de cette locution est un ensemble de crâne et sablier.

¹⁶ Ce que j'entends par *Dasein* est l'être-humain, plus spécifiquement l'être qui est au monde. Pour plus de détails voir *L'être et le temps* de Heidegger.

révèlent la notion de l'incarnation et la confrontation avec le memento mori en tant qu'un point de vue à déposer dans les archives de mémoires. Et de ces archives peuvent surgir d'autres sentiments ou points de vue à être représentés avec des lois différentes en fonction de leur médium.

L'apport original :

L'idée de cette thèse m'est venue d'un intérêt marqué pour l'histoire des arts et de mon mémoire de Master sur la question du temps, de l'espace et du corps dans les arts numériques. Pendant ce travail, je me suis aperçue que la question de la technique est le fondement de la production des images et de l'expérience du temps à travers elles. Ainsi, j'ai tenté à élaborer une problématique de recherche qui pourrait dépasser et compléter celle du premier travail pour traiter en profondeur cette relation temporelle entre la technique et les images en mouvement. De plus, la question des images en mouvement est une question actuelle dans les sciences de communication dont notre département "Cinéma et télévision" fait partie ; ce qu'on regarde à la télévision et au cinéma ne sont que des images en mouvement. Enfin et surtout, la pensée de Bernard Stiegler, telle que présentée dans son ouvrage *La Technique et le temps*¹⁷ m'a inspirée en tant qu'outil théorique qui pourrait me permettre de mieux réfléchir sur ce rapport temporel spécifiquement à travers la vidéo, un dispositif qu'il n'a pas inclus dans son ouvrage.

Dans *La Technique et le temps*, Stiegler soutient que tous les objets autour de nous constituent une sorte d'enregistrement des mémoires des autres. Et comme tous les objets fabriqués font partie de la technique, il s'ensuit que la technique enregistre la mémoire collective. Néanmoins, chaque technique a ses propres qualités physiques ou théoriques pour l'enregistrement. Par conséquent, cette logique d'argumentation m'a dirigée vers la formulation de mon hypothèse : la vidéo, en tant qu'un outil technique et conceptuel, a son propre modèle de représentation du temps qui participe également aux révisions nouvelles de la mémoire et l'histoire collective.

¹⁷ Stiegler, Bernard. **La technique et le temps I : La faute d'Epiméthée**, Galilée, 1998.

Je crois qu'un questionnement autour des vidéastes en Turquie est nécessaire pour au moins deux raisons.

Premièrement, les départements sur les études vidéographiques des facultés de communication à Istanbul se sont multipliés et continuent à augmenter depuis les dernières années. La fondation de la Faculté de Art et Design de l'Université Yıldız Teknik en 1997, du département de Photographie et Vidéo de l'Université Bilgi en 2003 et celui de l'Université Bahçeşehir indiquent une institutionnalisation croissante des études académiques sur l'art vidéo.

Deuxièmement, la multiplication des galeries d'art depuis une quinzaine d'années et la transformation d'Istanbul en une ville de production des arts contemporains en s'intégrant aussi dans le marché des arts internationaux nécessitent une observation plus approfondie sur ce qui s'y passe. Aujourd'hui, quand vous faites une recherche sur l'art vidéo en Turquie, bien qu'il y ait de nombreux vidéastes turcs, vous n'arrivez pas à trouver un ouvrage consacré seulement à la vidéo. Pour pouvoir vous informer sur la scène vidéographique, vous avez besoin de vous servir des grands catalogues d'exposition ou bien des ouvrages sur l'ensemble des arts contemporains en Turquie. Si vous allez regarder des mémoires ou des thèses sur le sujet¹⁸, le questionnement sera autour du contenu plutôt que la structure. Par conséquent, ce que j'espère offrir avec ma thèse est une étude spécifique (consacré juste à l'art vidéo en Turquie), intégrante (incluant l'esthétique, la philosophie, l'histoire de l'art et le cinéma) et pionnière (avec une approche formelle) sur la question de l'expression du temps dans les images vidéographiques en Turquie.

¹⁸ Pour le moment (2017), il n'y a que deux : une mémoire et une thèse, toutes les deux sur la question de l'identité dans l'art vidéo.

CHAPITRE I : L'ART VIDEO ET LES CONCEPTS D'IMAGE, TEMPS ET MEMOIRE

1. Première partie : Présentation d'art vidéo

1.1. Du radical au grand public : l'évolution d'art vidéo

Il est difficile d'imaginer aujourd'hui un monde sans caméras qui enregistrent toutes sortes d'événements, et sans écrans qui les diffusent. Cette culture des écrans a également bousculé le monde de l'art vers la production des œuvres créées à partir des images mouvantes. En conséquence de l'omniprésence des images dans notre vie quotidienne et dans notre culture, l'implication esthétique et visuelle de ce déplacement mérite également une grande attention. Le besoin d'interroger d'une façon critique la représentation du monde par les images mouvantes et ses conséquences, se situe sans doute sur l'axe de notre recherche. Ce travail nous ouvrira le chemin pour pouvoir parler ensuite des implications esthétiques et sociales d'art vidéo.

Afin d'aborder ces questions d'une manière critique et fournir une définition qui pourrait inclure les productions vidéographiques, ce qui constituent le thème de notre recherche, il faudra d'abord regarder l'histoire d'art vidéo : comment et dans quelles conditions l'art vidéo est née et évolué ou encore quel est sa place dans le monde de l'art ? Nous allons suivre ici les grandes lignes historiques sur la genèse et l'évolution du genre sans oublier la recherche vers une définition englobante, si elle existe, pour les pratiques artistiques du genre.

1.2 Définir la vidéo

Selon Françoise Parfait, l'histoire de la vidéo est complexe parce qu'elle est née au milieu de la crise du modernisme en héritant à la fois des considérations formalistes par la génération précédente et de nouvelles techniques par "*ses hybrides (le cinéma), ses leurreurs (la télévision) et son devenir (le numérique)*"¹⁹. Elle continue ainsi : "*c'est donc une histoire qui n'a rien d'autonome, mais qui pourtant constitue, si ce n'est un territoire spécifique, une zone d'échange, de circulation, de transformation aussi bien d'images que de genres, de domaines conceptuels, de relations*"²⁰.

Ainsi, au milieu de ces zones d'échanges, de circulation et de transformation ; sait-on de quoi on parle quand on parle de la vidéo ? Parle-t-on d'une technique, c'est-à-dire un ensemble de processus par lesquels s'accomplit une fonction ? Comme la fonction de locomotion est accomplie par la marche, le vol ou la natation ; parle-t-on de la fonction d'enregistrement des images mouvantes par la vidéo, le cinéma ou le numérique ? Ou encore est-ce un langage dont on parle quand on discute sur la vidéo ? Pense-t-on aux procédés relatifs à une certaine forme d'art, d'une esthétique visuelle ? En d'autres termes, la vidéo est un processus ou une œuvre ? Est-ce un moyen de communication ou une forme d'art ?

À peu près tous les théoriciens qui pensent sur l'art vidéo sont d'accord sur le fait que la vidéo est le médium le plus difficile à définir. Même si c'est un nouveau médium qui est né il y a seulement une cinquantaine d'années, il a subi des changements techniques et artistiques assez radicaux.

Nous défendons que, quand on parle de la vidéo, on parle de tout : Elle est à la fois une technique d'enregistrement et une forme d'art avec sa propre esthétique visuelle. Elle est un moyen de communication et une œuvre artistique en même temps.

¹⁹ Parfait, Françoise. op. cit. p.13

²⁰ Ibid

Donc, nous la considérons comme ‘une zone d’échange’. Pour mieux comprendre ceux que la vidéo engendre, il faudra regarder les conditions dans lesquelles elle a émergé, son développement technique et artistique ainsi que sa place dans le monde d’art d’aujourd’hui. Donc, nous allons tracer une brève histoire de la vidéo tout en cherchant à voir son propre statut en tant qu’image vidéographique et nous allons essayer à définir ses aspects singuliers.

1.3 Cinéma et vidéo : les hybrides ?

Comme l’histoire d’art vidéo s’inscrit dans l’histoire de plus compréhensive des images mouvantes, on peut défendre que la naissance de cet art est incluse dans celle du cinéma. Ce dernier, considéré comme le fruit d’une longue série de découverts et d’innovations afin de mettre en mouvement l’image photographique, est officiellement inventé à la fin du 19^e siècle. Les artistes du début de 19^e siècle (comme Man Ray, Marcel Duchamp, René Clair) recherchant des préoccupations formelles et des narrations singulières, ont détourné le cinéma traditionnel pour des expérimentations plutôt avant-gardistes.

Selon Stuart Marshall, vidéaste britannique, c’est l’influence de ce cinéma nommé expérimental ou avant-garde qui joue un rôle signifiant sur la pratique vidéographique dans le domaine de sa production, de sa distribution et de son organisation²¹. De fait, le cinéma expérimental s’est développé hors de l’industrie de la culture et du système commercial. Il n’a pas obéi aux normes esthétiques et aux règles prédéfinies comme la nécessité d’une narration ou d’une durée de 120 minutes. Il s’est placé en marge des considérations des préoccupations industrielles, économiques et commerciales. C’est dans ce sens-là que le cinéma expérimental est signifiant pour la production vidéographique : avec les progrès techniques des années 1960, les mêmes besoins artistiques et sociaux ont donné naissance à l’art vidéo.

²¹ Marshall, Stuart. “*Video: From Art to Independence-a short history of new technology*” dans **Screen**, hiver 1984/5

1.4 L'émergence de l'art vidéo : les années 1960

Le développement de la vidéo en tant que médium de communication était et est toujours dépendant à la technologie. L'activité des artistes est inévitablement dépendant d'avancements similaires. Le premier système d'enregistrement vidéo portable Portapak, commercialisé par Sony vers les années 1965, fournit les moyens techniques et financiers nécessaires (comme la légèreté, la maniabilité et le faible coût) aux artistes pour enregistrer leurs actions et performances.

L'écrivain et le commissaire d'exposition Jon Hanhardt²² soutient que l'art vidéo aux Etats-Unis était formé en relation de ces deux enjeux : l'opposition à la télévision commerciale et les pratiques artistiques intertextuelles des années 1950-1960 comme celle de Fluxus²³. Hanhardt note l'introduction de Sony Portapak en 1967-8 comme un évènement clé où les outils du médium appartiennent aux artistes. Il ajoute que les pratiques des artistes comme Nam June Paik et Wolf Vostell avant 1965 ont également influencé les générations futures de l'art vidéo et ont joué un rôle important dans l'établissement de la vidéo en tant qu'un art à part.

D'autres critiques comme le conservateur des musées, Marc Mayer²⁴ met l'accent sur les changements politiques majeurs qui ont eu lieu en particulier à New York en 1965 pour expliquer la naissance de ce nouveau médium : le sommet de la guerre contre les régimes communistes, la ville comme centre des mouvements anti-guerres et féministes, des droits civiles et des minorités. Par exemple, aux Etats-Unis, juste après l'assassinat de Kennedy en 1963, le peuple américain témoignait les grands événements sociaux comme la guerre de Vietnam ou le scandale de Watergate qui influençaient gravement les valeurs fondamentales de la société. Parallèlement, une

²² Hanhardt, John "D"-collage/collage: Notes Toward a Re-examination of the Origins of Video Art" dans **Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art**, Doug Hall et Sally Jo Fifer (eds), Aperture, 1990

²³ Le mouvement Fluxus cherchait à construire un axe parallèle à la culture officielle vu que les artistes critiquaient la dépendance de l'art et de son marché à une élite culturelle. Par conséquent, l'art vidéo de cette période s'intégrait idéologiquement et pratiquement dans le mouvement Fluxus en se plaçant hors des considérations industrielles et économiques, en s'opposant à la télé commerciale.

²⁴ Mayer, Marc. **Being and Time: The Emergence of Vide Projection**. Buffalo, NY: Albright-Knox Art Gallery, 1996, p. 26

partie du monde de l'art avait commencé à produire des œuvres qui critiquaient la dépendance croissante de la société américaine aux médias. Par exemple, dans la vidéo intitulée *The Eternal Flame* (1975) du collectif artistique Ant Farm d'origine San Francisco, on regarde en boucle les images de l'assassinat de Kennedy qui se répètent sur les écrans de télé et qui, en fait, deviennent plus importantes et populaires que l'assassinat lui-même²⁵.



ill.1. *The Eternal Flame*, Ant Farm (1975)

Alors, on peut dire que c'est un médium qui convient à une plateforme de critique sociale. La vidéo développe un discours politique alternatif tout en étant un outil appartenant au monde des médias. Les vidéos des artistes comme Vito Acconci, Peter Campus, Antoni Muntadas, Michael Smith, Julia Scher, Nam June Paik, créent un discours alternatif au monde des médias tout en faisant parti de ce monde. Parce que la vidéo a la capacité de transformer la réalité en l'archivant/enregistrant et en l'interprétant/réanimant, les artistes comme nous venons de le noter avaient choisi d'utiliser la vidéo en tant qu'un outil pour les démonstrations politiques. Quant à leurs productions, ils s'étaient placés dans une position critique vis à vis le courant politique dominant.

²⁵ Cela nous rappelle l'annonce de la fin du monde moderne par J. Baudrillard où sous l'empire des médias, la représentation se substitue au réel.

D'emblée les artistes ont manifesté une grande diversité d'intentions et de propositions pour la vidéo. Parmi cette première génération des vidéastes, il y a ceux qui ont saisi dans ce médium une puissance politique. Comme on vient de le noter, les artistes ont utilisé ce médium pour critiquer le monde dirigé par les médias de masse. D'autres ont expérimenté avec l'image vidéographique pour effectuer des déconstructions. Les premières installations de cette sorte sont produites par les artistes d'avant-garde utilisant le potentiel plastique des images mouvantes. Selon Parfait, ces premiers gestes artistiques s'inscrivent dans une esthétique de la déconstruction de la télévision, comme celle de Ant Farm, pour attaquer la télé commerciale et son mode de communication²⁶.



ill.2 Nam June Paik, *Electronic Television* (1963)

Parmi les artistes s'inscrivant dans une esthétique de la déconstruction, on peut citer Nam June Paik comme 'le père de l'art vidéo'. Il est célèbre pour avoir parasité²⁷ l'image télévisuelle par des systèmes électromagnétiques et interrogé le spectateur sur

²⁶ Parfait, Françoise. op. cit. p. 26

²⁷ Parasiter l'image dans le sens expliqué par Dominique Belloir, "Vidéo Art Explorations" dans **Cahiers de Cinéma**, 1981 : "Il se lance dans le dépeçage systématique des circuits électroniques, inverse des diodes, connecte des transistors, triture des câbles, approche des aimants de l'écran : l'image, enfin libérée, éclate en tous sens."

le pouvoir de l'image télévisuelle. Ses productions se dirigent plutôt vers la déconstruction de l'image que sa création. Ses premières œuvres se concentrent sur la transformation de la télévision, d'un objet à consumer vers une production artistique. Son titre 'père de l'art vidéo' vient de son enregistrement de la visite du Pape à New York grâce à ce nouvel enregistrement de vidéo portable, notamment Portapak. Pour plusieurs critiques et historiens d'art, cet événement marque un moment important dans l'histoire d'art. L'enregistrement de vidéo portable nouvellement disponible et relativement pas cher a évidemment permis aux artistes, aux individus et aux groupes politiquement actifs de lutter contre le système monopole de diffusion médiatique.

1.5 La vidéo moderniste des années 1970, existe-elle vraiment ?

Le critique d'art américaine Clement Greenberg définit le modernisme dans son essai *La peinture moderniste* (1961) comme la tendance à l'autocritique. En art, cette sorte d'autocritique passe par une interrogation sur la nature du médium de chaque art. Dans le cas de l'art vidéo, une telle autocritique passe par la recherche de sa propre identité. C'est-à-dire par une interrogation de ceux qui diffèrent la vidéo des autres médiums artistiques.

À la première génération des vidéastes dont on vient de parler a succédé le courant appelé la vidéo 'moderniste' des années 1970 qui se caractérisait alors par la recherche de sa propre identité. Bien que les artistes soient influencés par la politique révolutionnaire et déterminés à dissoudre les catégories établies de l'art, au point de la conception, l'art vidéo a été profondément marqué par les préoccupations esthétiques modernistes qui ont dominé la peinture et la sculpture américaine et européenne après la deuxième guerre mondiale. Par une questionnement sur les aspects propres à la vidéo, l'esthétique moderniste s'enracine dans la définition de la vidéo et elle devient " *une pratique qui cherche perpétuellement à définir l'identité de l'image et l'identité elle-même*²⁸."

²⁸ Tezkan, Melis. **Vidéo et Identité. Pratiques d'artistes au Brésil, en France et en Turquie**. Paris, L'Harmattan, 2014. p. 20

D'un point de vue moderniste, les arts plus traditionnels comme la peinture ou la sculpture et même le film offrent une surface à peindre, rayer, effacer, etc. Penser sur un tableau moderniste consiste à penser avant tout sur la toile au lieu de ce qui y est peint. Par conséquent, ces médiums pourraient insister sur leur état matériel et non représentatif. Dans le même essai, Greenberg écrit : "*Chaque art devait déterminer à travers ses propres méthodes et œuvres, les effets qui lui étaient exclusifs*"²⁹. " Ainsi, ces médiums pourraient insister sur leur état matériel et non représentatif. Il continue ainsi : "*La tâche de l'autocritique consistait alors à éliminer des effets spécifiques de chaque art, le moindre effet qui aurait éventuellement pu être emprunté à un autre médium, ou importé à travers du médium d'un autre art*"³⁰. "

La possibilité technique d'éditer avec ces premiers enregistrements de vidéo a suscité un intérêt artistique pour mettre en évidence les propriétés intrinsèques de cette nouvelle technologie comme l'immédiateté, la transmission, le circuit-fermé ou des manipulations de synthétiseurs au lieu d'expérimenter sur les techniques plus traditionnelles comme le montage³¹. Il s'ensuit que l'image vidéographique ne pourrait pas être réductible à ce qui lui précédait mais au contraire, elle est apparue comme une nouvelle image de la reproduction, capable d'attirer, de mélanger comme l'indique Bellour, "*toutes les images antérieures ; peinture, photographie, cinéma, etc*"³². "

Par contre, Stuart Marshall remarque que l'idéologie moderniste n'a pas réussi à s'intégrer à l'art vidéo³³. Bien que certains artistes³⁴ aient inventé des machines (comme les synthétiseurs-vidéo générant des figures à partir des composants électroniques) qui interféreraient avec les processus mécaniques et électroniques créant l'image vidéographique, le médium n'offrait aucune surface à gérer directement. Il explique que cet état de l'art vidéo définit une rupture entre le modernisme et le postmodernisme. Les artistes modernistes qui travaillaient avec la

²⁹ Greenberg, Clement. "*La peinture moderniste*" publié pour la première fois dans **Forum Lectures (Voice of America)**, Washington 1960

³⁰ Ibid.

³¹ Stephen Partridge, "*Video: Incorporeal, Incorporated*" dans **Experimental Film and Video** édité par Jackie Hatfield. Indiana University Press 2006

³² Bellour, Raymond. **L'Entre-Images 2**. P.O.L, 1999. p. 20

³³ Marshall, Stuart. "*Video: From Art to Independence-a short history of new technology*" dans **Screen**, hiver 1984/5

³⁴ On peut nommer Norman Perryman, Steina et Woody Vasulka, J.C. Avery, Thierry Kuntzel, etc.

vidéo, ont cherché à découvrir un langage pur du médium et ils n'ont pas réussi car ils ont exclu le caractère purement représentatif de la vidéo. Pour lui, l'ambition moderne de développer un langage propre à cette pratique technologique a échoué en raison d'un malentendu fondamental sur la nature de ce qui est essentiellement signifiant. Marshall défend que la signification est produite seulement par la superposition des codes et des conventions sur un support matériel, comme dans le cas des artistes appartenant au mouvement féministe de la même époque : l'approche moderniste qui favorise la réflexivité a cédé la place aux pratiques de la théorie de la déconstruction, passant d'une analyse propre de son médium vers une recherche sur les pratiques de représentations dominantes et cherchant à construire une approche oppositionnelle. Alors, le mouvement féministe a permis à ceux qui se considéraient comme autrui ou marginalisés cherchant à critiquer le statu quo de produire des œuvres qui détruisaient les modes de représentations dominantes.

1.6 Le mouvement féministe et la caméra

Ce passage de l'esprit moderne à postmoderne et finalement sa relation avec le féminisme peut être mieux expliqué ainsi : L'esprit moderne, depuis les Lumières, avait créé des grands récits qui firent de l'histoire de l'humanité un long chemin vers l'émancipation. La mise en question de ces grands récits ou de ces pensées totalisantes (comme le structuralisme, la phénoménologie et le marxisme selon Lyotard³⁵) avaient commencé à s'intégrer dans les domaines culturels et artistiques dès le début des années 1970. Alors, les voix des identités laissées hors de ces grands récits jusqu'à maintenant s'élevaient aussitôt dans la société, y inclut les voix des femmes. Parallèle à cet atmosphère sociale et culturel, les artistes femmes luttèrent pour la démythification du génie masculin et contre la représentation de la féminité dans les médias.

En plus de rendre leur présence visible dans le monde de l'art, les artistes femmes ont aussi fait l'usage des médiums alternatifs comme la vidéo. La représentation par les artistes hommes du corps féminin en tant qu'un objet changeait

³⁵ Lyotard, Jean-François. **La Condition postmoderne**, ed. Minuit, 1979

et les femmes ont regagné la souveraineté de leur propre corps par le biais de la vidéo. Leur caméra n'était pas seulement tournée vers leur propre corps mais également vers les groupes longtemps définis comme l'autrui par le pouvoir, tel que les minorités, les noires et les LGBTs. Donc la vidéo dans les mains des artistes femmes continuait à la formation d'une archive de l'histoire et d'image alternative à celle du pouvoir dominant.

À part la transformation de l'esprit, les préoccupations politiques des années 1970 ont laissé également la place aux recherches d'identité et de frontière : les communautés LGBT, les hispaniques dans la société américaine, la crise du SIDA et la culture de consommation. Pendant cette époque, les artistes de Moyen-Orient commencent à entrer dans le marché artistique occidental, surtout les artistes qui produisent autour du thème d'identité comme Shirin Neshat et Mona Hatoum de Palestine.

En termes d'intégration de la vidéo dans l'histoire de l'art, les années 1970 sont encore distinctives. Au début des pratiques vidéographiques, les artistes travaillaient à la fois avec la vidéo et le film, explorant souvent les similitudes et les différences. Vers le milieu des années 1970, l'art vidéo a commencé à établir une pratique distinctive créant le commencement de sa propre histoire. Les artistes ont choisi de travailler avec la vidéo pour une variété de raisons dont beaucoup sont différentes des pratiques de film. Les artistes qui travaillaient avec la vidéo comprenait les militants politiques (comme Guerilla TV et the Raindance Corporation aux Etats-Unis et TVX en Angleterre), les artistes conceptuels et ceux qui expérimentaient avec les images abstraites. Les artistes féministes attirées par son potentiel politique et esthétique ont également adopté la vidéo avec enthousiasme, comme on l'a noté dans le paragraphe précédent.

Bien que les premières années des pratiques vidéographiques furent principalement centrées sur les développements techniques en Europe occidentale et en Amérique du nord, la vidéo était toujours considérée comme un médium dans lequel on pourrait trouver des influences multiculturelles et des approches caractérisées par le libre mouvement des idées et des expérimentations. Les artistes, les commissaires

d'exposition et les critiques s'intéressaient de plus en plus au médium et à son potentiel d'atteindre de nouveaux publics.

Le prix britannique Turner, connu à l'échelle internationale comme le plus prestigieux prix de l'art contemporain, est une preuve de l'intégration de l'art vidéo dans le courant principal de l'art contemporain. Présentée annuellement à Tate Britain depuis 1984, l'exposition du prix Turner présente souvent des vidéos des artistes sélectionnés : le premier vidéaste à remporter le prix fut Douglas Gordon en 1996 avec la vidéo intitulée *24 Hour Psycho*. Et au cours de ces dix-huit dernières années, le prix a été remporté par des vidéastes dont l'un des candidats est l'artiste turc Kutluğ Ataman.

1.7 Vers une théorie des images vidéographiques

Les interrogations théoriques, voire philosophique du cinéma sont assez anciennes. Dès les années 1970, comme *The Photoplay* de Hugo Münsterberg, professeur de philosophie et de psychologie à Harvard, ou bien *The Art of the Moving Picture* de Vachal Lindsay, on trouve des théories du cinéma assez élaborées, s'interrogeant sur l'aspect esthétique du genre. À cette époque, ces théories cherchaient à établir une conception du cinéma comme art. Pourtant, il a fallu attendre une dizaine d'années pour que la théorie des images mouvantes soit institutionnalisée. C'est à partir des années 1980, grâce aux efforts pionniers de Gilles Deleuze en France et de Stanley Cavell aux États-Unis que la théorie des images mouvantes est institutionnalisée sous la discipline de la philosophie.

En ce qui concerne la perception de l'art vidéo en tant qu'un nouveau mouvement théorique, on peut dire que la vidéo a eu sa propre théorie esthétique. Bien que la théorie de la vidéo s'inscrit dans celle des images mouvantes, elle a également son propre terrain d'étude, sa propre théorie esthétique : pendant les années 1970 et une part des années 1980, on a cherché à fonder l'esthétique de la vidéo en théorie autant qu'en pratique, comme un mouvement théorique hérité de la sémiologie et du structuralisme. Philippe Dubois l'explique ainsi :

"Il y avait des codes et des systèmes, des combinatoires de formes, le sens y était un effet –tout autant que dans les soubresauts contradictoires de la pensée phénoménologique : il s'agissait de penser l'expérience, le dispositif, l'acte de l'éprouver comme phénomène (perceptif ou sensitif). Décrypter tout cela – la forme, le sens et le phénomène- présupposait que l'on accordait une nature au médium ou une ontologie au support³⁶. "

L'exemple suivant peut nous aider à mieux comprendre l'argument de Dubois : En 1976, Robert Stearns, le directeur de the Kitchen Centre for Video, a souligné que les spectateurs éprouvaient un sentiment de perturbation en particulier dans les œuvres à caractère répétitif et autoréflexif parce que les artistes, au lieu de chercher à manipuler le temps dont ils faisaient l'usage, le montraient directement avec l'intention de rendre le spectateur directement conscient du temps. Donc, il fallait une nouvelle théorie qui puisse penser l'expérience du dispositif qui était lui-même un temps et qui gagnait un statut ontologique à part.

Alors, dans la plupart des théories sur les images vidéographiques, l'aspect temporel se met au premier plan. Par les aspects temporels, nous entendons d'une part la construction des durées et d'autre part la construction de la narration. Quant à la construction des durées, les images vidéographiques sont composées d'une matière qui permet aux artistes de jouer sur les trames, les pixels, les mosaïques, le mixage, la vitesse, etc. D'autre part, la construction de la narration n'est pas toujours linéaire comme dans le cinéma et souvent elle n'existe pas. Les images dans l'art vidéo peuvent se suivre sans qu'il y ait un rapport narratif, comme dans l'art abstrait ou conceptuel. C'est enfin cet aspect temporel autour duquel notre recherche se concentrera.

Quant à la critique des œuvres vidéographiques, il y a deux courants majeurs : le premier fait l'usage de l'analyse classique de cinéma. Autrement dit, les jugements sont basés sur les théories sémiologiques ou psychanalytiques, elles-mêmes issues des méthodes littéraires. L'autre se nourrit de la critique d'art traditionnelle en décrivant l'œuvre vidéographique comme un objet plastique au même titre que la peinture ou la

³⁶ Dubois, Philippe. **La question video entre cinéma et art contemporain**, Yellow Now, 2011. p.97

sculpture. Dans notre recherche, nous allons tenir compte de tous les deux pour aborder en avantage les questions d'esthétique que soulèveront les œuvres choisies de notre corpus.

1.8 L'âge des nouvelles technologies

Les progrès technologiques dans le domaine de l'informatique et la démocratisation de l'accès aux équipements informatiques ont précipité l'utilisation des outils technologiques dans le domaine de l'art que l'on peut appeler la révolution numérique. Avec cette révolution numérique, au cours des deux dernières décennies, la vidéo est devenue un phénomène mondial et la palette des artistes n'a cessé d'élargir depuis. Les départements de l'art vidéo étaient inaugurés dans les musées et dans les écoles d'art et on avait commencé à organiser des festivals sur l'art vidéo. L'apparition de la couleur, la révolution numérique ou la démocratisation des logiciels de montage ou de modélisation ont continué à ouvrir de nouvelles dimensions plastiques à la production de l'image vidéographique. Aujourd'hui les images vidéographiques peuvent être *"produites par des dernières innovations ou à l'inverse revisiter sa propre histoire en exploitant d'anciennes technologies"*³⁷.

Les termes 'art numérique', 'art informatique', 'art multimédia', 'art des nouveaux médias', 'media art' ou encore 'art technologiques' sont souvent interchangeables et renvoient aux projets qui utilisent des technologies médiatiques émergentes. En bref, ce nouvel art se définit comme *"un art qui utilise l'informatique comme technique de production, de présentation et de création"*³⁸. Avec les avancées technologiques qu'ont connues les arts des ordinateurs personnels dans les années 1990 et les expositions de cette forme dans les galeries par les commissaires, l'art numérique est officiellement entré dans le monde de l'art. L'œuvre est dès lors créée plutôt dans des laboratoires de recherche que dans les ateliers d'artistes et ainsi un certain nombre d'artistes numériques commencent à suivre une formation en

³⁷ Goussard, Frédérique.

http://cache.media.education.gouv.fr/file/Daac/45/0/La_video_tout_un_art_Frac_Aquitaine_344450.pdf, 27.3.2017

³⁸ Paul, Christian. **L'Art numérique**. Thames & Hudson: Londres, 2008.

ingénierie afin de collaborer avec les programmeurs, les scientifiques ou les designers graphiques.

Bien que le mot nouveau porte sur tout ce qui est nouveau, ces nouvelles formes artistiques et culturelles ne sont pas développées en dehors de l'histoire de l'art. Elles se nourrissent des médiums différents comme le cinéma, la télévision, la vidéo, le jeu vidéo ou encore l'internet. Et les images produites sont considérées dans la même famille que les images filmiques et vidéographiques sous le titre des images mouvantes.

1.9 Pour conclure la première partie

La multiformité décrite ci-dessus explique pourquoi il est impossible de placer les images vidéographiques ou la vidéo sous une seule définition englobante. La variété des définitions que l'on trouve dans la littérature sur l'art vidéo est la conséquence des sujets spécifiques des publications diverses. Récemment, Lucas Hilderbrand³⁹ a défini l'art vidéo en tant que des signaux électroniques basés sur la technologie, ce qui suggère qu'il existe quand-même une spécificité pour la catégorie des images vidéographiques. Cela explique pourquoi certains auteurs préfèrent le terme 'media art' puisque les limites entre la vidéo, le cinéma et le numérique sont devenues de plus en plus floues au cours de la dernière décennie.

Comme notre tâche n'est pas de retracer l'histoire de la vidéo de ses débuts jusqu'à nos jours en détail, mais de chercher à voir ses propres aspects comme image vidéographique, à savoir son propre statut, nous avons essayé de présenter les conditions artistiques et politiques qui ont préparé sa naissance, le contexte culturel dans lequel les œuvres sont produites et les développements artistiques et théoriques spécifiques à ce médium.

³⁹ Lucas Hilderbrand, "Moving Images: On Video Art Distribution" dans **Resolutions 3: Global Networks of Video**, édité par Ming-Yuen Ma et Erika Suderberg. University of Minnesota Press, 2012

Ainsi, on peut en résumer que quand on regarde la littérature sur l'art vidéo, deux axes apparaissent quant à l'interprétation de son histoire : le premier met l'accent sur la distinction entre l'art vidéo analogique des années 1970 et l'art vidéo numérique contemporain du début des années 1990 au présent (pendant la décennie intermédiaire des années 1980, les artistes semblaient moins s'intéresser à l'art vidéo). L'autre axe se concentre sur le développement continu de l'art vidéo, depuis sa naissance en accentuant les grandes lignes formées qui peuvent être caractérisées, par exemple, comme une réponse critique à la télé ou au cinéma, comme des documentaires socio-politiques ou encore comme un médium d'interaction spatio-temporel avec le spectateur. Ces deux axes ne se contredisent pas mais diffèrent seulement sur l'accent mis à la technologie utilisée par l'enregistrement d'image. Cette différence ne constitue pas une importance majeure pour notre recherche. C'est la raison pour laquelle, nous avons choisi de suivre le deuxième axe dans notre recherche : nous considérons qu'elle soit analogique ou numérique, l'évolution de la vidéo comme art au même titre que le théâtre, la peinture ou le cinéma doit être interprétée dans un ensemble chronologique. Analogique ou numérique, l'image vidéographique partage des points communs avec les autres images mouvantes tout en gardant sa propre identité. Nous défendons que cette identité se singularise par ses aspects temporels.

C'est ici que la fonction de l'art se met au jour : ce n'est ni distraire ni éduquer mais produire une occasion pour se transformer. Dans le cas de l'art vidéo, les images possèdent un accès plus direct, plus complexe et plus général au temps. Donc, dans les parties suivantes, dans un contexte plus théorique, nous allons aborder cette question de transformation relancée avec les images vidéographiques.

2. Deuxième partie : Les concepts image, temps et mémoire

2.1 Clarification des concepts nécessaire pour une communication vidéographique

Les grandes artistes sont aussi de grands penseurs mais ils pensent en termes de sensations plutôt qu'en concepts. Les peintres, par exemple, pensent en termes de lignes et de couleurs ; les musiciens pensent en sons ; les cinéastes pensent en images, etc. Dans cette recherche sur l'art vidéo, notre objectif est de penser les concepts qui correspondent aux sensations que dégage une production vidéographique, pour pouvoir ensuite lire l'image. Dans cette partie de notre recherche, nous visons à distinguer certains concepts vidéographiques propres à cet art. Nous soutenons que ces concepts sont l'image, le temps et la mémoire.

C'est Nicolas Poussin, le peintre français du 17^e siècle qui a mentionné probablement pour la première fois la lecture d'une image, dans une lettre qu'il adresse à Chantelou (l'un de ses clients) en lui envoyant son tableau intitulé *Les Israélites ramassant la manne dans le désert*. Il écrit : "*Lisez l'histoire et le tableau, afin de connaître si chaque chose est appropriée au sujet*"⁴⁰. Ici, le mot lire signifie parcourir le regard et déchiffrer les dessins mais aussi interpréter les signes d'une peinture. Cette anecdote est considérée comme la première fois où un artiste fait référence à une lecture qui ne cherche pas seulement à reconnaître un arbre, un homme ou une narration mais aussi donner l'interprétation sémantique d'une image.

Presque un siècle après Poussin, le philosophe et le pionnier de la critique moderne de l'art Denis Diderot, dans *Salons*⁴¹ et *Pensées détachées sur la peinture*⁴²,

⁴⁰Poussin, Nicolas. **Lettres et propos sur l'art**. Paris : Hermann, 1964, p.36

⁴¹Diderot, Denis. **Salons**. 4. vol. édité par Jean Seznec et Jean Adhé-Gandlemar. Oxford : Clarendon. 1957-1967

⁴²Diderot, Denis. **Essais sur la peinture/Pensées détachées sur la peinture, la sculpture, l'architecture et la poésie**. Paris : Les Editions sociales, 1955.

a décrit également le fait de lire une image comme une sorte d'interprétation, même si il n'a jamais fait l'usage du mot 'lire'. Egalement le peintre suisse du 20^e siècle, Paul Klee, a suivi leurs traces lorsqu'il a affirmé dans son *Pedagogical Sketchbook* que "l'œil parcourt les chemins qui sont faits pour lui."^{43 44} Cela signifie qu'un artiste était est avant tout un guide qui définit les chemins sur la surface d'une peinture pour le spectateur à suivre. Autrement dit, le spectateur est capable à lire ce qui est peint par l'artiste.

Alors, si nous visons à faire l'analyse des œuvres vidéographiques, nous devons d'abord être capables de les lire. Dans ce but, nous aurons besoin des outils propres, en d'autres mots des concepts propres à la vidéo, parallèle à la ligne, la surface, ou encore le cadre dont la peinture se sert.

Dans leur ouvrage *Qu'est-ce que la philosophie*⁴⁵ Deleuze et Guattari cherchent à définir l'art, la science et la philosophie de manière à déterminer leur indépendance ainsi que leur parenté. L'art en tant que l'expression des perceptions et des sensations, nourrit la philosophie en ouvrant une porte à la création des concepts, soutiennent-ils. Partant de ce fait, l'art et la philosophie (mais aussi toutes théories sur l'art) doivent établir des concepts propres à chaque genre d'art.

Soutenir que le but de l'art, s'il y en a un, n'est pas de représenter le monde mais de transmettre une sensation, c'est soutenir que toute sensation donc toute œuvre d'art est singulière. Ainsi l'essai en deux volumes de Deleuze sur cinéma⁴⁶ interroge les concepts propres au cinéma qui aident le spectateur à interpréter ou encore à lire les sensations transmises à travers les films. De la même manière, dans cette partie de notre recherche, nous allons étudier les moyens/outils/concepts propres à l'art vidéo et par lesquels les sensations sont transmises.

⁴³ "The eye travels along the paths cut out for it in the work." Je traduis de l'anglais.

⁴⁴ Klee, Paul. *Pedagogical Sketchbook* (1924). traduit par Sibyl Moholy-Nagy. New York, F.A. Praeger, 1953

⁴⁵ Deleuze, Gilles et Guattari, Felix. *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris : Minuit. 1991.

⁴⁶ *L'Image-mouvement et L'Image-temps*

Dans ce but, en premier lieu, on commence par clarifier le concept d'image conforme à l'image vidéographique en essayant de créer le notre. En deuxième lieu, nous allons nous interroger sur le concept du temps parce que, comme on va le voir, l'image vidéographique communique à travers le temps. Finalement, nous allons étudier la relation du temps (la durée, le passé, le future, etc.) avec le concept du mémoire, ce qui est le troisième et dernier outil propre à la communication vidéographique.

2.2 Penser sur les images

Il n'est pas évident de savoir ce que les images signifiaient en d'autre temps, pour les autres. On peut seulement imaginer la signification du cheval, s'il y en a une, dans la grotte de Lascaux, pour ceux qui vivaient au temps des cavernes. *"Saturés ou pas d'images, nous ne savons rien, nous n'en saurons jamais rien. Nous n'étions pas au temps des cavernes, où probablement les mecs étaient saturés d'images parce qu'ils avaient la gueule sur leurs graffiti et que c'était bien pire que la télé."* explique Raymond Bellour⁴⁷ dans son ouvrage *L'Entre-Images*.

Si l'histoire des images nous impressionne, ce n'est pas parce qu'on connaît les points de vue singuliers, les pensées, les perceptions individuelles qui ressortent des images. C'est plutôt la cumulation des points de vue, des interprétations, des imaginations sur ces images qui ont formé une discipline sous la catégorie de l'histoire de l'art et plus spécifiquement sous celle de la théorie des images qui nous intéressent.

Alors, lire les images et écrire sur elles exigent que l'on examine les dispositifs plus larges par lesquels les images se posent tout en étudiant les interprétations et les pensées sur les images mêmes. Quand on examine la littérature écrite sur la vidéo, nous voyons que ce médium est pensé en termes d'image mouvante et c'est ainsi qu'il est utilisé dans la terminologie de notre recherche. Alors une investigation sur le concept d'image et sa relation avec la vidéo est indispensable.

⁴⁷ Bellour, Raymond. op. cit. p. 340

Dans un premier temps, nous allons chercher à résumer cette cumulation des points de vue en débutant notre chemin par une investigation étymologique du mot. Connaître les étapes de la formation du mot et les évolutions de son sens ainsi que le concept lui-même sera utile pour arriver à saisir ce que les images ont été, en d'autre temps, pour les autres tout en ouvrant le chemin qui servira à clarifier ce que le concept signifie pour nous. Ainsi, cette investigation étymologique nous aidera à lier les arguments des théoriciens contemporains d'image au tout de notre étude du concept d'image.

Nous savons que les interrogations théoriques, voire philosophique des images sont assez anciennes que les images elles-mêmes. Face au nombre important de penseurs qui auraient pu figurer dans un chapitre de thèse comme celui-ci, nous avons décidé de privilégier les penseurs chez qui le concept d'image joue un rôle central dans leurs propres élaborations théoriques. Etant donné qu'il s'agit d'une recherche critique, notre investigation se concentrera sur le rôle et la fonction de l'image.

Cette partie rassemble la présentation de cinq théoriciens. Il s'agit d'une part de présenter le débat théorique autour du concept d'image. Nous avons alors été soucieux de donner la parole aux penseurs contemporains les plus éminents de ce que l'on peut appeler la théorie d'image. Dans ce cas-là, nous avons présenté les arguments qui se concentrent autour de la relation de l'image à l'homme, notamment ceux de Giorgio Agamben, Régis Débray et W.J.T. Mitchell. Malgré leur différence sur l'interprétation du concept d'image, ils s'unissent sur le fait que les images gagnent vie par le regard de l'homme. Par conséquent, nous allons définir le rôle et la fonction de l'image à travers sa relation à l'homme. Cela constitue le premier axe de notre investigation.

D'autre part, dans le deuxième axe, nous allons chercher à comprendre Henri Bergson (dans *Matière et mémoire*) et Gilles Deleuze (dans *L'image-mouvement* et *L'image-temps*), les deux penseurs qui ont apporté une nouvelle perspective en soutenant que tout est image, pour penser les images tout en passant par un questionnement ontologique.

Ce qui est en commun dans ces deux axes est le fait que l'image est pensée en termes de sa fonction : chez Agamben, Débray et Mitchell, l'image est définie comme une organisme dont la fonction est de nous apprendre nos propres désirs⁴⁸. Donc, elle a un comme fonction d'être un médiateur entre l'homme et ses désirs, une fonction de transmission des désirs à l'homme. Chez Bergson et Deleuze, l'image a une fonction de transmission des perceptions, des sensations et des actions⁴⁹. Nous allons présenter les deux axes où l'image est pensée en termes de fonction et nous allons essayer voir les différences et les similarités entre ces deux approches théoriques.

2.2.1 Les noms de l'image : une recherche étymologique

On sait que le mot *imago* en latin signifie une copie, une statue mais aussi une ombre comme celle d'un fantôme. C'est une copie d'une copie, un fantôme de quelque chose charnelle. En grec, c'est le mot *eidôlon* qui a pour sens général image. D'une manière identique au latin, ce mot en grecque porte également une connotation d'irréalité : Chez Homère⁵⁰, il s'applique à l'image du rêve, aux apparitions surnaturelles, aux âmes des morts.

Une histoire mythique qui met en jeu ces mêmes questions sur la relation entre la vie, la mort et l'image peut être ici éclairante. C'est l'histoire des nymphes : Selon la croyance de la religion grecque antique, dieu crée l'homme à son image et crée les nymphes à l'image de l'homme. Une nymphe peut manger et boire comme un homme. Elles sont à forme humaine mais sans âme ni esprit. Elles sont donc mortelles. Ou encore inanimées ou comme on le dit en latin, *inanimatum*. Alors, pour obtenir une âme, cette belle créature de l'eau a besoin de s'unir avec un homme et engendrer avec lui un fils. Par contre, cela constitue un grand danger pour l'homme : fasciné par sa beauté, l'homme devient son esclave.

⁴⁸ Cette fonction est expliquée dans la partie qui concerne Débray et Mitchell.

⁴⁹ Cette fonction est expliquée dans la partie qui concerne Bergson et Deleuze

⁵⁰ Dans *Odyssée* et *Illiade* de Homère.

Agamben, dans son article intitulé *Nymphae*, interprète les nymphes comme analogues aux images. Il écrit : "*Créées à l'image non de Dieu, mais de l'homme, elles en constituent une sorte d'ombre ou d'images comme telles, elles accompagnent et désirent, perpétuellement celui dont elles sont l'image (et en sont à leur tour désirées)*"⁵¹. " Comme les *imagos*, les nymphes ont besoin de l'homme pour gagner une qualité du vivant. Ils dépendent de l'homme pour donner un sens à leur vie. Par contre, l'homme court après la nymphe, la désire parce qu'il est fasciné par sa beauté, de même sorte qu'il est fasciné par ses images. Agamben explique que nous sommes habitués à n'attribuer la vie qu'au corps biologique mais les images, comme les nymphes, ont également une vie, même si c'est une vie purement historique. Il explique: "*Comme les esprits élémentaires de Paracelse, les images ont besoin pour être vraiment vivantes, qu'un sujet les assume et s'unisse à elles*"⁵². " Mais il y a un risque dans cette rencontre, comme dans celle avec la nymphe. Il continue : "*De fait, dans le cours de la tradition historique, les images se cristallisent et se transforment en spectres, dont les hommes deviennent les esclaves et dont il faut à chaque fois les délivrer*"⁵³. "

Cette histoire des nymphes nous fait évidemment rappeler l'histoire de Narcisse et par conséquent l'essai bien connu de la critique d'art Rosalind Krauss, *Art vidéo : l'esthétique du narcissisme*. Krauss considère le narcissisme comme le médium de l'art vidéo. Selon elle, le médium de la vidéo ne doit pas être cherché dans les choses matérielles mais dans la psychologie humaine. Elle écrit : "*Admettons que le médium de l'art vidéo soit bien l'état psychologique du moi séparé de lui-même et remis face à son reflet synchronisé*"⁵⁴. Parmi d'autres artistes, elle donne comme exemple la vidéo intitulée *Centers* de Vito Acconci dans laquelle celui-ci filme lui-même avec le doigt pointé au centre de l'écran pendant une vingtaine de minutes. Le fait de se montrer, de créer le moi devant l'écran est d'une manière symétrique à se regarder devant le miroir. "*Le moi se crée grâce au dispositif électronique du feedback,*

⁵¹ Agamben, Giorgio. **Image et Mémoire**. Hoebeke, 1998 p. 69

⁵² Ibid p. 67

⁵³ Ibid p. 67

⁵⁴ Krauss, Rosalind. "*Video: The Aesthetics of Narcissism*" dans **October** vol 1. Printemps, 1976.

*du retour de l'image en continu*⁵⁵." explique-t-elle. Par la vidéo, l'artiste trouve l'unique moyen de prouver son existence artistique, sa vie en tant qu'artiste.



ill.3 Vito Acconci, *Centers*, 1971

En ce qui concerne notre condition actuelle du 21^{ème} siècle, nous ne devons pas aller plus loin que YouTube pour trouver un exemple pareil. Les utilisateurs de ce médium créent également une image d'eux-mêmes qu'ils désirent à montrer aux autres. C'est dans ce contexte que la plupart des œuvres de Zeyno Pekünlü, la vidéaste turque qui fait partie de notre corpus, se construisent. Pekünlü réunit les vidéos de YouTube où les utilisateurs partagent volontairement les moments les plus intimes de leur vie, par exemple devant un miroir dans leur salle de bain⁵⁶.

Pour Freud, le narcissisme est plutôt lié à l'angoisse de la mort qu'à la découverte de soi-même. Dans la question de la mort, il fait l'allusion au narcissisme, montre le problème d'être préoccupé avec lui-même. *"Notre moi tout puissant et souverain" dénie la mort et "notre inconscient ne croit pas à la mort propre, il se conduit comme s'il était immortel"*⁵⁷.

D'ailleurs, quand on se retrouve sur la question de désir développé par la théorie Freudienne-Lacanienne, on voit que le désir est conceptualisé en tant que

⁵⁵ Ibid

⁵⁶ Voir le chapitre 2, la partie de Zeyno Pekünlü

⁵⁷ Freud, Sigmund. **Actuelles sur la vie et la mort. Oeuvres complètes**. Vol.13. Paris : Puf, 1980, p. 152

manque et envie pour son objet, provoquée par le plaisir instinctif. Il s'ensuit que l'image n'est qu'un symptôme, un substitut d'un désir impossible, une illusion ou un contenu qui doit être décodé, démystifié et finalement anéanti pour un contenu caché exprimé dans le langage. Alors, on peut dire que l'image est née du désir de dénier la mort.

Au début de cette partie, on avait exprimé qu'il n'est pas évident de savoir ce que les images signifiaient en d'autre temps, pour les autres. Mais quand-même, par l'étymologie du mot d'image et les mythes qui l'accompagnent, on peut deviner, d'une manière ou d'une autre, que l'homme attribuait la vie ou la mort aux images. Pour les hommes de l'Antiquité, voir son image propre signifiait rester en enfer pour l'éternité : *"Les hommes de l'Antiquité considéraient que faire de l'expérience de soi dans l'image conduit à la mort. Les sombres miroirs en bronze dévoilent l'avenir de celui qui regarde : de celui qui, une fois mort, vivra dans les Enfers, telle une ombre, le corps semblable à une image"*⁵⁸. D'une manière pareille, YouTube en tant que médium de narcissisme peut être interprété comme un outil à tenir la mort à distance.

En ce qui concerne les qualités de la vie et de la mort attribuée aux images, on dirait que l'homme moderne pense toujours dans les mêmes termes que l'homme ancien. Pour Jean-Luc Godard, l'image signifie la vie : *"Pour moi, le cinéma c'est Eurydice. Eurydice dit à Orphée ; « Ne te retourne pas. » Et Orphée se retourne, Orphée c'est la littérature qui fait mourir Eurydice.[...] Pour moi, les images c'est la vie et les textes c'est la mort. Il faut les deux : je ne suis pas contre la mort. Mais je ne suis pas pour la mort de la vie à ce point-là, surtout pendant le temps où elle doit être vécue"*⁵⁹.

Cette référence de vie et de mort que l'on a fait et continue toujours à faire des images nous sera utile dans les parties suivantes de notre recherche, quand on fait l'analyse des images vidéographiques de notre corpus.

⁵⁸ Belting, Hans. **Florence et Bagdad: Une histoire du regard entre Orient et Occident**. Paris, Gallimard, 2012. p.290

⁵⁹ Godard, Jean-Luc. **Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard**, Cahiers du cinéma, 1985. p. 406

2.2.2 Que désirent les images ?

Régis Debray, dans *Vie et mort des images* soutient que l'image n'existe que dans la mesure où on la regarde⁶⁰. Il défend que nous avons changé de regard, que nous ne regardons plus les images comme autrefois. Il explique que depuis longtemps nous avons eu un regard magique, comme si l'image était cernée par Dieu. Il l'appelle l'ère des idoles. Après nous avons eu un regard esthétique, autrement dit, nous avons reconnu le statut de l'art. Et maintenant nous avons un regard économique et nous ne regardons plus les choses pour elle-même. Cette époque pour Debray signifie la mort des images, c'est l'ère du visuel. Etant donné qu'il y a trop d'images, nous ne sommes plus fascinées par elles. Dans un reportage, il formule l'ère du visuel ainsi : *"Or le visuel, ce que j'appelle le visuel et qui serait la mort de l'image, ce sont des stéréotypes, des logos, des pubs si vous voulez, c'est-à-dire des signes par lesquels on peut mettre des étiquettes sur les choses et sur les situations"*⁶¹.

Contraire à Debray, nous défendons que nous sommes toujours en présence du charme des images, même dans les époques modernes. Il ne serait pas erroné de dire que l'on communiquait et on communique toujours avec les images comme si elles étaient des organismes vivants. On embrasse des crucifix, on recrute des soldats avec des affiches déclarant 'I Want You' et 'Big Brother', on détruit les images que l'on perçoit comme des menaces (les attaques de ISIS par exemple), on passe notre temps sur Instagram ou Facebook à taper "like" pour les photos des vies des autres. Ces exemples suggèrent que notre forme de vie, comme dirait Bruno Latour, n'a jamais été moderne.

Si on voit les images comme des organismes, il faudrait admettre qu'elles ont des désirs, comme tous les organismes. Les images, veulent-elles nous mettre en enfer pour l'éternité ? Est-ce qu'elles désirent celui dont elles sont l'image ? Ou encore, par

⁶⁰ Debray, Régis. **Vie et mort des images**. Gallimard. 1992

⁶¹ Debray, Régis. "Entretien avec Régis Debray" sur le rôle de l'image sur l'émission **Le Cercle de Minuit**, diffusée en novembre 1992. Le lien de l'émission se trouve sur <http://fresques.ina.fr/jalons/impression/fiche-media/InaEdu04634/entretien-avec-regis-debray-sur-le-role-de-l-image.html>

une réflexion plus contemporaine, désirent-elles être consommées ? C'est pourquoi cette partie s'est ouverte avec quelques présentations de la relation la plus ancienne que l'homme avait avec l'image et continue à avoir même dans les époques dites modernes.

Quoique la relation historique implique une subjectivation des images qui se manifeste par les pratiques comme l'aniconisme, le totémisme, le fétichisme ou l'idolâtrie que Debray nomme l'ère des idoles ; notre regard est toujours fasciné par les images. Mitchell, écrivain américain sur la culture visuelle, exige que l'on admette le fait que nous sommes en fait coincés dans des attitudes magiques ou prémodernes dans nos relations avec les objets, en particulier avec les images. Il nous propose de ne pas surmonter ces attitudes mais de les comprendre et de les examiner.⁶²

Mitchell, pour clarifier sa position, se sert des images populaires du cinéma, de la photographie et même de la sculpture comme *Videodrome* de David Cronenberg, *Baboozled* de Spike Lee ou *Love Lost* de Damien Hurst. Il prétend que ces œuvres contemporaines nous conduisent à interpréter notre identité naturelle et culturelle, notre dépendance symbolique aux choses que nous produisons. Pourtant une telle sorte de dépendance n'est pas toujours bienfaisante. On trouve d'ailleurs cet aspect pernicieux de la dépendance dans le film d'horreur *Videodrome* de David Cronenberg (1983). Le film raconte l'histoire de Max, un producteur de télévision qui, en cherchant de nouvelles façons pour attirer l'attention du public et pour augmenter l'audience de son émission, s'implique de plus en plus dans son médium. Un jour enfin, son écran de la télévision se déforme, formant une surface convexe et molle. Les lèvres d'une femme s'approchent de Max. Celui-ci finit par enfoncer son visage dans la texture organique de l'écran cathodique. Nous regardons une étrange scène d'amour entre Max et l'image des lèvres sur la télé. On dirait que Max est fasciné par une nymphe de télé, désirant à s'unir avec elle.

Videodrome est un exemple de ce que Mitchell appelle une méta-image. C'est une image à propos des images elles-mêmes, mais au-delà de cela, c'est un ensemble

⁶² Mitchell, W.J.T. **What do Pictures Want? The Lives and Loves of Images**. The University of Chicago Press, 2004.

d'images sur la manière avec laquelle la culture de notre époque traite le média visuel, les images. Les lèvres d'une femme de la télé désirent le spectateur, le fascine comme une nymphe.



ill.4 David Cronenberg, *Videodrome*, 1983

Mitchell explique : *"les images, y compris les images du monde, ont toujours été avec nous et que l'on ne peut pas passer au-delà des images pour acquérir une relation plus authentique avec l'Être, avec le Réel ou avec le Monde"*⁶³.

Ainsi, la réponse à ce que les images veulent est tout simplement que l'on se pose la question de ce qu'elles veulent, que l'on s'interroge sur elles, même si on se retrouve face à la réponse "rien du tout". Quand on leur demande ce qu'elles veulent, elles nous montreront nos propres désirs. C'est ce qu'il s'est passé dans l'histoire de Narcisse. Narcisse a désiré une image qui s'est révélé d'être sa propre image. Ce que le reflet de Narcisse sur l'eau désire est en fait ce que Narcisse désire. En bref, le mythe de Narcisse est un exemplaire de l'amour des images que l'homme porte. On peut en conclure que les images peuvent nous apprendre l'objet de nos désirs et la manière dont nous les désirons.

⁶³ Mitchell, op. cit. p.xiv, "Pictures, including world pictures, have always been with us, and there is no getting beyond pictures, much less world pictures, to a more authentic relationship with Being, with the Real or with the World". Je traduis de l'anglais

Nous avons dit que notre tâche ne serait pas de surmonter ces attitudes considérées prémodernes mais de les comprendre et de les examiner afin de savoir ce que les images désirent et enfin ce que l'on désire des images. Ainsi l'exprime Agamben : L'image "*comme organe de la mémoire sociale et l'engramme des tensions spirituelles d'une culture*"⁶⁴, "*toujours chargée d'une énergie capable de mouvoir et de troubler le corps*"⁶⁵, est "*le reste, la trace de tout ce que les hommes qui nous ont précédés ont espéré et désiré, craint et refoulé*"⁶⁶."

Suivant Agamben, on peut dire que dans les vidéos également, comme celles de Seza Paker (*The Long March* (1999), *Nature Morte* (2002) ou *Sophie* (2002)⁶⁷), l'usage des images statiques (des photos) qui gagnent la mobilité à travers le regard du spectateur, donne lieu à une interprétation de l'identité culturelle et naturelle du spectateur à travers la lecture des symboles de guerre ou de conflits. Ou encore dans celle de Didem Pekün⁶⁸, (*Of Dice and Men*, 2013) l'identité stambouliote avec des références politiques à l'histoire proche fonctionne comme organe de la mémoire sociale et nous pouvons les interpréter grâce à ceux que notre culture laisse comme traces chez nous.

Enfin, les images, ainsi que les images vidéographiques, jouent le rôle des organismes vivants puisque les qualités de l'être-vivant leur sont attribuées. Comme des organismes vivants, elles vivent quand elles sont assumées par un sujet et unies avec celui-ci. Il s'ensuit que leur fonction est de nous apprendre ceux que l'on désire, espère, craint et refoule, en bref ceux que notre culture laisse trace à propos de sa mémoire sociale.

⁶⁴ Agamben, op. cit. p. 22

⁶⁵ Ibid, p.41

⁶⁶ Ibid, p.69

⁶⁷ Voir le deuxième chapitre pour plus d'informations sur les vidéos

⁶⁸ Voir le deuxième chapitre pour plus d'informations sur les vidéos



ill.5 Didem Pekün, *Of Dice and Men* (2013)

Ainsi, quand nous allons faire l'analyse des images vidéographiques dans les chapitres suivants, nous allons tenir en compte le rôle et la fonction de l'image que l'on a essayé de définir dans ce chapitre. Nous allons essayer d'interpréter quelle(s) trace(s) de ses angoisses, de sa mémoire l'artiste laisse afin d'acquérir une relation plus authentique avec l'être ou le réel ou le monde, comme Mitchell le soutient.

Dans cette partie, nous venons de montrer que l'image a un fonctionnement de médiateur entre l'homme et le monde, une fonction de communiquer les sensations que l'homme éprouve. Dans la partie suivante sur le concept d'image chez Bergson et Deleuze, nous allons remarquer que l'image joue également une fonction de transmission des perceptions, des sensations et des actions. Pour Bergson et Deleuze l'image a également une fonction médiatrice entre l'homme et le monde. Enfin, c'est pour mettre l'accent sur cette ressemblance théorique qui se forme autour de la question de fonction médiatrice de l'image que nous avons choisi de croiser notre démarche avec ces théoriciens.

En résumé, quand on unit les deux sous-chapitres de cette partie (1.4.1 *Les noms de l'image* et 1.4.2. *Que désirent les images ?*), c'est à dire l'étymologie du mot image avec l'interprétation du concept par les théoriciens de notre corpus, nous nous retrouvons face à cette formulation tentative : l'évolution d'usage et d'interprétation du mot image peut être liée au fait que les images fonctionnent comme des organes

qui communiquent nos désires sur la vie et la mort, en bref sur l'être. Donc, c'est par cette perspective que l'on va lire les images vidéographiques dans les parties suivantes.

2.2.3 Le concept d'image-mouvement dans la philosophie de Bergson et de Deleuze

D'un art à l'autre, la nature des images varie et est inséparable des techniques. Couleurs et lignes pour la musique, descriptions verbales pour le roman, image-mouvement pour le cinéma⁶⁹.

Deleuze

Deux courants dans l'emploi du mot "image" traversent la plupart de la philosophie sur l'art et la métaphysique en ce qui concerne le concept d'image.

La première définit l'image en tant qu'une représentation de la chose, une visée de l'objet ou encore un doublet : On se fait une image des choses que l'on perçoit, on embellit un texte à partir des images. L'idéologie le plus connu de ce courant est le platonisme dans lequel l'image a toujours une relation mimétique à l'objet. C'est ainsi que la définit Platon dans *Timée* : "L'image, à laquelle n'appartient même pas ce qu'elle représente, fantôme (fantasma), toujours en mouvement de quelque chose d'autre⁷⁰." Ce qui varie chez les théoriciens de ce courant est le degré de la ressemblance ou encore la proximité au caractère vrai.

Dans la deuxième approche, l'image est une représentation de la conscience, une donnée psychologique du cerveau. Par exemple, pour Husserl, sans l'acte intentionnel, il ne peut y avoir ni images ni représentation. Il s'explique : "*Le tableau n'est une image que pour une conscience constituante d'image, dont l'apperception imaginale seule donne à l'objet premier et qui lui apparaît dans la perception le statut et la signification d'une image.*"⁷¹ Par conséquent, l'image ne se pose que dans la visée mentale.

⁶⁹ Deleuze, Gilles. **Deux Régimes de fous**. Paris : Minuit, 2003, p.194

⁷⁰ Platon. **Timée** 52c, Flammarion, 1999. p.134

⁷¹ Husserl, Edmund. **Logical Investigations**, trans. J. N. Findlay, London: Routledge 1973, p. 427

Alors, dans les théories classiques de l'image, ce concept est défini soit comme un représentant de la chose, soit comme une visée mentale, en d'autres termes comme une visée de l'objet. Dans tous les deux approches, il y a une déficience ontologique de l'image par rapport à l'être auquel elle renvoie et à elle-même. Face à cette problématique, Bergson puis Deleuze élaborent une sémiologie entièrement neuve pour pouvoir parler de l'image : avec Bergson, l'image prend le sens d'une apparition, "une donné en soi de la matière."⁷²

Dans *Matière et mémoire*, Bergson, d'une formulation très simple, définit l'image comme tout ce que l'on aperçoit avec nos sens. L'image ne concerne pas seulement le visuel mais aussi tout ce qui est tactile ou sonore. Il a même écrit : "*Dites que mon corps est image ou dites qu'il est matière, peu m'importe le mot*"⁷³. Il s'ensuit que l'image ne se limite pas au visuel mais toutes les apparitions sensibles sont considérées comme images. Alors un peut en conclure que l'univers matériel est constitué d'images. Mais en plus, l'image n'est plus un support mais un rapport de forces : "*Toutes ces images agissent et réagissent les unes sur les autres selon des lois constantes, que j'appelle les lois de la nature*"⁷⁴. Cela affirme l'importance du mouvement dans la matière et il paraît possible d'identifier l'image au mouvement.

C'est à ce point là que dans *Cinéma : L'image-mouvement*, Deleuze reprend le concept d'image et élabore la conjonction de l'image au sens bergsonien avec le cinéma⁷⁵. Avec le concept d'image-mouvement, Deleuze pose une image qui est identiquement image et mouvement : la matière, l'image et le mouvement s'équivalent puisque l'image n'est qu'un rapport de forces, un système d'actions et de réactions.⁷⁶ Il se sert de ce concept d'image-mouvement pour pouvoir apporter une classification aux images cinématographiques. Suivant Bergson, il utilise les trois grandes catégories

⁷² Sauvagnargues, Anne. "*L'image : Deleuze, Bergson et le cinéma*" dans **L'image**. Paris : Vrin, 2007. p. 157

⁷³ Bergson, Henri. "*Matière et mémoire*", dans **Oeuvres complètes**. Paris : PUF, 1970, p. 171

⁷⁴ Ibid p. 169

⁷⁵ C'est ainsi dans ce sens que l'on va prendre image dans notre recherche sur les images vidéographiques. Donc, au lieu d'aller plus loin avec le débat ontologique sur l'image, on va continuer avec le concept de l'image dans la philosophie de l'art et surtout dans le cinéma et la vidéo.

⁷⁶ Sauvagnargues. op. cité, p. 158

qui commandent la classification de l'image-mouvement. Ce sont : *l'image-affection*, *l'image-action* et *l'image-perception*.

L'image-affection est une qualité de l'image comme état vécu. Ce sont les gros plans du cinéma qui peuvent nous communiquer l'image-affection.

L'image-action, comme on peut comprendre du nom, sont les images où l'importance est donnée aux actions. Ce sont les plans moyens où on rencontre plutôt les montages rapides.

Enfin, *l'image-perception* est celle qui valorise les plans d'ensemble et les panoramiques dans lesquels les corps ou les objets tiennent la place la plus importante.

En résumé, dans le cinéma classique qui se sert des images-mouvements, le mouvement, autrement dit la narration est ordonnée et nous permet de suivre l'action. C'est le récit personnifié du cinéma dans lequel une mode de narration individuante construit la qualité des images. Le western et le film noir sont les deux exemples de cinéma classique que l'on peut donner pour montrer l'utilisation des images-mouvements dans le cinéma.

Avec le cinéma dite *néoréaliste*⁷⁷, Deleuze ajoute une *image-temps* au cadre de l'image-mouvement afin de "faire émerger le temps directement dans l'image"⁷⁸. Il souligne que dans ce genre du cinéma, l'histoire, l'intrigue et l'action se défont tout en mettant la pensée directement en contact avec le temps. Ainsi, le spectateur expérimente directement le devenir, du coup, le temps. Par conséquent, "*la perception se met en rapport avec la pensée au lieu de se prolonger en action et que l'image cesse de s'en tenir au mouvement pour en venir au temps*"⁷⁹. " L'image-temps rend sensible le devenir, le changement à travers les techniques qui sont propres au cinéma comme coupures ou les raccords de montage. Nous soutenons que le concept d'image-temps est conforme également à la vidéo et c'est pour cette raison que dans la partie suivante

⁷⁷ On peut donner comme exemple *Le voleur de bicyclette* de De Sica ou *Stamboli* de Rossellini.

⁷⁸ Sauvagnargues p. 163

⁷⁹ Ibid

nous allons étudier le concept du temps pour enfin l'unir avec l'image et l'adapter à la vidéo.

2.3 Penser sur le temps

Un inconnu sonne la porte et offre un livre étrange à vendre. Il s'appelle *Le Livre de sable* parce que ce livre, comme du sable, n'a ni début ni fin. Il ressemble au temps car une fois une page feuilletée, il devient impossible de la retrouver. Il est irréversible comme le temps. Et une fois enchanté par le livre, on donnerait sa vie pour trouver son secret. C'est ainsi que Borges commence son histoire mystérieuse appelée *Le Livre de sable*⁸⁰. Le grand écrivain a plusieurs histoires comme celui que l'on vient de citer où il nous pousse à penser à propos du temps, à poser la question de ce que c'est le temps et notre relation mystérieuse à lui. Et quand on y pense, il nous renvoie à la finitude de l'homme, au cadre indépassable de son existence.

Il y a autant de considérations et réflexions sur cette finitude de l'homme en face du temps que l'âge de l'humanité. La question du temps nous concerne dans la mesure où nous sommes des êtres temporels. Nous sommes des êtres temporels au point que nous sommes soumis au temps. Qu'est-ce que le temps, quel est son sens, et comment l'exprimer ou mieux l'expliquer ? Est-il possible d'exprimer par des mots l'idée qu'on s'en fait ? Est-ce qu'il a un début et une fin ? Qu'est-ce que l'on éprouve du temps ? Existe-t-il vraiment ? Même à la première vue, ces questions semblent purement théoriques, elles sont en fait de l'ordre existentiel. En d'autres termes, elles concernent des sujets auxquels l'homme n'arrive pas à apporter une réponse certaine et démontrable, comme St. Augustin l'exprime dans ses *Confessions*, "*Qu'est-ce donc que le temps ? Quand personne ne me le demande, je le sais ; dès qu'il s'agit de l'expliquer, je ne le sais plus*"⁸¹. C'est l'une des raisons pour lesquelles on a recours à l'art quand on veut s'exprimer à propos du temps, comme dans les histoires de Borges.

⁸⁰ Borges, Jorge Luis. **Le livre de sable**. Gallimard, 1983

⁸¹ St. Augustin. **Confession**, XI, Flammarion, 1993. p.14,17

Quant aux œuvres d'art, elles sont dites temporelles dans le sens où leur matériel physique est soumis aux effets de la temporalité. L'œuvre d'art existe dans le temps, donc elle est soumise aux lois de la temporalité. Cependant, dans un deuxième sens, contrairement à plupart des objets inanimés, les œuvres d'art communiquent une conscience de leur expérience temporelle. En tant que produits des hommes qui existent également dans le temps, les œuvres expriment les conditions impliquées dans leur temporalité.

C'est dans ce deuxième sens que l'on va étudier la relation entre les images vidéographiques et le temps. Pour ce faire, nous allons nous servir du concept d'*image-temps* de Gilles Deleuze et de *réention tertiaire* de Bernard Stiegler parce que tout simplement ces deux approches prennent les images mouvantes pour sujet.

2.3.1 Le temps et l'image : L'*image-temps* de Deleuze dans le cinéma et la vidéo

Depuis l'antiquité et bien longtemps, le temps était défini en relation avec le mouvement et surtout avec le mouvement circulaire du monde que l'on appelle l'hypothèse cosmologique antique : le temps était compté selon le nombre du mouvement, en d'autres termes, dans la formule antique, le temps restait subordonné au mouvement dont il forme la mesure. Avec la technique, la cosmologie a sans doute évolué depuis l'antiquité mais la question de la nature du temps reste toujours à questionner.

Dans *Critique et clinique*⁸², Deleuze prend la belle expression de Shakespeare et l'applique à la cosmologie moderne : "*Le temps est hors de ces gonds*"⁸³. Selon l'hypothèse cosmologique antique, le temps est lié au mouvement circulaire du monde, donc le monde littéralement tournait autour des points cardinaux comme autant de gonds célestes⁸⁴. Ce que l'on entend par l'adaptation de cette expression par Deleuze à la cosmologie moderne est que le temps est sorti de ses gonds cosmiques et qu'il est la condition de devenir du tout. Autrement dit, le temps n'est plus lié au mouvement.

⁸² Deleuze, Gilles. **Critique et clinique**. Paris : Minuit, 1993

⁸³ "*The time is out of joint*" dans *Hamlet* de Shakespeare

⁸⁴ Deleuze. Ibid. p.40

Il écrit : "*Le temps ne se rapporte plus au mouvement qu'il mesure, mais le mouvement au temps qui le conditionne*"⁸⁵. De la même manière qu'avec la cosmologie moderne, à l'âge industriel de l'accélération, il fallait penser un nouveau monde de la vitesse en fonction des théories d'espace-temps.

Le cinéma, capable de dépasser le temps linéaire lié à la succession des mouvements et des événements attire alors l'attention de Deleuze qui met en rapport le rôle du temps et de l'image à l'âge industriel. Avec le cinéma classique, il avait formulé le concept de l'*image-mouvement*, comme on vient d'expliquer dans la partie précédente. Avec le néoréalisme italien et la nouvelle vague française qui ouvrent la voie aux formes plus sophistiquées et expérimentales d'image cinématographique, il élabore le concept d'*image-temps*.

Dans ce genre de cinéma aussi appelé le cinéma d'après-guerre, au lieu d'une narration ordonnée, le spectateur expérimente directement le devenir : la pensée, au lieu de suivre l'action, se met directement en rapport avec la perception et l'image "*cesse de s'en tenir au mouvement pour en venir au temps*"⁸⁶. De plus, l'histoire, l'intrigue et l'action se défont tout en mettant la pensée directement en contact avec le temps. Cette caractéristique du cinéma d'après-guerre est interprétée comme une condition politique et historique née de la rupture du lien entre le monde et l'homme⁸⁷. À savoir, comme la guerre n'offre aucune justification logique pour ses conséquences affreuses, les hommes commencent à refuser ce qui leur est présenté par le pouvoir en tant que le réel. Donc, une fois que l'on ne sait plus ce qui est la réalité, le sens du monde est détruit et le visage chaotique de l'univers se fait visible.

A part le néoréalisme italien et la nouvelle vague, le cinéma d'Andrei Tarkovsky est également un bon exemple pour mieux clarifier le concept d'*image-temps*, surtout son film *Le Miroir*. Contrairement aux films qui cherchent à présenter un récit unifié et une narration progressive, *Le Miroir* contient un ensemble complexe de perspectives, implicitement identifié avec les personnages clés à travers lesquels le

⁸⁵ Deleuze, Gilles. **Critique et clinique**. Paris : Minuit, 1993. p. 40

⁸⁶ Sauvagnargues, op. cit., p. 162

⁸⁷ Ibid.

spectateur connaît leurs souvenirs et souvent à travers des fantaisies ou des rêves. À propos de l'auteur, Deleuze écrit : "*Le lavé de Tarkovsky (la femme qui se lave les cheveux contre un mur humide dans *Le Miroir*), les pluies qui rythment chaque film [...] font sans cesse naître la question : quel buisson ardent, quel feu, quelle âme, quelle éponge éteindra cette terre ?*"⁸⁸ " Dans le cinéma de Tarkovsky, il n'y a donc pas de réponses, ni une ligne de démarcation claire entre l'expérience subjective et objective, le rêve, la réalité, la fiction ou même entre le passé, le présent et le futur. Ainsi, comme Tarkovsky lui-même affirme ; "*le temps au cinéma devient la base des bases, comme le son dans la musique, la couleur dans la peinture*"⁸⁹, le caractéristique d'image-temps se démontre : la pensée au lieu de chercher à comprendre la narration linéaire, se met directement en contact avec le temps. On ne sait plus si l'action est vraie ou fausse. On sait qu'elle est indécidable.

En refusant d'accepter le développement standard linéaire de la causalité (X à cause de Y), basé sur une temporalité de succession homogène dérivée des horloges, certains films font l'usage du temps-image pour pouvoir explorer la réalité de la conscience temporelle humaine. Ce faisant, on peut découvrir ou atteindre des perspectives, des lenteurs, des vitesses que notre perception humaine est incapable de distinguer dans son échelle physique.



ill.6. Andreï Tarkovsky, *Le Miroir*, 1975

⁸⁸ Deleuze, Gilles. **L'image-temps**. Les Editions de Minuit, 1985, p.101.

⁸⁹ Tarkovsky, Andrei. "*De la figure cinématographique*" dans **Positif**, n.249, décembre 1981

Sauvagnargues l'explique ainsi : "*Dans tous les cas, le cinéma ne consiste pas à augmenter la perception humaine, mais à la décentrer, à lui faire perdre ses repères stables et sa familiarité pour atteindre une perception non humaine.*⁹⁰" Il le fait à travers l'utilisation mobile de ses cadrages, les coupures ou les raccords de son montage.

Quant à la vidéo, notre hypothèse était que celle-ci a son propre modèle de faire surgir l'*image-temps*, utilise d'autres formes ou gestes vidéographiques qui permettent d'élaborer des traitements spécifiques pour la construction d'une temporalité à travers les images. On avait précisé et expliqué que ces gestes techniques sont le mixage, la répétition, la dilatation/contraction des durées. De plus, dans la vidéo, les images peuvent venir l'une après l'autre sans qu'il y ait un rapport narratif, ce qui est même différent du cinéma d'après-guerre. On peut donner comme exemple les séries *Obstructions* de Ali Kazma où l'artiste cherche à construire une structure rythmique sans souci de narration et montre la cohérence entre les mouvements de vitesse différente de la production humaine. Il le réussit par une répétition harmonique des images similaires (de la main, d'un objet ou encore du corps humain en production). Dans l'actualisation des mouvements répétitifs, l'image fait surgir le temps et au lieu de chercher un sens dans le mouvement, le spectateur se met à contempler directement le temps dans lequel la répétition exprime les transformations et les vibrations et le changement de devenir se rend visible.



ill.7 Ali Kazma, *Cuisine* (2010) et *Taxidermist* (2010) dans *Obstructions*

⁹⁰ Ibid, p. 169

Les gestes vidéographiques comme l'arrêt sur image ou freinage dans le cadre de dilatation/contraction des durées comme dans les vidéos de Seza Parker ou encore le mixage des images dans les vidéos de Emre Hüner permettent d'atteindre différentes lenteurs de vitesse dans la pensée humaine. Par exemple, dans la vidéo *Néochronophobiq* d'Emre Hüner, le ralenti sur les gros plans des objets bizarrement organiques et d'architecture minimaliste ainsi que le mixage des similaires images rendent possible une expérience directe du devenir à travers son opposé, à savoir l'immobilité. On ne peut donner un sens à ces images qu'à travers l'expérience direct du changement qui se fait par le biais de la valorisation d'une *image-temps* au lieu d'une *image mouvement* : Le réel, le sens est à déchiffrer, toujours ambiguës dans l'*image-temps* alors que l'*image-mouvement* représente un réel déjà déchiffré. Par ailleurs, dans l'image-mouvement, les personnages réagissent aux situations et le spectateur s'identifie plus ou moins avec les personnages. Au contraire, dans l'image-temps, le personnage devient une sorte de spectateur, "*il enregistre plus qu'il ne réagit*⁹¹." C'est ainsi que dans *Néochronophobiq* le personnage seulement observe les objets comme un spectateur qui n'a aucun pouvoir sur la nature autour de lui.

Dans le dernier chapitre de notre thèse, ces vidéos seront analysées avec plus de détail et nous allons montrer comment l'image-temps se fait repérer à travers les gestes vidéographiques que l'on avait nommées le mixage, la dilatation/contraction des durées et la répétition.

2.3.2 Le temps et l'image : Le cinéma et la vidéo comme exemple à la rétention tertiaire de Stiegler

Le courant de la phénoménologie occupe une place essentielle en ce qui concerne la question du temps dans le 20^{ème} siècle. Husserl, accepté comme le fondateur de ce courant, ajoute la notion de la conscience intime du temps⁹². La conscience n'est pas prise ici au sens de "conscience de", il s'agit "*du temps immanent*

⁹¹ Deleuze, op. cit. p. 60

⁹² Husserl, Edmund. **Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps**, Presse Universitaire de France, 1996

*du cours de la conscience.*⁹³ Le sens commun tient le temps pour extérieur à la conscience mais en fait, à tout moment il y a dans la conscience la présence des phénomènes passés et l'anticipation de la futur. Il y a dans le présent, explique Pierre Buser, *"une rétention du passé (rétention primaire si c'est un passé immédiat, rétention secondaire si c'est un souvenir plus lointain) et une prétention du futur (de ce qui va immédiatement arriver)"*⁹⁴ "

Bernard Stiegler propose une interprétation de l'analyse du temps de Husserl en plaçant la technique à la base de son analyse, ce qui inverserait la hiérarchisation du temps par rapport à la technique. Pour Husserl, un objet temporel ne se constitue que dans sa durée, comme une mélodie. Stiegler ajoute que : *"Mais l'objet proprement temporel n'est pas simplement dans le temps : Il se constitue temporellement, il se trame au fil du temps... Le flux de la l'objet temporel coïncide absolument avec le flux de la conscience dont il est l'objet. Rendre compte de la constitution du flux de l'objet temporel, ce sera aussi rendre compte de la constitution du flux de la conscience dont il est l'objet"*⁹⁵. Par là, on entend que pour comprendre ce que c'est le flux de la conscience, il faut analyser un autre flux, par exemple la mélodie parce que ce dernier est l'objet de la conscience. Ainsi, pour comprendre le temps à travers un objet temporel, il faut analyser la technique à travers laquelle cet objet communique le temps.

Par conséquent, il introduit *les rétentions tertiaires*⁹⁶ en tant que condition des rétentions primaires et secondaires. Pour Husserl et pour Stiegler également, le temps est le phénomène de la perception même. La rétention primaire est la rétention constitutive de la conscience en tant que flux. Notre conscience s'écoule dans le temps en retenant le passé proche et en projetant l'avenir proche, nous permettant de saisir, par exemple, une mélodie. La rétention secondaire est le souvenir des choses passées. Elle est le conditionnement de la pro-tension de la rétention primaire. Et enfin, la

⁹³ Ricœur, Paul. **La mémoire, l'histoire, l'oubli**. Paris : Seuil 2003. p. 133

⁹⁴ Buser, Pierre. **Le Temps, instant et durée**. OJ Sciences, 2011. p.217

⁹⁵ Stiegler, Bernard. **La technique et le temps 3 : Le temps du cinéma et la question du mal être**. Galilée 2001. p.36

⁹⁶ Dans l'esthétique de Husserl, les rétentions tertiaires fonctionnent comme conscience d'image.

contribution de Stiegler est d'interpréter la rétention tertiaire comme le souvenir des éléments passés qui se sont déposés dans les objets. Elle est la possibilité de saisir les rétentions secondaires des autres. Autrement dit, elle conditionne, en tant que tendance, les rétentions secondaires. Tous les objets autour de nous sont une sorte d'enregistrement, les surfaces des rétentions tertiaires. Et comme tous les objets font partie de la technique (les tables, les chapeaux, etc.), la technique enregistre la mémoire collective. Elle est la trace inscrite par l'inconscient collectif.

Selon Stiegler, le meilleur exemple de cette situation est le cinéma puisqu'il représente directement la technique d'enregistrement. Il écrit que *"la singularité de la technique d'enregistrement cinématographique résulte de la conjugaison de deux coïncidences: d'une part, la coïncidence photophonographique entre passé et réalité, (...) d'autre part la coïncidence entre flux du film et flux de la conscience du spectateur de ce film."*⁹⁷

Quant à la vidéo, on peut noter que l'image vidéographique est essentiellement un flux : *"il se constitue dans son unité comme écoulement"*⁹⁸. Ainsi, la vidéo comme la rétention tertiaire aurait la meilleure capacité de nous montrer :

- a. Nos propres désires à travers la technique, parce que nos désires sont également incarnés dans la technique avec laquelle on construit les objets temporels.
- b. La mémoire collective, parce que le savoir accumulé de la technique est incarné dans l'objet temporel et parce que la vidéo est un medium pour communiquer la mémoire enregistrée des autres.

Quant à nos propres désires, comme les phénoménologues le défendent, l'homme est constitutif du temps. Et le temps gagne un sens parce qu'il y a la mort comme souligne Heidegger. Il s'ensuit que la relation entre l'homme et la vidéo prend une forme similaire à la relation de Narcisse et son image sur l'eau. Autrement dit, l'homme est tissu du temps, il/elle porte essentiellement l'intuition du temps de même sorte que la vidéo est essentiellement définie en tant qu'objet temporel. Par cette

⁹⁷ Stiegler. op cit.. p.35

⁹⁸ Stiegler. op cit. p. 33

perspective, l'image vidéographique peut être vue comme le reflet de l'homme sur l'eau. Comme de l'eau, la vidéo est le reflet en flux de l'homme, de ses désirs, de ses peurs, de ses regrets, etc. L'image sur l'eau est le reflet de ce que Narcisse désire, à savoir la fascination par une image de beauté ou encore l'amour d'une image. Ce que la vidéo reflète le mieux serait leur essence commune avec l'homme, à savoir le temps. Si la finitude de l'homme en face du temps est une conscience commune propre à l'espèce humaine et si c'est l'avenir de notre propre mort qui nous rend conscients du présent et du passé, nos désirs se comporteraient pour vaincre d'une manière ou d'autre la mort. Par conséquent, il ne serait pas erroné de défendre que ce que les images vidéographiques montrent sont les désirs de l'artiste concernant la vie et la mort autour de la question du temps.

Par ailleurs, vue que l'image vidéographique est essentiellement construite en tant que médium temporel, elle reflète les qualités de rétention secondaire aussi bien que le cinéma que Stiegler donne comme exemple principale à son argument. Rappelons que la rétention secondaire est définie en tant que des objets temporels dont la fonction est l'enregistrement de nos mémoires. On vient d'expliquer que pour Stiegler, tous les objets faits/construits par l'homme sont les surfaces des rétentions tertiaires. Il s'ensuit que la vidéo, en tant que rétention tertiaire aussi bien fort que le cinéma (et peut-être plus fort) est le médium parfait pour fusionner les images appartenant aux différents mémoires individuelles et rapprocher les différentes temporalités pour ainsi communiquer une nouvelle perspective au mémoire collective. En fait, c'est ce que l'on va montrer dans le troisième chapitre avec la contribution du geste mixage à la mémoire collective.

Et quant à la mémoire collective, on avait dit que notre conscience s'écoule dans le temps en retenant le passé proche et en *pro-tenant* l'avenir proche. La vidéo en tant que rétention tertiaire, garde les souvenirs passés et les transfèrent mais aussi lie le passé au futur en créant la possibilité d'une mémoire collective. La vidéo est la possibilité de saisir les rétentions secondaires des autres. C'est cette idée que nous allons développer dans la partie suivante, à savoir la mémoire collective et l'image.

2.4 Mémoire collective et l'image vidéographique

Halbwachs dans *La mémoire collective*, et Ricœur dans *La Mémoire, l'histoire et l'oubli*, soulignent que la mémoire individuelle prend possession d'elle-même quand l'individu appartient à un groupe^{99 100}. En bref, ils défendent l'idée que pour se souvenir, on a besoin des autres. "*La mémorisation personnelle se situe au carrefour des réseaux de solidarités multiples dans lesquels nous sommes engagées*"¹⁰¹ " écrit Halbwachs. Ces réseaux de solidarité ou le groupe d'appartenance incluent également les objets par lesquels les mémoires des autres sont transmises. Ce n'est qu'en appartenant à un groupe dans l'espace et dans le temps que la mémoire collective se forme. En d'autres termes encore, l'ensemble des retentions tertiaires forment la mémoire collective.

Nous avons vu que l'utilisation de la vidéo en tant qu'un outil pour témoigner et documenter, un outil qui sert à la formation de la mémoire collective est présent dès le début de l'art vidéo. A travers la vidéo, on enregistre ce qui est déjà perdu, les souvenirs des absences qui autrefois motivaient le désir ou qui toujours causent de diverses émotions.

Quand on fait une recherche sur les œuvres vidéographiques qui reflètent spécifiquement la mémoire collective, la première vidéo qui vient à l'esprit est celle de l'artiste américain Woody Vasulka, *Art of Memory (L'art de mémoire)*. Cette œuvre traite les significations culturelles fluctuantes des images qui sont codées à travers l'histoire. Vasulka a utilisé des images photographiques et filmiques en noir et blanc des événements historiques du 20^{ème} siècle, tels que la guerre civile espagnole, la révolution russe, la seconde guerre mondiale et la bombe atomique. Les films d'actualités et documentaires sont transformés en objets qui sont superposés sur un paysage désertique du Sud-Ouest. Les images décontextualisées deviennent ainsi des images génériques de l'histoire. Ayant perdu leur signification individuelle, les images

⁹⁹ Halbwachs, Maurice. **La mémoire collective**. Presse Universitaire de France. 1968

¹⁰⁰ Ricœur, Paul. **La mémoire, l'histoire et l'oubli**. Paris: Seuil. 2003.

¹⁰¹ Halbwachs, op. cit. p. XII

de l'histoire sont devenues un enchevêtrement de souvenirs avalés par le paysage désertique.



ill.8 Woody Vasulka, Art of Memory (1987)

Concernant les différentes sortes de mémoires qui jouent un rôle dans Art of Memory, Raymond Bellour¹⁰² en observe au moins quatre. La première est le souvenir de la guerre de l'artiste en tant qu'enfant. Le suivant est celui de l'adulte qui se souvient de l'effet des machines de guerres sur lui. La troisième est celle du personnage que Vasulka invoque comme son alter-ego : l'homme face à son *doppelganger* électronique sur l'écran, confond sa mémoire historique avec celui de sur l'écran. Et la quatrième concerne les spectateurs qui se souviennent de l'apocalypse passée résidant dans leur mémoire collective.

L'historien d'art Aby Warburg définit la mémoire comme une collection d'excitation qui se forme dans les archives mentales suivant des lois¹⁰³. Dans le cas de notre étude, nous nous pencherons sur les lois selon lesquelles les artistes déposent leurs excitations choisies, à savoir leur mémoire à propos de leur vie, leur pays ou leur idéologie afin qu'elles soient conservées dans les archives de la mémoire collective. Selon Warburg, ces lois étaient formées à partir d'une nouvelle manière de comprendre les images par le biais de leur juxtaposition¹⁰⁴. Dans le cas des images

¹⁰² Bellour, Raymond dans **Contemporary Video Practices** ed. par Renov and Suderburg, University of Minnesota Press, 1996

¹⁰³ Voir Aby Warburg, L'Atlas Mnémosyne, Paris, INHA; 2012

¹⁰⁴ Voir Ibid

vidéographiques, certainement la temporalité des images joue un grand rôle pour définir ces lois puisque les images mouvantes apparaissent et disparaissent avec le temps. Elles ont un début et une fin. Cette qualité temporelle nous conduit à questionner si il existe des formes techniques propres à la vidéo qui peuvent fonctionner en tant que lois.

2.5 Pour conclure la deuxième partie

Dans cette deuxième partie de notre premier chapitre, nous avons visé à distinguer les trois concepts propres à l'art vidéo ; notamment l'image, le temps et la mémoire. Nous avons soutenu que ces concepts -que l'on peut aussi nommer les moyens ou les outils pour mieux comprendre la vidéo- ont besoin d'être clarifiés pour ensuite nous servir à faire l'analyse des œuvres vidéographiques.

Nous avons expliqué que la fonction des images est de nous apprendre ce que l'on désire, espère, craint et refoule. On peut alors résumer que la fonction de l'image vidéographique est de rendre sensible le devenir parce que tout simplement les images dans lesquelles l'histoire, l'intrigue et l'action se défont, mettent la pensée directement en contact avec le changement, le devenir ou encore le temps.

Par conséquent, le concept que l'on porte de l'image vidéographique peut être exprimé ainsi : l'image vidéographique est un système d'action et de réactions où l'expérience directe du devenir (du temps) se rend possible et à travers lequel nous reconnaissons les traces laissées dans notre mémoire personnelle et collective.

Cette définition nous nous a ouvert la porte pour celle du temps vidéographique. Suivant le concept d'image-temps de Deleuze et de rétention tertiaire de Stiegler, nous pouvons former un concept du temps propre à la vidéo : le temps vidéographique à travers lequel sont communiquées les rétentions tertiaires nous font découvrir ou atteindre des perspectives, des lenteurs, des vitesses que notre perception humaine est incapable de distinguer dans son échelle physique.

Ainsi, on peut définitivement soutenir que le concept de mémoire utilisé dans le contexte de la vidéo nous renvoie à la mémoire collective à partir des rétentions tertiaires et nous font interroger notre propre passé, présent et futur.

Dans le chapitre suivant, nous allons faire l'analyse des dix œuvres de vidéo sous la lumière de ces trois concepts vidéographiques. Nous allons chercher à voir comment le temps est exprimé dans les images vidéographiques et quelles traces de notre mémoire collective peut-on se rencontrer.



CHAPITRE II : LA VIDEO EN TURQUIE

Ce chapitre commence par quelques remarques sur la scène artistique d'aujourd'hui en Turquie pour nous situer dans le contexte. Il est vrai que méditer sur l'histoire récente comme celle de l'histoire du monde de l'art en Turquie après l'an 2000, porte toujours ses propres risques. Pourtant, il n'est pas impossible d'étudier et enregistrer une situation qui est toujours en train de se développer. Alors ici, notre tâche sera de saisir ce développement, mieux que possible, en soulignant quelques faits majeurs qui jouent un rôle dans l'élargissement de la scène artistique en tant qu'acteurs socioéconomiques. Ensuite, l'histoire de l'art vidéo en Turquie sera étudiée avec la présentation des vidéastes qui font partie de cette thèse. Finalement, nous allons voir de près les thèmes et les questions communs dans les images vidéographiques en Turquie.

1.1 Quelques remarques sur la scène artistique en Turquie

La scène artistique en pleine expansion en Turquie, traduit l'élargissement du marché international de l'art contemporain aux pays souvent considérés comme périphériques. Surtout la ville d'Istanbul est devenue une véritable plate-forme d'échange culturel entre les Balkans, le Caucase et le Moyen-Orient avec le reste du monde. Avec ses foires internationales, ses biennales, ses expositions et ses nombreux musées, la scène artistique est en train de vivre un fleurissement jamais vue auparavant.

Selon Fanny Roustan, l'accumulation du dynamisme intellectuel et l'infrastructure économique à Istanbul mais aussi en dehors des grandes villes à partir

des années 1990 constituent l'une des raisons de ce boom¹⁰⁵. L'instauration d'un régime libéral et l'immigration avec les années 1990, des petites villes ou encore des zones rurales vers les grandes villes, alimentent également l'expansion des politiques néoconservatrices. Ainsi, en 2002, avec l'accession au pouvoir du parti islamo-conservateur AKP (le parti de la justice et du développement) qui soutient sans réserve la mondialisation économique et culturelle, Istanbul acquiert un statut de métropole régionale¹⁰⁶.

Cette immigration en grande partie des musulmans et des kurdes vers les grandes villes apporte également une transformation sociopolitique qui pourrait englober toutes les différences et les oppositions dans la société et la ville, par conséquent dans l'espace public. Cette multiplication sociopolitique nécessite un développement urbain rapide et la promotion de l'image de la ville pour se faire entendre parmi les compétitions commerciales et touristiques. Donc, d'un côté la culture avec un grand C (high culture) ouvre ses artères populaires avec la construction de nouvelles salles de concert, de cinéma et des galeries d'art. D'un autre côté, la naissance d'une nouvelle classe dominante conservatrice altère ses propres valeurs culturelles pour s'adapter à la globalisation culturelle et à son marché.

Nilgün Tatal explique qu'avec l'accession d'AKP au pouvoir, afin de séduire de nouvelles clientèles vers la Turquie et Istanbul, les politiques promotionnelles ont changé vers "*la recherche d'une plus grande part de marché dans le domaine du tourisme culturel*"¹⁰⁷.

Par conséquent, vers les années 2000 on assiste à une augmentation du nombre des galeries d'art et des musées tels que Borusan Sanat, Proje 4L-Elgiz Musée d'Art Contemporain, İstanbul Modern, Garanti Platform, Musée Pera, Musée Sabancı, Kasa Galeri, Siemens Sanat, Santral İstanbul ainsi que des commissaires d'exposition

¹⁰⁵ Roustan, Fanny. **Les acteurs de l'art contemporain à Marseille et à İstanbul**. (Mémoire de Master 2 de Management des Organisations et des Manifestations culturelles) Université Paul Cézanne Aix-Marseille III, 2009

¹⁰⁶ Tatal, Nilgün. "*Istanbul : un modèle de développement et de tourisme urbain tiraillé entre l'Occident et l'Orient*" dans **Dynamiques métropolitaines et développement touristique**. ed. par Boualem Kadri, Presses de l'Université du Québec, 2014.

¹⁰⁷ Tatal. op.cit.

comme Ali Akay, Erden Kosava, Başak Şenova, Levent Çalıkoğlu. Ainsi, le secteur s'ouvre considérablement sur le monde alors que 20 ans auparavant les œuvres des artistes turcs n'étaient achetées que par une petite partie des collectionneurs du pays.

Murat Pirevneli, galeriste, souligne que la crise économique qui a eu lieu en 2001, était un avantage pour le développement de l'art contemporain parce que le marché d'art établi ne valait plus comme auparavant et cela a fait place à une nouvelle forme d'art :

"Avec la crise [...] les objets d'art qui valaient quelques milliers de dollars, tout d'un coup, sont devenus sans valeur. C'était le tournant pour l'art actuel. Frais et sans valeur dans le marché. La majorité des institutions présentes telles que Istanbul Modern, Proje 4L, Aksanat avec leur nouveau programme et des galeries appartenant à d'autres banques ont tous vu le jour après cette date. Bien que les l'augmentation dans le nombre des galeries n'était pas particulièrement sensible, l'art contemporain est vraiment devenu un secteur¹⁰⁸."

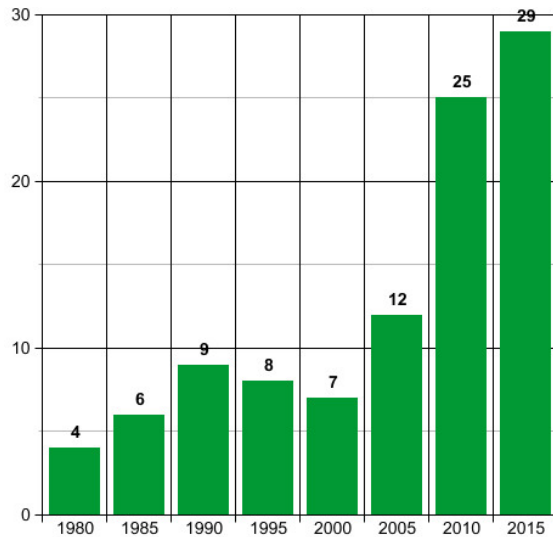
Cependant, İlker Birkan¹⁰⁹ et Nilgün Tütal¹¹⁰ soulignent que le classement d'Istanbul en capitale culturelle de l'Europe en 2010 est l'une des raisons de cet intérêt artistique qui en même temps attire les investissements vers Istanbul et surtout vers l'aspect culturel de cette ville. Birkan explique qu'il ne faut pas *"ignorer la relation entre l'augmentation du nombre des touristes en Turquie et le nombre de visites au musée¹¹¹."*

¹⁰⁸ Pirevneli, Murat dans **User's Manual: Contemporary Art in Turkey 1986-2006**, p.139 "Pieces of art that used to fetch a few thousand dollars all of a sudden became worthless. This became the rising point of current art. Something fresh and with no market value. The majority of the present institutions such as Istanbul Modern, Project 4L, Aksanat with its new program and galleries owned by other banks have all emerged subsequent to this date. Although the gallery extensions were not particularly noticeable, contemporary art really started to become a sector." (Je traduis.)

¹⁰⁹ Birkan, İlker *"L'Autre peut cacher un Nous"* dans **Transcontinentales** [En ligne], 12/13 | 2012, document 7, mis en ligne le 13 septembre 2012, consulté le 13 novembre 2014. URL : <http://transcontinentales.revues.org/1363>

¹¹⁰ Tütal. op. cit.

¹¹¹ Birkan, op. cit.



(Nombre des visiteurs de musée en Turquie (en million), Statistical Indicators, 1923-2010, TÜİK)

La conséquence d'une telle richesse culturelle se montre également dans la scène artistique d'aujourd'hui à travers les sujets abordés par les artistes qui se rassemblent autour des questions d'identité (y compris genre, ethnique, culturelle, urbaine et l'altérité), la critique des médias et de l'Etat, la globalisation, l'urbanisation et la déterritorialisation.

Avec l'émergence des questions nouvelles et la formation des perspectives différentes, les moyens d'expressions se multiplient conformément à l'esprit des années 2000. En particulier, les nouveaux médias¹¹² sont devenus un territoire pour les artistes à investir. Alors l'art vidéo, comme le médium le plus accessible des nouveaux médias, constitue l'un des territoires les plus importants de l'art contemporain en Turquie, dès le milieu des années 1990 mais surtout dans les années 2000, selon Ali Akay¹¹³, Vasıf Kortun¹¹⁴ et Barış Acar¹¹⁵.

¹¹² Patricia Maincent, artiste et critique définit les nouveaux médias ainsi : "*La notion de nouveaux médias qualifie des œuvres faisant appel à des technologies de l'information dans leur processus de réalisation ou comme supports de création (vidéo, informatique, etc.)*"

¹¹³ Akay A., Çalıkoglu L., Zeytinoglu E., "*Video Art Üzerine Bir Tartışma*" (Une discussion sur l'art vidéo) dans **Sanat Dünyamız**, automne 2001, n.104

¹¹⁴ Vasıf Kortun. Interview personnelle. 14 Juin 2016.

¹¹⁵ Barış Acar. Interview personnelle. 22 Juin 2016.

1.2 L'histoire de l'art vidéo en Turquie

Le sociologue/curateur Ali Akay¹¹⁶ et l'historien d'art Barış Acar¹¹⁷ défendent que la vidéo en tant que médium artistique trouve sa place dans le marché d'art d'Istanbul dans les années 2000. Bien que les expositions, biennales et foires nationales ou internationales dans la deuxième moitié des années 1990 participent à l'intégration de ce médium dans le monde de l'art, la production et la diffusion des œuvres vidéographiques augmentent, surtout parmi les jeunes artistes, dans les années 2000¹¹⁸.

Il se peut que cette expansion ait plusieurs raisons. Nous nous sommes penchés sur l'aspect économique de ce développement parce que notre prémisse (formée depuis la littérature sur le sujet) est que l'élargissement du marché international de l'art contemporain et le développement de l'art vidéo en Turquie se trouvent place dans les années 2000, grâce à l'amélioration des moyens de production et d'exposition. Pourtant, il faut également étudier d'autres aspects de ce développement comme des raisons esthétiques ou des raisons propres à l'évolution de l'histoire de l'art en Turquie. Pour cela, nous avons interrogé les historiens d'arts, les responsables des programmes dans les musées et les commissaires d'expositions. Nous avons interrogé la responsable du programme de vidéo du Musée de l'art moderne d'Istanbul Yasemin Ülgen, le critique Süreyya Evren, l'artiste Ege Berensel, l'historien d'art Barış Acar et le commissaire d'exposition/le directeur de SALT Vasıf Kortun et le sociologue/curateur Ali Akay.

Ainsi, l'une des raisons de l'expansion de l'art vidéo dans les années 2000 se comprend par l'amélioration des moyens de production et d'exposition dans le monde de l'art stambouliote. Comme on l'a vu dans la partie précédente, l'ouverture des musées prestigieux et des galeries d'art contemporain avec l'aide du mécénat privé crée le dynamisme nécessaire pour la diffusion du médium.

¹¹⁶ Akay, op. cit.

¹¹⁷ Barış Acar. Interview personnelle. 22 Juin 2016.

¹¹⁸ Meltem Uşar défend également le même argument dans son mémoire de 2006 intitulé *L'art vidéo et la question d'identité en Turquie après 1990* (1990 Sonrasında Türkiye'de Video Sanatı ve Kimlik Sorunsalı, Hacettepe Üniversitesi, SBE Sanat Tarihi, Ekim 2006) (p.125)

Le fondateur de l'une des galeries les plus prestigieuses, Galerist, explique également que ce que le monde de l'art en Turquie entend par la définition de l'art contemporain a pris une voie différente après les années 2000. Avant cette date, la vidéo, l'installation et les œuvres qui concernent l'espace tenaient une place plus expérimentale ou alternative pour les spectateurs qui avaient la seule possibilité de les rencontrer lors des biennales. En plus, on ne leur attribuait pas une valeur de marché car le nombre des galeries n'était pas si élevé¹¹⁹. On peut donc en conclure que l'intégration de l'art vidéo dans le marché de l'art a lieu dans les années 2000.

Pourtant Barış Acar précise qu'être visible et être intégré dans le marché de l'art sont deux choses différentes. Alors que dans les années 1990, grâce aux biennales et les expositions organisées par quelques commissaires d'exposition, l'art vidéo devenait visible dans l'histoire de l'art en Turquie, le fait de son intégration au marché aurait lieu dans les années 2000¹²⁰. Même si toujours avant-garde dans les années 1990, les recherches sur la vidéo au sein de GİSAM METU¹²¹ à Ankara et les efforts des activistes de vidéo (comme Karahaber, Videa et Xurban) sont des exemples qui nous montrent que les artistes avaient déjà commencé à produire à Ankara. C'est aussi l'idée qu'Ege Berensel soutient¹²² : dans les années 1990, Ankara et surtout GISEM était le centre de la production artistique sur la vidéo bien que son intégration dans le marché d'art a eu lieu à Istanbul, après 2000.

Vasıf Kortun, le directeur de SALT, est d'accord avec cet argument d'Ege Berensel, pourtant il ajoute que la pratique artistique dont celui-ci parle est tout à fait différente de ce que nous entendons aujourd'hui par la pratique vidéographique en Turquie¹²³. Il soutient que les artistes d'Ankara avaient leur propre langage artistique qui n'a pas trouvé de voie ailleurs. Cette pratique suivait la ligne de l'artiste Ursula Biemann au sens que les adeptes produisaient des images vidéographiques plutôt avec une approche documentaire. Cette approche documentaire est différente de ce que fait

¹¹⁹ Sönmez, Ayşegül. "Current Art in Turkey 2000-2007 Determinations and Incidents..." dans **User's Manual Contemporary Art in Turkey 1986-2006**. ed.par Halil Altındere & Süreyya Evren. İstanbul, 2007. P. 139 (Je le traduis)

¹²⁰ Barış Acar, Interview personnelle. 22 Juin 2016.

¹²¹ Görsel işitsel sistemler araştırma ve uygulama merkezi

¹²² Ege Berensel. Interview personnelle. 2 Juin 2016.

¹²³ Vasıf Kortun. Interview personnelle. 14 Juin 2016

penser l'art vidéo au monde de l'art aujourd'hui. Ce qui est dominant aujourd'hui comme travail artistique dans le cadre des images vidéographiques n'est pas de la même famille que les recherches documentaires des années 1990 en Ankara, selon Vasif Kortun¹²⁴.

En plus, Kortun rappelle que cette pratique dominante avec laquelle la vidéo est intégrée dans le marché de l'art en Turquie dans les années 2000, n'est pas non plus créée seulement par les artistes stambouliotes et il ajoute que Diyarbakır, en tant qu'un centre assez important, jouait un grand rôle dans la production artistique des images vidéographiques.

Parallèlement à cette perspective, Melis Tezkan défend l'idée que, la vidéo se fait légitime en répondant aux besoins d'artistes avec sa facilité de transport pour la production et son caractère semi-professionnel financièrement accessible¹²⁵. C'est l'une des raisons que dans une ville comme Diyarbakır, du sud-est de la Turquie avec une population de majorité kurde, les artistes choisissent la vidéo pour répondre aux problématiques sociales et politiques de leur communauté locale. Dans ce sens-là, Tezkan souligne que les artistes contemporains portent un intérêt beaucoup plus intense que la génération précédente pour les micro-cultures, les communautés et les problématiques sociales. Cela a été entraîné par "*la difficulté d'être politisé ailleurs que dans le milieu relativement libre de l'art*" et "*la diversification des origines locales des artistes, amplifiée par le développement de la politique culturelle*"¹²⁶.

Considérant tous ces arguments sur l'expansion de l'art vidéo en Turquie, nous choisissons de continuer notre présentation de l'histoire de l'art vidéo en Turquie en se basant sur la dimension économique du monde de l'art, surtout à Istanbul. Il nous semble plus solide et soutenable de tenir cette position de la dimension économique, avec les exemples plus concrets comme l'amélioration des moyens de production et d'exposition dans le monde de l'art stambouliote.

¹²⁴ Ibid

¹²⁵ Tezkan, op. cit. p. 47

¹²⁶ Ibid, p. 47

1.2.1 L'amélioration des moyens de production et d'exposition pour l'art vidéo dans le monde d'art stambouliote

Comme le rappelle également Ali Akay, c'est vers les années 2000 que les salles d'expositions ont commencé à s'équiper des vidéoprojecteurs pour la diffusion des pièces vidéographiques. Egalement Beral Madra, critique et curatrice, désigne la même date pour l'expansion des pratiques vidéographiques en Turquie. Elle écrit : "Les ateliers concernant la vidéo et les projections des images vidéographiques que l'on a organisés en 1995 dans le centre de l'art contemporain BM¹²⁷ avec la participation de Angela Melitopoulos (une ancienne étudiante de Nam June Paik) et Clause Blume, un vidéaste allemand, ont ouvert la voie pour l'expansion de l'art vidéo dans les années 2000 "¹²⁸.

Ainsi, suivant Akay¹²⁹ Madra et d'autres historiens et galeristes que l'on a cité dans la partie précédente, nous pouvons défendre que c'est à partir des années 2000 que la vidéo a trouvé la possibilité pour se répandre en Turquie. Il s'ensuit que notre présentation de l'histoire de l'art vidéo en Turquie et notre corpus des pièces vidéographiques comprendront les œuvres produites après l'an 2000. Notre première tâche sera de présenter le monde de l'art stambouliote où cette expansion a eu lieu grâce aux galeries, musées et biennales qui sont les pionnières dans la diffusion des images vidéographiques.

1.2.1.1 Platform Garanti Centre d'art contemporain

L'un des premiers centres d'art où les pièces vidéographiques ont eu la possibilité d'exposition est Platform Garanti Güncel Sanat Merkezi (Platform Garanti Centre d'art contemporain, ancienne Banque Osmanlı Plateforme d'art contemporain) qui était inauguré par le critique d'art et commissaire d'exposition Vasif Kortun en septembre 2001 à Taksim avec l'aide financière de la banque privée Garantie et la

¹²⁷ Ces expositions sont "Concrete Foresights" et "Xample". *User's Manual Contemporary Art in Turkey 1986-2006*. Ed.par Halil Altındere & Süreyya Evren. İstanbul, 2007.

¹²⁸ Badra, Meral. "Visual Art as a Field of Complication" dans *User's Manual Contemporary Art in Turkey 1986-2006*. Ed.par Halil Altındere & Süreyya Evren. İstanbul, 2007.p.34

¹²⁹ Akay, op. cité

banque Ottoman. Dès l'année 2002, plusieurs vidéastes internationaux mais aussi nationaux tels que Haluk Akakçe, Hüseyin Alptekin, Gülsün Karamustafa, Hale Tenger, Ömer Ali Kazma et Ahmet Ögüt y ont exposé leurs œuvres. En parallèle avec les expositions, Platform Garanti organisait des conférences et des ateliers. En plus, Platform Garanti a fondé une bibliothèque et créé une collection d'art contemporain. Sur son site internet officiel¹³⁰, on apprend que depuis l'inauguration du centre, plus de 600 000 personnes ont visité le centre ; 43 expositions et plus de 120 conférences sont organisées ; trois recherches sont publiées et distribuées internationalement. En 2007, la plate-forme a achevé son programme d'exposition et elle a transmis les droits de ses activités et ses archives au centre de recherche SALT en 2011.

1.2.1.2 SALT

Platforme Garanti, la galerie Garanti et Banque Ottomane Centre d'Archives et de Recherche se sont rejointes dans cette fondation des arts contemporains appelée SALT. En outre des activités héritées de Platform Garanti, la fondation dispose également d'un centre d'exposition et de recherches à Ankara. Sa collection intitulée *L'Archive des artistes* à Karaköy (à Istanbul) comprend plus de 200 exemplaires d'œuvres vidéographiques pour le moment, ce qui constitue la plus grande collection de la Turquie en termes de l'art vidéo.

1.2.1.3 Proje 4L Musée d'art contemporain

Une autre salle d'exposition équipée pour l'art vidéo est aussi le premier musée de l'art contemporain en Turquie fondé en 2000, à savoir İstanbul Proje4L, qui se situe à Maslak (à Istanbul). Sa deuxième exposition vers la fin de l'année 2011 intitulée *Yeniden Bak (Regarder à nouveau)* expose les pièces vidéographiques et les installations de treize artistes dont Ergin Çavuşoğlu, Hale Tenger, Şener Özmen font partie. Les autres vidéastes majeurs qui ont participé aux expositions suivantes sont Erkan Özgen, Fikret Atay, Ali Demirel, Hüseyin Çağlayan, Kutluğ Ataman et Kezban Arca Batıbeki.

¹³⁰ <http://platformgarantienglish.blogspot.com.tr/> (consulté le 10.06.1015)

1.2.1.4 Istanbul Modern

Le musée d'art moderne, se situant au port de Karaköy à Istanbul, comprend en son sein des œuvres relatives à la peinture, à la sculpture, aux vidéos et aux installations d'artistes turcs et internationaux ainsi qu'une collection permanente et des expositions temporaires. Il a été ouvert en décembre 2004 et depuis le musée est visité par plus de 5 millions de personnes¹³¹. 5 expositions de collection permanente et 35 expositions temporaires dont 14 consacrées à l'art vidéo, ont été réalisées. Dans la plus récente collection, la cinquième en 2014, se trouvent 12 pièces vidéographiques (dont deux sont l'enregistrement des performances) de vidéastes turcs. Comme c'est la plus grande collection permanente comprenant les œuvres vidéographiques et la plus visitée, il est indispensable de nommer ces vidéastes et leur œuvre : Nil Yalter, *Başsız Kadın (Femme Sans Tête)* en 1974, Ayşe Erkmen, *PFM-1 ve Diğerleri (PFM-1 et les autres)* en 1997, Şükran Moral, *Bordello* en 1997 (vidéo-performance), Kutluğ Ataman, *Peruk Takan Kadınlar (Les Femmes qui portent des perruques)* en 1999, Nezaket Ekici, *Devinim İçinde Duygu (L'Emotion dans le mouvement)* en 2002 (vidéo-performance), Seza Paker, *Nature Morte* en 2002, Şener Özmen-Erkan Özgen, *Tate Modern Yolu (La Route de Tate Modern)* en 2003, Ergin Çavuşoğlu, *Sonsuz Okyanusta Duruş (Rester sur l'océan infini)* en 2004, Gülsün Karamustafa, *Meydanın Belleği (Mémoire de la place)* en 2005, Hale Tenger, *Beyrut (Beyrouth)* en 2005-2007, Nilbar Güreş, *Soyunma (Déshabillement)* en 2006, Ömer Ali Kazma, *Taksidermist (Taxidermiste)*, en 2009 et Şener Özmen, *Sanatçı Aslında Ne İster, (Qu'est-ce qu'un artiste demande)*, en 2012.

1.2.1.5 D'autres galeries d'art, musées et salles d'expositions

L'initiative d'art Videoist, formée pour construire une expérience visuelle et culturelle sur l'art vidéo, a organisé un festival de vidéo en 2003 avec la participation des galeries d'art privées Kargaart et GaleriX. Afin de présenter et diffuser l'art vidéo en dehors des centre-villes d'Istanbul, Videoist continue ses expositions et ateliers en banlieue comme Tuzla, Ümraniye, Kartal ainsi que les villes de la Turquie tels que Diyarbakır et Mardin.

¹³¹ Sur la page officielle du musée : www.istanbulmodern.org (consulté le 12.06.2015)

L'un des contributeurs majeurs à l'art contemporain de la Turquie, santralistanbul, a ouvert ses portes en 2007 à Sütlüce (İstanbul) et comprend également les œuvres vidéographiques de Nil Yalter et Ayşe Erkmen jusqu'à la vente de sa collection en 2013.

Depuis 2013, Açıköran galerie d'art nouveau média sur Nişantaşı (İstanbul) consacre la plupart de ses expositions aux œuvres vidéographiques. Les vidéastes réputés comme Seza Parker, Ayşe Erkmen et Haluk Akakçe ainsi que les plus jeunes et moins connus comme Candaş Şişman, Pınar Yoldaş, Ozan Türkkan, Gökem Ergün, Ali Emir Tapan et Şafak Çatalbaş ont exposés leurs travaux.

En dehors d'Istanbul, le DSM à Diyarbakır en 2002, le K2 à İzmir en 2003 et le CerModern à Ankara en 2010 ont ouvert leurs portes, ainsi les vidéastes contemporains non stambouliotes ont trouvé la possibilité d'exposer dans leur région local. Ainsi, avec la participation des artistes non stambouliotes, on peut parler d'une expansion des frontières de la scène de l'art contemporain en Turquie.

Il faut ainsi noter la multiplication des galeries d'art contemporain surtout à Taksim, Karaköy et Tophane, qui apportent également un dynamisme à la visibilité des œuvres vidéographiques.

Finalement, l'un des projets qui vaut d'être inclus dans notre corpus est le projet *Artup!*, fondé en 2012. C'est un projet sur les arts de nouveau média, initié par l'institut Goethe à Ankara, Athènes et Sofia. Il comprend plusieurs œuvres vidéographiques accessibles à travers sa collection numérique en ligne¹³². Le projet vise à établir une plate-forme transversale régionale, l'échange entre les scènes artistiques de la Bulgarie, la Grèce et la Turquie et en espace de discussion sur la dimension sociale et politique des nouveaux médias.

¹³² <http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/enindex.htm> (consulté le 05.2014)

1.2.1.6 Les Biennales d'Istanbul

Depuis 1987, les biennales internationales d'Istanbul sont organisées par une institution non gouvernementale appelée la Fondation d'Istanbul pour culture et arts. Les biennales cherchent à promouvoir la poursuite de l'évolution de la société turque à travers l'art contemporain turc et international. Ainsi ils développent un échange entre le monde d'art turc et international afin d'améliorer la scène artistique nationale et le marché de l'art, ainsi que la ville Istanbul.

C'est à partir de la cinquième biennale en 1997 que les vidéastes turques commencent à diffuser leurs pièces pendant les biennales d'Istanbul. Le premier est Kutluğ Ataman avec sa pièce intitulée *Semiha B. unplugged*. Cette pièce porte un caractère documentaire sur la vie de la première chanteuse d'opéra de la Turquie, Semiha Berksoy.

Jusqu'à la dernière biennale, c'est-à-dire la treizième qui s'est déroulée en 2013, plusieurs vidéastes turcs ont participé et exposé leurs œuvres. On remarque que les huitième, neuvième et dixième biennales ont eu la participation la plus élevée en termes de nombre de vidéos produites par un artiste de la Turquie¹³³. Comme notre recherche ne consiste pas à présenter toutes les œuvres et leur contenu, nous allons seulement citer dans cette partie, les vidéastes majeurs qui ont participé plus d'une fois aux biennales internationales d'Istanbul¹³⁴. D'ailleurs dans la partie suivante, nous allons voir de près ces artistes et les thèmes autour desquels ils travaillent. Voici les artistes réputés des biennales d'Istanbul : Ömer Ali Kazma participe deux fois (7ème et 10ème biennale) interrogeant sur les relations sociales et celle de l'homme avec le travail manuel. Kutluğ Ataman, après *Semiha B. Unplugged*, a exposé à la huitième biennale la vidéo *I+I=I*, sur l'histoire d'une femme qui se trouve au milieu d'un conflit armé en Chypre. Fikret Atay, avec *Asillerin Dansı (La danse des nobles)* à la huitième

¹³³ 4 artistes pour le 8ème, 7 artistes pour le 9ème et 6 artistes pour le 10ème.

¹³⁴ Les autres artistes qui ont exposé aux biennales internationales d'Istanbul sont : Esra Esen, Ergin Çavuşoğlu, Halil Altındere, Hatice Güleriyüz, Candaş Şişman, Berat Işık, Eriç Seymen, Nurullah Görhan, Ege Berensel, Serhat Yalçınkaya, Banu Onrat, Erkan Özgen, Işıl Eğrikavuk, Nevin Aladağ, Şener Özmen, Ayşe Erkmen et Murat Akgündüz.

et *Tinica* à la dixième biennale, traite la réalité quotidienne de la Turquie. Ferhat Özgür participe aux neuvième et dixième biennales se focalisant sur la réalité sociale avec un langage ironique.

Ce réseau international construit grâce aux Biennales d'Istanbul permet également aux artistes de la Turquie d'exposer leurs pièces vidéographiques aux biennales de Sao Paula, Dacca, Monténégro ainsi que dans les centres d'art de l'Europe comme Paris, Londres, Venise et Munich et enfin offre à la vidéo la possibilité de gagner une notoriété en tant que forme d'art en Turquie.

1.3. Présentation des artistes choisis pour le corpus

Afin d'avoir une idée générale sur les vidéastes de la scène artistique en Turquie, notre corpus contiendra à la fois les vidéastes majeurs qui font partie de cette scène depuis le début des années 2000 et les moins connus (parfois plus jeunes) qui n'ont produit que quelques vidéos tout en trouvant leur propre place dans ce monde de l'art. Considérant les problématiques et le but de notre thèse, choisir une dizaine de vidéastes serait suffisant pour répondre au pouvoir de représentation et à la suite, pour une analyse détaillée de leurs œuvres. Voici les démarches qui nous ont apporté à suivre une telle méthodologie pour le choix des artistes :

Comme première démarche, une étude historique d'art vidéo en Turquie était nécessaire pour connaître les pionniers et le milieu de naissance. Le nom que l'on rencontre immédiatement est Nil Yalter qui vit et travaille à Paris depuis 1967. Dans plusieurs sources, on la définit en tant que première vidéaste turque qui produit depuis les années 1970. Vu que nous venons de présenter les perspectives qui renforcent cet argument sur la naissance de l'art vidéo en Turquie et que Nil Yalter avait déjà commencé à produire et exposer bien avant les 2000, nous avons décidé de ne pas l'inclure dans notre corpus pour les plus connus de la scène artistique.

Par conséquent, citer les plus connus de la scène artistique après 2000, devient un travail relatif et plutôt subjectif puisque le critère de la décision comprend la notion de réputation qui ne donne pas un avis objectif ni sur la qualité des œuvres ni des

artistes. Alors dans notre méthodologie de choix, nous avons avancé en suivant trois critères :

- Les citations des historiens et des critiques d'art les plus connus comme Kahraman, Akay, Çalıkoğlu, Madra.
- Les vidéastes les plus cités dans les ouvrages sur l'art contemporain en Turquie.
- Leur participation (en termes quantitatifs) aux expositions qui offrent une visibilité dans le réseau national ainsi qu'international comme les biennales.

En suivant cette méthodologie, nous avons obtenu une quinzaine de nom de vidéastes. Puisque le sujet principal de notre étude est la représentation du temps, il était également important que ces vidéastes, d'une manière ou d'une autre, ait leur propre technique pour communiquer le temps dans leurs vidéos. Une fois les vidéos des artistes choisis regardées, nous avons remarqué que dans chaque cas, en tant que spectateur, nous pouvons trouver au moins une ou deux vidéos qui seraient utiles pour faire l'analyse.

Par conséquent, il fallait diminuer le nombre des artistes en faveur de cette étude. Dans ce cas-là, nous avons choisi les vidéos qui permettent davantage d'offrir une analyse concernant le temps. C'est pourquoi nous avons choisi les artistes suivants pour représenter les artistes plus connus dans la scène vidéographique en Turquie : Kutluğ Ataman, Ömer Ali Kazma, Halil Altındere, Erkan Özgen, Ergin Çavuşoğlu et Seza Paker.

Puisqu'une présentation générale de l'art vidéo en Turquie comprendrait également les artistes moins connus ou cités, nous avons inclus les vidéastes qui sont plutôt nouveaux dans cette scène, dont les œuvres nous donnent une idée sur les pratiques de la nouvelle génération. Cette fois-ci la sélection est faite en nous permettant de suivre quatre critères :

- Choisir les vidéastes dont les œuvres, d'une manière ou d'une autre, font signe aux formes de la représentation du temps.
- Une répartition égale des genres dans le corpus est un autre facteur qui a précédé le choix de ces vidéastes, dont la moitié est femme.

- La préférence personnelle est une autre motivation dans le choix des artistes dont les œuvres préférées sont exposées récemment et ont pris une place dans notre histoire personnelle.

-Un dernier critère de choix est le fait que tous ces vidéastes se trouvent dans le corpus de *User's Manual : Contemporary Art in Turkey 1975-2015*, l'ouvrage le plus compréhensif et récent sur l'art contemporain en Turquie.

Ainsi, nous avons pris dans notre corpus Emre Hüner, Yasemin Özcan, Didem Pekün et Zeyno Pekünlü.

Dans la partie suivante, notre présentation de ces dix artistes avancera d'une manière chronologique en cherchant à regrouper les thèmes communs autour desquels les œuvres peuvent se réunir.

1.3.1 Kutluğ Ataman (1961)

Le réalisateur et artiste Kutluğ Ataman (1961), après son premier long-métrage *Serpent's Tale (La Queue de serpent)* en 1994, expose sa première vidéo *Semiha B. unplugged* lors de la cinquième Biennale d'Istanbul en 1997. Cette pièce est consacrée à la première cantatrice d'opéra turque de 80 ans, Semiha Berksoy. Lors de la vidéo qui dure environ huit heures, Semiha Berksoy elle-même passe d'un personnage à un autre. Avec cette vidéo, Ataman cherche à présenter la vie entière d'une personne qui ment ou exagère à propos de son passé. Le spectateur est obligé d'accepter la réalité présentée tel qu'elle apparaît sur l'écran en essayant de donner un sens à la zone ambiguë entre la réalité et la fiction.

Sa deuxième vidéo, *Women Who Wear Wigs (Les Femmes qui portent des perruques)* (1999) a été présenté à la Biennale de Venise et elle fait partie de la collection permanente d'Istanbul Moderne. Il s'agit d'une installation à quatre écrans dans laquelle quatre femmes turques expliquent les raisons pour lesquelles elles doivent porter des perruques : une pour cacher la perte de cheveux ; l'autre pour cacher son voile parce qu'il est interdit dans les universités ; la troisième a honte de sa tête rasée par la police parce qu'elle est une prostituée transsexuelle et activiste politique ;

et enfin la dernière, accusée d'être terroriste, est forcée de vivre déguisée. Une autre vidéo qui va et vient entre la fiction et la réalité à travers la question d'identité est *Never My Soul (Jamais mon âme)* (2001). C'est une imitation des mélodrames turcs où une transsexuelle turque s'identifie à la célèbre actrice cinéma turc Türkan Şoray.



ill.9 Kutluğ Ataman, *Women Who Wear Wigs* (1999)

La même année que *Women Who Wear Wigs*, l'artiste expose une autre installation de vidéo intitulée *Martin is Asleep (Martin dort)* dans laquelle l'image d'un homme nu et en train de dormir est projetée sur un lit très petit. En transformant l'image en une icône, Ataman montre la puissance de l'homme en même temps que sa petitesse. Autour d'un thème similaire, *99 Names (99 Noms)* (2002) est composé d'images superposées d'un homme aux yeux fermés qui se balance en criant et se battant la poitrine.

Suivant la chronologie de la production, parmi ses œuvres qui se rapprochent du documentaire, on peut citer *The 4 Seasons of Veronica Read (Les Quatre saisons de Veronica Read)*, *1+1=1* réalisées en 2002 et *Testimony (Témoignage)* en 2006. Dans toutes les trois vidéos, on voit une femme raconter sa propre histoire. Avec *The 4 Seasons of Veronica Read*, on est témoin d'une obsession pour les bulbes d'Hippeastrum alors que dans *1+1=1* on écoute les souvenirs d'une poète chypriote d'origine turque. Ce poète s'exprime à propos de la division de l'île de Chypre en deux territoires politiques en 1974. Enfin, dans *Testimony*, Ataman pose des questions à la nurse arménienne de son père. Cette femme très âgée a du cacher son identité

originale pendant toute sa vie et ne s'en souvient plus aujourd'hui parce qu'elle est atteinte d'amnésie.

Avec *Twelve (Douze) et Küba (Cuba)* la même année, à savoir en 2004, Ataman se focalise sur les communautés marginales et cherche à mettre en évidence une histoire collective formée par les histoires propres des individus. *Paradise (Le Paradis)* (2006), montre l'autre côté de la médaille. A travers cette installation composée de plusieurs écrans, cette fois-ci l'artiste demande aux individus qui n'appartiennent pas à la même communauté, leur définition du paradis pour souligner le but commun de vivre une vie agréable.

Dans *Double Roasted (Double Grillé)* (2007) et *Turkish Delight (Lokoum)* (2007) on voit l'artiste lui-même déguisé en une danseuse du ventre. A partir de ces travaux, Ataman commence à interroger la question du regard de l'Occident sur l'autre et se pose la question de l'exotisme. Ce thème est suivi par la rencontre avec l'autre dans les séries intitulées *Mesopotamian Dramaturgies (Les Dramaturgies de Mésopotamie)*. La rencontre de ce qui est traditionnel et ce qui appartient à la modernité se termine par le trauma dans *Strange Space (L'Espace étrange)* (2009), par une histoire tragicomique dans *Journey to the Moon (Voyage à la lune)* (2009) , par l'absurde dans *Dome* (2009) et par la destruction dans *Mayhem* (2011). Et finalement, la question de l'autre est abordée à travers un contexte plus individuel avec *Beggars (Mendiants)* (2010). Dans cette dernière installation à sept écrans, le spectateur se sent cruel de regarder directement dans les yeux des mendiants et cherche à détourner le regard, honteux.



ill.10 Kutluğ Ataman, *Turkish Delight* (2007)

En bref, on peut regrouper les vidéos d'Ataman autour des quatre thèmes suivants : l'ambiguïté entre la fiction et la réalité, l'existence simultanée de la puissance et de la pauvreté chez l'homme, la construction de l'identité à travers les histoires individuelles et collectives et la rencontre avec l'autre.

1.3.2 Ömer Ali Kazma (1971)

Ömer Ali Kazma est un autre vidéaste connu à l'échelle internationale avec sa présence à la Biennale d'Havane en 2006 et de Lyon en 2007, à la Biennale de Sao Paulo en 2012 et celle de Vénice en 2013. Il a exposé trois fois à la Biennale d'Istanbul (2001, 2007, 2011) avec ces œuvres traitant généralement la relation que l'homme entretient avec le travail manuel. Il a reçu le prix UNESCO pour La Promotion des Arts pendant la 7eme Biennale d'Istanbul en 2001 et le prix Nam June Paik International Media Art Award en 2010.

Dans ses premières œuvres qui datent de 2000 et 2001 l'artiste cherche à éliminer la narration afin de construire une structure rythmique et de montrer la cohérence entre les mouvements de vitesse différente. *Non (1999)*, *Rythme a la turka (1999)*, *It Rains (Il pleut) (2000)*, *What's Up (2001)*, *Supersonik Aile (Une Famille supersonique) (2001)* et *Bir de Sinek (Et la Moustique) (2001)* sont des exemples de cet intérêt spécifique de l'artiste. On peut défendre l'idée que lors de ses premiers travaux, Kazma essaie de souligner le caractère distinctif du médium vidéo par rapport à la cinématographie qui, la plupart du temps, demande une narration.

Sa focalisation sur les activités au sein de la société commence avec la vidéo *Geriye Kalan (Le Reste)* en 2004 où l'artiste filme l'équipe de football de Galatasaray pour souligner l'aspect rituel de cette activité sportive, surtout en Turquie.

Avec les séries *Obstructions*, Kazma se focalise sur le corps humain impliqué dans le processus de production. Lors de ce processus l'homme perpétue les moments uniques de la production par la répétition et ainsi crée un effet d'aliénation à travers

l'harmonie de la répétition. Les séries *Obstructions* comprennent les vidéos de 10 à 15 minutes, intitulées *Brain Surgeon (Chirurgien du cerveau)* (2006), *Clock Master (L'Horloger)* (2006), *Slaughterhouse (L'abattoir)* (2007), *Rolling Mills (Les Laminoirs)* (2007), *Jean Factory (L'usine de jean)* (2008), *Dancer (Danseur)* (2009), *Casa di Moda (Maison de la Mode)* (2009), *Taxidermiste* (2009), *Studio Céramiste* (2009) et *Clerk (Le Commis)* (2011).



ill.11 Ali Kazma, *Nord* (2016)

La dernière exposition de Kazma, intitulée *Souterrain* au Jeu de Paume à Paris, montre l'ensemble de son travail au cours de dix dernières années. L'artiste y ajoute deux nouvelles œuvres, *Safe (En sécurité)* (2015) et *North (Nord)* (2016). Dans la première, il découvre l'architecture et la nature norvégienne alors que dans la deuxième et la plus récente, il capture l'archipel du Svalbard où se trouvent les mines soviétiques désertées. On voit le côté économique, politique et beaucoup d'aspects de la société qui a créé cette ville soviétique.

En filmant les gens lors de leur travail professionnel, Kazma nous encourage à réfléchir sur la transformation des hommes à travers la relation entre la production et la consommation ainsi que sur la puissance de l'homme pour transformer lui-même et le monde qui l'entoure.

On peut en conclure que les thèmes propres à l'artiste se regroupent en deux parties, qui sont également complémentaires : la recherche pour une structure rythmique qui est propre à l'esthétique du médium de vidéo d'une part et l'aliénation du corps humain à travers une production répétitive, de l'autre.

1.3.3 Halil Altındere (1971)

L'artiste et éditeur Altındere vient de Mardin, la ville au sud-est de la Turquie où cohabitent plusieurs religions et ethnies telles que les kurdes, les turcs, les arabes et les assyriens. Ses pièces reflètent l'influence de cette atmosphère multiculturelle de la région.

Il expose sa première vidéo intitulé *Hard&Light* en 1999. Dans cette pièce, les paquets de cigarette Marlboro deviennent un symbole pour l'attraction sexuelle au sein de l'espace public. Suivant le même symbole, il réalise en 2002 *Yürüyüş (La Marche)* où il crée un animal à partir du paquet Marlboro, interrogeant ainsi les valeurs du système capitaliste.

En 2005, *Miss Turkey* agissant comme une interruption à la circulation d'Istiklal Avenue à Taksim (probablement l'avenue la plus bondée de la Turquie), avec des acteurs déguisés en policiers ou joueurs de foot, stimule chez les spectateurs une mémoire d'espace différente.

La série *Trilogie de Mésopotamie* dont la première partie *Dengbejler*¹³⁵ (*Les Dengbejs*) (2007) est exposée à la Documenta 12, réputée comme l'une des plus importantes expositions du monde, forme le noyau de la série qui nous montre la réalité de la Turquie orientale. Par le biais des questions relatives à une certaine géographie, ce travail de l'artiste relève des sujets universels de transmission et de mémoire. La

¹³⁵ Ce mot désigne dans la langue kurde celui qui anime la voix. Les denbejs sont comme des troubadours kurdes assurant la transmission de l'histoire et de la culture à la fois comme narrateurs et poètes.

deuxième partie *Mirage* (2008) expose la tension dans la ville Hasankeyf¹³⁶ par un langage ironique et touche la question de disparition de la culture. La dernière, intitulée *Oracle* (2010) filme les femmes de la tradition de Dengbej qui prédisent l'avenir de la région menacée par les politiques d'inégalité.



ill.12 Halil Altındere, *Trilogie de Mésopotamie* (*Dengbejs* (2007), *Mirage* (2008), *Oracle* (2010))

Tahribad-ı isyan : Wonderland (*Tahribad-ı isyan : Pays des Merveilles*) (2013) montre la situation dans le quartier stambouliote de Sulukule¹³⁷, habité par la population Rom depuis six siècles. Présentée comme vidéo musicale, Altındere suit quatre rappeurs en colère et désespérés, qui forment le groupe hip-hop Tahribad-ı isyan pour exprimer leur frustration. Cette pièce vidéographique est achetée par MoMA (Le musée prestigieux d'art moderne et contemporain à New York) suite à l'exposition solo de l'artiste en mai 2014.

¹³⁶ La ville située à l'Est de la Turquie est menacée de disparition à cause d'un projet de construction du barrage Ilisu.

¹³⁷ Les habitants sont expulsés de leurs maisons depuis 2006 par le gouvernement pour y construire des centres commerciaux.

Un autre vidéo de l'artiste, *Angels of Hell (Les Anges d'enfer)* (2014) traite de la question de classe sociale en Turquie par le biais des caractères du cinéma Yeşilçam des années 1970 and 1980.



ill.13 Halil Altındere, *Angels of Hell* (2014)

La vidéo la plus récente de l'artiste, *Space Refugee (Réfugié de l'espace)* (2016) se pose la question suivante tout en soulignant l'ironie mordante en dessous d'une telle idée : Si la Mars devient la nouvelle terre d'accueil pour les réfugiés syriens ? Il traite cette question à travers la biographie d'un ancien astronaute syrien, maintenant un réfugié en exil.

En bref Halil Altındere se focalise sur les thèmes tels que les valeurs du système capitaliste, la question de transmission de la culture et de mémoire ainsi que les aspirations identitaires, libertaires et égalitaires dans notre société contemporaine.

1.3.4 Erkan Özgen (1971)

Né à Mardin, du sud-est de la Turquie, l'artiste contemporain kurde Erkan Özgen vit et travaille à Diyarbakır. Il utilise majoritairement la vidéo et la photographie dans sa production artistique parce que ces deux supports sont peu chers à la production et à la diffusion.

Avec l'exposition *Under the Beach : The Pavement (Sous la plage : le trottoir)* (2002), au Proje4L, les artistes en dehors d'Istanbul et peu connus dans le monde d'art, en créant un groupe autour de leur identité ethnique, font leur première apparition. Faisant partie de ce groupe, Şener Özmen et Erkan Özgen lancent *Road to Tate Modern (La Route à Tate Modern)* (2003), qui peut être toujours visité au musée d'art moderne d'Istanbul. Dans la vidéo, deux personnages qui nous rappellent Don Quichotte et Sancho Panza, incarnés par l'un et l'autre des artistes, parcourent les montagnes du Kurdistan à la recherche de la Tate Modern de Londres.

Dans la vidéo *Adult Games (Les jeux adultes)* (2004) on voit une vingtaine d'enfants kurdes avec des masques noirs jouer dans un parc de loisirs. L'artiste écrit que cette vidéo "*nous conduit à nouveau aux conflits dans le monde de notre époque contemporaine et les jeux tragiques, rapides et amusantes qui sont joués dans la région*"¹³⁸.

Un jeune homme aux bottes militaires suit une balle dans les rues abandonnées de Diyarbakır. C'est l'image avec laquelle la vidéo *Lost Body (Le Corps perdu)* (2005) s'ouvre. À la fin, il presse la balle contre le mur et la fait éclater. La vidéo fait allusion au pouvoir régnant sur la région, profondément lié au militarisme qui contrôle les corps à travers la violence.

¹³⁸ Özgen, Erkan. <http://erkan-ozgen.blogspot.com.tr/2008/01/video-adult-games.html>. 05.05.2016 (Je traduis)



ill 14. Erkan Özgen, *Adult Games* (2004)

La vidéo intitulée *Origin* (2008) capture un groupe d'hommes d'origine africaine qui se comportent comme une armée, pourtant au lieu des bottes militaires, tous portent des baskets de toutes les couleurs. Dans un jardin en Espagne, Ils répètent à voix haute le slogan de la république turque " Ne mutlu Türküm diyene ! " (Heureux soit celui qui se dit turc !).

Robben (2008) qui fait signe à l'île Robben où les détenus sont isolés, est composée de trois narrations dans lesquelles les conditions d'emprisonnement et l'idée même de la prison sont questionnées. Une autre vidéo, *Breathe (Le souffle)* (2008) met l'accent sur la peur et la panique à la fois physique et psychologique, à travers un homme masqué qui court dans les rues désertes de Diyarbakır.



ill.15 Erkan Özgen, *Breathe* (2008)

Dans ces œuvres, Özgen questionne le conditionnement de l'individu par le pouvoir, le kémalisme et le militarisme qui règnent en Turquie depuis la fondation de la république. Il met également l'accent sur la situation absurde et tragique dans laquelle se trouve le peuple kurde en Turquie. Comme son travail artistique confirme son engagement politique, il se définit comme un artiste-activiste.

1.3.5 Ergin Çavuşoğlu (1968)

Ergin Çavuşoğlu, vit et travaille à Londres, se focalise sur les notions de l'espace, des non-lieux, de la liminarité et les conditions de la production culturelle. Dans sa pratique vidéographique, il choisit d'exposer ses pièces avec plusieurs écrans, en forme d'installation. Ses premières vidéos *Poised in the Infinite Ocean* (*En équilibre dans l'océan infini*) (2004), *Downward Straits* (*Le Bosphore vers le bas*) (2004) et *Empire* (2008) capturent les images de la ville (le Bosphore, des vues générales, des bateaux, un immeuble etc.) accompagnées d'une narration.

Quintet without borders (*Quintet sans frontières*) (2007) montre la performance de cinq musiciens tziganes avec différents instruments, à travers cinq écrans et met au point le rôle de la musique dans la communication de l'identité culturelle.

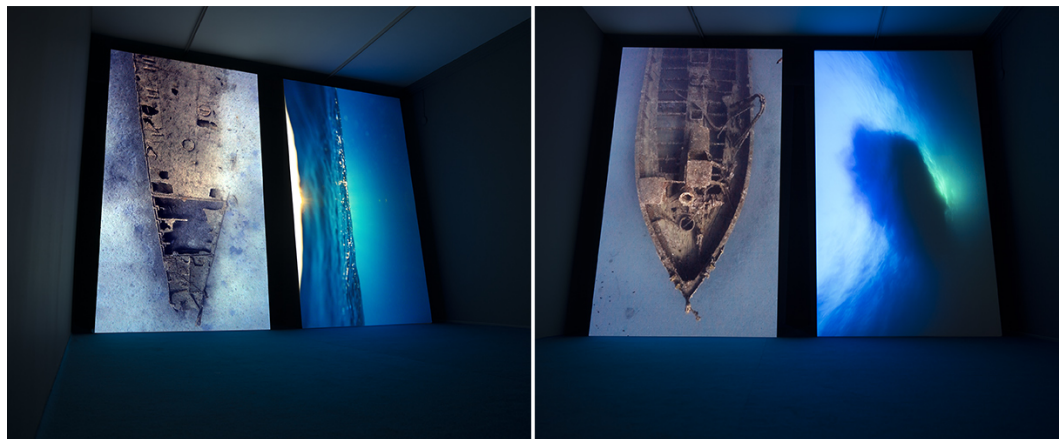


ill.16 Ergin Çavuşoğlu, *Quintet without borders* (2007)

Liminal Crossing (Passage liminaire) (2009) est une reconstitution d'un évènement qui a eu lieu lors de l'exode migratoire des turcs de Bulgarie vers la Turquie en 1989. Les scènes sont filmées au point de contrôle sur la frontière entre la Bulgarie et la Turquie. On regarde cinq hommes transporter un piano à l'autre coté de la frontière. La frontière, en tant que symbole de non-lieu, crée chez le spectateur un sentiment de dislocation et de démarcation.

Le sujet de la construction et la production du discours culturel est abordé dans les vidéos Beckbench (2010) et Crystal & Flame (2010) à travers divers personnages comme des artistes de théâtre ou une collective d'artiste. Ces œuvres sont aussi des installations à plusieurs écrans.

Hanged Man (Le Pendu) (2013) et *And I Awoke (Et Je me suis réveillé)* (2012) interroge les complexités du subconscient et la recherche pour la paix intérieure. D'une perspective plus métaphorique, sa dernière œuvre *Lundy, Louis, Barge and Troy* (2014), tout en capturant un naufrage coulé dans Dardanelles pendant la deuxième guerre mondiale, les images signifient l'acte de souvenir et de réconciliation dans la subconscience.



ill.17 Ergin ÇAvuşoğlu, *Lundy, Louis, Barge and Troy* (2014)

1.3.6 Seza Paker (1955)

Seza Paker, artiste contemporaine, vit et travaille à İstanbul et Paris. Elle utilise divers médiums comme forme d'expression, tels que la photographie, l'installation, le collage, le dessin et le son. A travers ses images, elle fait souvent référence à l'histoire de l'art, aux passages du temps, à la seconde guerre mondiale et aux subjectivités des perspectives. Dans ses vidéos, elle fait souvent usage des images statiques (des photos) qui gagnent de la mobilité à travers leurs relations au temps, à l'histoire et aux mémoires des spectateurs. Par exemple, la vidéo intitulée *The Long March (La Marche longue)* (1999) questionne le conflit palestinien-israélien en nous montrant des photos de la région sur lesquelles de différentes images abstraites bougent et changent de formes.

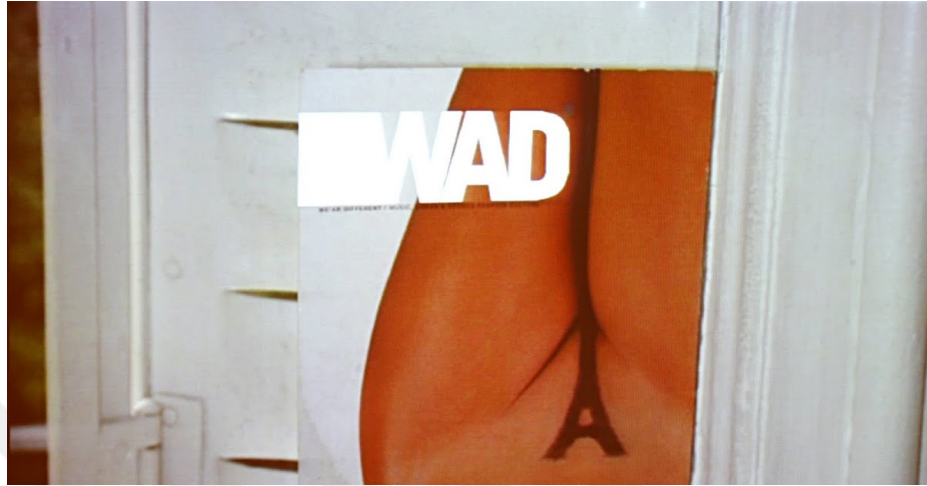


ill.18 Seza Paker, *The Long March* (1999)

Les vidéos *Nature Morte* (2002) et *Sophie* (2002) se construisent sur la même technique avec les photos des collectionneurs qui ramassent les machines de guerre utilisées lors de la deuxième guerre mondiale. Dans les deux vidéos, Paker intègre dans les photos une dimension mentale du temps. À travers les images des collectionneurs, l'artiste fait allusion aux ressemblances entre l'histoire de l'art et la guerre.

Dans la vidéo *Exercice* (2004), on regarde Tiara Paker interprétant la chanson d'un groupe de rock japonais dénigrant la guerre. Cette fois-ci, au lieu d'images

superposées, on entend les sons, les vers de la chanson superposés. La musique joue un rôle important dans une autre vidéo intitulée *Ella (Love and Liberty) Ella (Amour et liberté)* 2005. Une image des poils pubiens d'une femme nue en forme de tour Eiffel est accompagnée des chansons d'Ella Fitzgerald dédiées à ceux qui se sont sauvés l'Europe lors de la deuxième guerre mondiale.



ill.19 Seza Parker, *Ella (Love and Liberty)* (2005)

La question de l'immigration, le statut des réfugiés, les lieux publics sont les sujets similaires que Parker interroge dans ses autres vidéos comme *Park (Parc)* (2011). Au lieu de faire une distinction entre le pauvre ou le faible et le riche et le fort, elle choisit de prendre une distance et poser des questions qui nous font penser en dehors des normes politiques.

Sa plus récente vidéo, *Untitled (Absinthe Raw Material) Sans Titre (Absinthe matière primaire)* (2015) une image d'une statue récemment découverte apparaît en gros plan pendant que divers photographies qui se réfèrent aux différentes cultures et événements historiques sont diffusées en bas de l'écran, au côté gauche. L'image est accompagnée de sons incompréhensibles. À travers ces images qui sont superposées, l'artiste nous offre un voyage dans le temps à la fois vers le passé et le futur.

1.3.7 Emre Hüner (1977)

Né à Istanbul, Emre Hüner vit et travaille à Istanbul. Il utilise divers médias, y compris le dessin, la vidéo et in situ. Les développements technologiques et hyper industriels avec le concept de la société du risque¹³⁹, la relation des êtres humains modernes à l'architecture et à la nature sont au centre de ses œuvres.

En réunissant dans un environnement numérique une archive formée des objets, des plantes et des éléments architecturaux que l'artiste lui-même avait dessinés, Hüner crée *Panopticon* (2005) en animant cette archive avec des techniques d'animation à deux dimensions. Il décrit un monde fantastique avec des images d'objets anachroniques, des miniatures de l'époque Ottomane ainsi que des images de la guerre et des inventions scientifiques.



ill.20 Emre Hüner, *Panopticon* (2005)

La vidéo *Boumont* (2006) nous raconte un avenir pessimiste : des problèmes écologiques, la pauvreté, la société de risque, etc. La ville que l'on voit sur l'écran est désertée avec nombreuses zones industrielles qui se montrent comme l'antithèse des espoirs et idéaux modernes. Le personnage principal est constamment à la recherche de nourriture et de protection. La narration de la vidéo, au lieu de suivre une intrigue

¹³⁹ L'artiste fait référence à Ulrich Beck.

linéaire, a une structure qui reflète la situation du personnage principal à travers un endroit inconnu où le concept du temps n'existe pas.

Dans la vidéo *Juggernaut* (2009) on regarde un groupe d'hommes réunis dans une salle de réunion pour discuter et observer les modèles d'avion. On comprend que dans cette salle où se trouve une grande table en forme de V, le développement de l'aviation est considéré comme la clé principale du progrès. Les anciens clips du programme spatial de la NASA et des séquences des dessins animés de propagande de Walt Disney sont insérés dans la vidéo pour former une combinaison de matériels filmés et trouvés. Ici, Hüner interroge les échecs de la modernité et le grand projet qu'elle avait promis mais jamais réalisé.

La plus récente vidéo de l'artiste, *Neochronophobiq* (2015), exposée lors de la 14^{ème} biennale d'Istanbul en 2015, s'ouvre sur un monde similaire à celui dans *Boumount*, où le personnage (ressemblant à une sorte d'archéologue ou à un scientifique) principal vit et travaille seul dans un environnement abandonné et constitué d'objets organiques et artificiels qui sont complètement en harmonie avec l'architecture minimaliste et la nature.



ill.21 Emre Hüner, *Neochronophobiq* (2015)

En bref, Hüner questionne la société moderne, toutes ses anxiétés et le futur du développement de la civilisation à travers les faits comme la guerre, les sciences, la technologie, l'écologie et l'architecture.

1.3.8 Didem Pekün

Didem Pekün est une jeune artiste-cinéaste qui interroge la question de production de la subjectivité de ce qui est politique. Elle définit ses films en tant que films à la première personne¹⁴⁰ au sens où l'artiste reflète directement ce qu'elle vit et pense.

Sa première vidéo intitulée *What do you do ? (Qu'est-ce que tu fais ?)* (2005) est une interview sur ce que les gens font, s'ils aiment ce qu'ils font et ce qu'ils aimeront faire dans un monde idéal. Elle tourne sa caméra aux portraits des individus dans les trois vidéos qui suivent. Sa deuxième vidéo, *The Tree That Smiles at Me (L'arbre qui me sourit)* (2007) traite la biographie d'un musicien, Kemal Usta qui raconte sa relation intime avec son instrument. *Bewitched, Bothered and Bewildered (Ensorcelée, soucieuse et perplexe)* (2008) avance dans le même couloir et cette fois se concentre sur une femme bipolaire de 73 ans. Finalement cette série termine avec *Tülay German : Years of Fire and Cinders (Tülay German : Les Années du feu et des cendres)* (2010), une portrait d'une musicienne turque.



ill.22 Didem Pekün, *Of Dice and Men* (2013)

¹⁴⁰ *First person film* en anglais.

Dans sa dernière vidéo *Of Dice and Men (Des dés et des hommes)* (2013) elle nous montre les lieux de la violence qu'elle rencontre dans les lieux publics pendant qu'elle voyage entre Londres et Istanbul, les deux villes où elle vit et travaille. Cet œuvre se présente à travers une forme de journal intime visuel dans lequel l'artiste unit les images de la mémoire collective et de son expérience personnelle.

1.3.9 Zeyno Pekünlü (1980)

Les travaux de Zeyno Pekünlü se présentent à travers des médiums différents comme le net art, la photographie, la vidéo et les nouveaux médias. En général, elle se penche sur les diverses significations de l'identité dans la société, y compris les notions de patriarcat, du nationalisme et le fait d'être un artiste.

L'une de ses premières vidéos, *Doublethink 1 and 2 (Penserdouble 1 et 2)* (2009 et 2010) est une série composée de deux installations de vidéos dans lesquelles les images trouvées sur l'internet sont réunies en forme de collage. Dans la première, l'artiste traite l'hymne national d'une façon ironique en déconstruisant et construisant les phrases d'une façon arbitraire et y ajoutant les photos qu'elle trouve quand elle cherche le mot *l'hymne national* sur Google. Dans la deuxième, Pekünlü fait usage des vidéos YouTube sans son dans lesquelles les élèves chantent l'hymne. À travers l'absurdité des images, Pekünlü invite le spectateur à penser sur le concept de nation et son caractère sacré.



ill.23 Zeyno Pekünlü, *Doublethink* (2009)

Dans la vidéo *A bathroom of one's own* (*Une salle de bain à soi*) (2015) on regarde les salles de bains des hommes et jette un coup d'œil à leurs moments les plus intimes qu'ils partagent volontairement sur une plate-forme digitale. L'artiste unit plusieurs vidéos que des jeunes hommes ont capturées et téléchargées sur YouTube pour partager leur expérience et connaissance sur la façon de se coiffer leurs cheveux. D'une part, la vidéo explore la culture de partage sur l'Internet et d'autre part elle nous invite à observer le toilettage des hommes qui n'est pas généralement une habitude attribuée aux hommes.



ill.24 Zeyno Pekünlü, *A bathroom of one's own* (2015)

Dans une autre vidéo intitulée *How to properly touch a girl so you don't creep her out* (*Comment toucher une fille proprement sans lui faire peur*) (2015), similaire à cette dernière, Pekünlü réunit les vidéos de YouTube encore une fois pour mettre l'accent sur le nouveau medium de l'expression du masculin.

On peut dire en résumé que Zeyno Pekünlü questionne le statut fragile des identités attribuées aux individus par les sociétés et cherche à montrer le côté absurde des symboles qui font parti de ces identités.

1.3.10 Yasemin Özcan (1974)

Yasemin Özcan qui vit et travaille à Istanbul, fait usage de la photographie, la vidéo et de l'installation dans sa pratique artistique. Elle trouve que c'est à partir de la nécessité que l'artiste choisit le médium et quand elle sent la nécessité de transmettre une idée rapidement, elle utilise la vidéo.¹⁴¹

Sa première vidéo, *Where is the Black Cat? (Où est le chat noir?)* (1998) capture les élèves de l'école primaire qui citent un casse-langue sur un chat noir. Ce casse-langue fait allusion aux conflits politiques en Turquie qui sont engendrés par la clandestinité, l'hostilité et l'assimilation de ceux qui sont différents.

Together and Solo Songs (Chanter ensemble et solo) (2002) est une installation de vidéo inspirée par la seule chaîne télé de la Turquie dans les années 1970, à travers laquelle les concours de chants étaient fréquemment diffusés. Ici, le fait de choisir les vainqueurs des concours par le jury est comparé aux mécanismes de sélection dans le monde de l'art, qui sont dirigés par les commissariats d'expositions.

Une autre installation de vidéo, *Elmaslı Apartment (L'immeuble Elmaslı)* (2004) se forme autour de l'idée de regarder un autre à travers une position voyeuriste. La vidéo s'ouvre et continue avec les deux vieilles résidentes de l'immeuble Elmaslı à Galata¹⁴² qui passent la plupart de leur temps devant leurs fenêtres à regarder les passants. Les spectateurs, en regardant ces deux femmes qui regardent les passants, reflètent la position des ces deux vieilles voyeuristes

À travers sa prochaine vidéo, *In front of the school (Devant l'école)* (2007) Özcan se focalise sur la relation entre la géographie, le nationalisme et le militarisme en capturant devant une école, une cérémonie d'adieu à un soldat turc. On sait que faire son service militaire est vu par la société comme premier signe de la virilité et il est directement lié à l'idée de patriotisme. Pendant cette cérémonie, un pétard éclate au

¹⁴¹ Yasemin Özcan. Interview personnelle. 18 Mars 2015.

¹⁴² Le quartier d'Istanbul où hébergeaient des communautés ethniquement différentes.

milieu de la foule qui se sauve. Cela révèle l'impuissance au sein de la manifestation du pouvoir.

Son œuvre *301* (2008) porte un regard critique sur l'article 301 du code pénal turc qui rend illégal d'insulter la Turquie, l'identité turque ou les institutions turques. Dans la vidéo, on regarde la production d'un collier en forme de 301. Özcan invite le spectateur à penser au procès de production d'une telle loi qui menace gravement la liberté d'expression en Turquie.



ill.25 Yasemin Özcan, *301* (2008)

Dans la vidéo la plus récente de l'artiste, *Run (Cours)* 2010, Yasemin Özcan elle-même court avec sa psychothérapeute. Pendant le parcours, elle refuse un sucre en morceau, les fleurs et même la coupe qu'une main inconnue essaie de lui offrir. L'artiste explique que cette œuvre est une référence à Süreyya Ayhan¹⁴³ l'athlète turque qui a été interdite à vie de compétition par le tribunal arbitral du sport, et à la situation sociale et psychologique de la femme en Turquie en créant une image de femme qui dépasse les obstacles pour trouver sa vraie identité.

¹⁴³ Cette vidéo et l'histoire de Süreyya Ayhan est présenté en détail dans le troisième chapitre de notre étude.



ill.25 Yasemin Özcan, *Run* (2010)

On peut dire en résumé que Yasemin Özcan travaille sur les modes d'existence des individus et des institutions tout en faisant allusion aux divers conflits politiques et sociaux et à leurs influences sur la formation des identités en Turquie.

1.4 Les thèmes communs dans l'art vidéo en Turquie

Interrogé sur la question des thèmes et approches communs chez les artistes de la Turquie, le commissaire d'exposition René Block répond que l'art contemporain en Turquie ne suit pas une direction spécifique ou un style comme le futurisme, Zéro ou Fluxus qui étaient manifestés par l'avant-garde occidentale mais que les artistes sont en recherche de leur individualité¹⁴⁴. Par contre, il soutient que ce qui est commun est leur utilisation des nouveaux médias comme la photographie, la vidéo et les installations, ce qui est en fait une caractéristique globale de l'art contemporain.

À travers notre corpus de dix vidéastes, nous avons vu que la plupart des artistes, à côté de leur pratique vidéographique, font usage de la photographie et des installations dans leurs productions artistiques.

De cet argument, on peut défendre l'idée que l'art de nos jours demande une technologie plus rapide à réagir, saisir et diffuser comme la vidéo et la photographie. Les perspectives politiques dissidentes sont plus faciles à documenter et à communiquer à travers ces médiums. Comme on le voit chez les artistes qui produisent après les années 2000 en utilisant la vidéo, et qui se penchent de plus en plus sur la résistance ou la capitulation.

En prenant en compte la situation socio-politique en Turquie après les années 2000, on peut peut-être soutenir que la présence d'un gouvernement religieux suivant l'intérêt de la marché capitaliste a poussé les artistes vers la résistance ou la capitulation en y ajoutant l'humour du désespoir. Cet aspect commun est assez visible, par exemple, à travers les œuvres de Halil Altındere, Erkan Özgen, Yasemin Özcan et Zeyno Pekünlü que l'on vient de présenter dans notre corpus. On peut même en conclure que les artistes travaillent comme les documentaristes ou sociologues en produisant leurs vidéos et qu'ils composent ou écrivent une histoire visuelle critiquant ou satirisant l'histoire officielle.

¹⁴⁴ Block, René dans *User's Manual 2 Contemporary Art in Turkey* 1975-2015. Ed.par Süreyya Evren. İstanbul, 2007.p.174

Quand on interroge Barış Acar et Ege Berensel sur le même sujet, tous les deux répondent que les artistes adoptent la tradition de vidéo documentaire. Barış Acar défend l'idée que les vidéastes choisissent une stratégie dans laquelle ils reflètent directement ce qu'ils voient au lieu de faire une recherche ethnographique¹⁴⁵ propre au documentaire. Ege Berensel soutient que les artistes de la Turquie s'approchent du style faux documentaire (ou pseudo-documentaire) en faisant des allégories¹⁴⁶.

En outre, nous pensons que la question d'identité trouve une place centrale entre les thèmes communs des vidéos produites après les 2000. Surtout dans les œuvres de Kutluğ Ataman, Erkan Özgen, Yasemin Özcan et d'autres que l'on n'a pas pu inclure dans notre corpus, nous pouvons témoigner d'une approche commune vers l'interrogation de l'idée même de l'identité et de la tolérance envers ceux qui en porte une autre.

Voici un tableau récapitulatif des thèmes, des techniques et des contributions sur le questionnement de mémoire chez les artistes qui font partie de notre corpus :

Artiste	Thème	Technique	Mémoire
Kutluğ Ataman	-travaille sur le genre, identité queer -construction de l'identité à travers les histoires individuelles et collectives	-écrans multiples	-documentaire avec une perspective cinéaste
Ömer Ali Kizma	-corps humain impliqué dans le processus de production	-structure rythmique -harmonie de la répétition -pas de narration	-reconstruction de l'aliénation du corps humain à travers une production répétitive dans le temps

¹⁴⁵ Barış Acar. Interview personnelle. 22 Juin 2016..

¹⁴⁶ Ege Berensel. Interview personnelle. 2 Juin 2016.

Halil Altındere	-transmission de la culture et de la mémoire -aspirations identitaires et libérales	-structure narrative -freinage comme choix esthétique	-transmission et transformation de la mémoire
Erkan Özgen	-identité kurde	-répétitions des images ou des éléments similaires	-approche ironique de l'histoire
Ergin Çavuşoğlu	-atmosphère criminels, noirs -espaces, non-lieux	-structure narrative -images au ralenti presque figée	-reconstruction des événements et du discours culturel
Seza Parker	-désidentification de son travail -travaille sur l'international plutôt que le national	-arrêt sur image -collage -mixage	-reconstruction du passé avec une perspective différente
Emre Hüner	-questionnement de la société moderne	-mixage -arrêt sur image	-projection des effets de la modernité
Didem Pekün	-questionnement de la production de la subjectivité de ce qui est politique	-mixage -arrêt sur image -freinage -répétition	-construction d'un passé personnel
Zeyno Pekünlü	-significations de l'identité dans la société	-images trouvées en forme de collage -mixage -répétition	- interrogation de la mémoire à travers les images de l'internet
Yasemin Özcan	-influence de divers conflits politiques et sociaux sur l'identité	-freinage	-construction des identités politiques

En bref, nous pouvons en conclure que les artistes tentent d'apporter une lumière sur les problèmes politiques, économiques et sociaux de la Turquie, à des échelles majeures et mineures tout en posant la question de l'individu avec des perspectives existentialistes. Pourtant, comme Beral Madra l'indique dans son

article¹⁴⁷ sur l’art contemporain en Turquie, il ne faut pas en conclure que les artistes de la génération précédente ne partageaient pas une attitude pareille. Les contenus similaires étaient également produits dans les années 1980 et 1990. Ce qui a changé est la technique utilisée : dans le passé récent, ce contenu était accompagné par d’autres médiums alors que dans l’art après les années 2000, la technique utilise ce qui est rapidement saisissable et facile à déplacer, comme le médium vidéo.



¹⁴⁷ Badra, Meral. “*Visual Art as a Field of Complication*” dans **User’s Manual Contemporary Art in Turkey 1986-2006**. ed.par Halil Altındere & Süreyya Evren. Istanbul, 2007.p.38

CHAPITRE III : L'ANALYSE DES VIDEOS

1.1 Sur la méthode d'analyse des vidéos

Dans ce dernier chapitre de notre thèse, nous avons choisi une ou deux œuvres de chaque artiste en tenant en compte que, d'une manière ou d'une autre, l'œuvre communique le temps. Comme notre problématique concerne la construction du temps, on a choisi les vidéos dans lesquelles nous trouvons soit les propres mémoires de l'artiste comme son enfance, un moment important ou intéressant dans sa vie, à savoir une référence à la mémoire individuelle, soit une référence à la mémoire collective à travers l'histoire, une transmission de tradition, un problème sociopolitique ou encore une relation avec les espaces publics.

En première lieu, nous avons fait une description à la fois du contenu et de la structure des vidéos. Au cas où il y aurait des dialogues significatifs pour notre analyse, nous les avons résumés ou transmis/traduits le plus sincèrement possible. C'est ce que l'on entend par le contenu de la vidéo.

Par la structure de la vidéo, on entend comment les vidéastes s'approprient les gestes vidéographiques (les trois gestes que l'on avait expliqués au début de notre thèse, à savoir, le mixage, la répétition, la dilatation/contraction des durées) propre à leur style artistique. Par cela, on s'attend à déterminer les différences et les similarités thématiques et stylistiques chez les vidéastes de la Turquie.

En deuxième lieu, suivant notre hypothèse (la vidéo en tant que forme technique et conceptuelle, a son propre modèle de construction du temps qui participe également aux révisions nouvelles de la mémoire et l'histoire collective) on a cherché à définir la forme des constructions du temps dans ces vidéos. Nous avons essayé de faire sortir le temps comme durée, comme présent éternel et comme vitesse à partir de ces trois gestes artistiques. Pour chaque vidéo, nous avons alors distingué une construction propre du temps qui sera conforme au contenu et à la structure de la vidéo.

Enfin, dans un troisième temps, nous nous sommes interrogés sur la question de la mémoire à travers les motifs de l'incarnation et de la confrontation avec le *memento mori* tout en cherchant à voir comment chaque œuvre contribue à la construction de la mémoire collective.

Nous avons également ajouté les commentaires que les artistes eux-mêmes ont fait sur leurs propres travaux. Connaître les perspectives de l'artiste, à savoir ce qu'ils pensent à propos de leurs œuvres ou du processus de production est aussi important pour l'interprétation d'une image artistique.

La deuxième partie du premier chapitre de notre thèse, à savoir la clarification des concepts image, temps et mémoire nous sera utile dans cette partie, comme on l'avait précisé au début, quand on commence à faire l'analyse des vidéos. Pour résumer le travail fait dans ce chapitre précédent et établir sa connexion avec ce chapitre, l'explication suivante pourrait être nécessaire :

Nous avons vu que les images fonctionnent comme des organes qui communiquent nos désirs sur la vie et la mort, en bref sur l'Être. Pour s'interroger sur le contenu, nous avons alors posé la question de ce que l'image veut communiquer et quelles expériences voudrait-elle transmettre.

Quant à la construction du temps, nous avons fait l'hypothèse que la vidéo a son propre modèle pour faire surgir l'*image-temps* et qu'elle utilise d'autres formes ou gestes vidéographiques qui permettent d'élaborer des traitements spécifiques pour la construction d'une temporalité à travers les images.. Alors, c'est dans ce chapitre que

En refusant d'accepter le standard du développement linéaire de la causalité (X à cause de Y), basé sur une temporalité de succession homogène dérivée des horloges, les vidéos font usage du temps-image pour pouvoir explorer la réalité de la conscience temporelle humaine. Suivant cet argument, nous avons essayé de découvrir ou atteindre dans ces vidéos les perspectives, les lenteurs, les vitesses que notre perception humaine est incapable de distinguer dans son échelle physique.

Quant à la mémoire, suivant Stiegler, on avait soutenu que la vidéo est la possibilité même de saisir les rétentions secondaires des autres. Donc, l'idée de la possibilité de la construction d'une mémoire est développée dans ce chapitre en nous servant de l'analyse des images.

2.1. *Les femmes qui portent des perruques* (1999), Kutluğ Ataman

Les femmes qui portent des perruques (1999) de Kutluğ Ataman est une installation vidéo dans laquelle quatre femmes de la Turquie expliquent pourquoi et comment elles portent des perruques. L'œuvre se compose de quatre projections vidéo exposées simultanément pour une durée totale d'à peu près une heure. Ces femmes ne sont pas des artistes qui mettent en scène des personnages fictifs mais des personnes réelles. Il n'y a ni plateau ni éclairages spéciaux. Les images sont prises à l'aide d'une caméra à main qui contribue à la création d'une scène plus naturelle.

Chaque femme, dans son propre cadre, est interrogée sur son besoin de porter une perruque. L'installation est souvent exposée dans une pièce rectangulaire avec quatre bancs positionnés en face du mur de projection. Chaque banc est équipé d'un haut-parleur suspendu verticalement, par lequel on entend la voix de la femme à faible volume. En même temps, on peut entendre les murmures des autres femmes, ceux qui obscurcissent quasiment les voix individuelles.

La première femme, appelée Melek Ulagay, était une révolutionnaire de gauche et stigmatisée par l'Etat comme un bouc émissaire au début des années 1970. Elle a échappé à la junte en se déguisant en hôtesse de l'air (connue sous le nom d'hôtesse de l'air Leyla) et a finalement été dénoncée aux autorités par un indicateur qui l'a prise pour une terroriste. Pour se cacher de la police, elle a commencé à porter une longue perruque blonde. Le visage d'Ulagay est toujours caché dans la vidéo, souvent coupé par le cadre.

La deuxième femme, Nevval Sevindi, est une journaliste connue. Elle a perdu ses cheveux à la suite d'une chimiothérapie. Elle est capturée avec une perruque rose pendant ses séances de chimio et plus tard, chez un coiffeur où elle discute sur la féminité, l'intimité et la calvitie.

La troisième femme, soucieuse de sa sécurité, ne révèle pas son identité. L'écran est complètement noir et on ne peut qu'entendre sa voix. Nous apprenons qu'elle est une étudiante musulmane n'ayant pas le droit d'entrer à l'université avec un foulard. Sa solution était de porter une perruque.

La quatrième et dernière femme, Demet Demir, est une travailleuse du sexe et activiste politique transsexuelle. Elle porte une perruque en raison de sa profession. Lorsqu'elle est arrêtée, la police la ridiculise en rasant sa tête en guise de punition.



ill.27 Kutluğ Ataman, *Women who wear wigs* (1999)

Quant au choix des personnages, Ataman admet qu'il en fait une collection de la même manière qu'on collecterait les objets de passion. Il dit :

"Tous mes personnages se sentent comme des extensions naturelles de moi-même. Je ne capture pas les gens simplement parce qu'ils sont intéressants mais parce qu'ils ont les mêmes problèmes ou les mêmes obsessions que moi. C'est pourquoi je peux leur parler si facilement et les travaux me donnent l'impression d'avoir une conversation avec moi"¹⁴⁸.

Il y a certainement des implications solipsistes de cette affirmation qui pourrait confirmer l'équation du narcissisme et l'art vidéo que Rosalind Krauss avait développé dans son essai *Vidéo : l'esthétique du narcissisme* que l'on a discuté en détail dans le premier chapitre. Pourtant, l'intérêt évident de l'artiste pour les vies des autres place ce travail loin d'être une simple "conversation avec lui-même."

Voici un exemple de témoignage de Melek Ulugay sur son expérience de porter une perruque : *"La police est vraiment après moi. Peut-être serait-il plus approprié de dire que je suis "recherchée". Les amis d'Ankara me disent : "Portez une perruque, afin qu'ils ne puissent pas vous reconnaître !". Je me retrouve avec une perruque blonde ! Bouclée. En même temps, je me cache chez un ami. Aussi il y a d'autres personnes dans la cachette. Je ne peux pas leur dire qui je suis vraiment, alors je me présente comme une hôtesse de Turkish Airlines appelée Leyla. Ils ne me voient jamais sans la perruque. Je la porte toute la journée. Je sers les clandestins comme agent dans ma perruque blonde bouclée et mon uniforme d'hôtesse. Plus tard, j'ai secrètement traversé la frontière syrienne et quitté le pays. En Syrie, je portais un voile noir. La situation a changé et mon identité était changée. Qu'est-il arrivé à la perruque ? Je ne m'en souviens pas, mais je sais que je ne l'ai plus jamais utilisée. Après avoir quitté Istanbul, j'étais en cachée la plupart du temps. Je ne sortais jamais. En fait, je suis restée en cachette pour trois mois"¹⁴⁹.*

¹⁴⁸ Kutluğ Ataman dans *"Like Talking to Myself"*, www.kopenhagen.dk, 2002. J'ai traduit de l'anglais.

¹⁴⁹ Melek Ulugay dans *Les femmes qui portent des perruques* (1999) de Kutluğ Ataman. J'ai traduit de l'anglais.

D'un point de vue esthétique, on se demande quels sont les avantages à présenter ce travail sous la forme d'une installation vidéographique à multi écrans alors que le contenu des témoignages similaire à celui d'un documentaire. Quel serait le succès de cette œuvre si elle se conformait aux limites et aux contraintes d'une vidéo sur un seul écran ? D'ailleurs, pourquoi ne pouvons pas distinguer clairement les voix des femmes alors qu'on entend tous les murmures en même temps ?

À notre avis, il y a plus d'une réponse à ces questions. Premièrement c'est bien sûr l'excès de matière, de son et d'échelle qui caractérise ce travail en tant qu'art et qui lui confère sa force. Par exemple, Ataman affirme que l'utilisation en gros plan de la tête des femmes est quelque chose que l'on n'est pas censé faire lorsqu'on produit des documentaires. Mais il préfère permettre à ces sujets de parler parce que seul le vrai discours peut être témoin d'une réécriture étonnante de l'histoire¹⁵⁰.

Deuxièmement, l'utilisation du son lors de l'exposition rapproche cette œuvre plus de la vidéo que du documentaire. Quand on se met devant l'un des écrans pour écouter, disons Melek Ulagay, le son est si faible que l'on entend en même temps les murmures des autres trois femmes. Les voix de ces quatre femmes sont, dans un sens, superposées, comme si on écoutait en même temps deux mélodies mixées. Dans une interview, Ataman s'explique ainsi : "*Dans cette installation, je voulais vraiment que ces voix rivalisent afin de mettre en évidence comment ces récits font concurrence pour l'espace – chacun essayant d'avoir son mot à dire. Chaque histoire épaulé l'autre*¹⁵¹. "

Dans les quatre outils techniques qui servent à la construction du temps dans l'art vidéo, on avait dit que le mixage désigne le regroupement des sons de nature et de supports différents, en d'autres termes on parle d'une superposition des images ou de sons afin que les temporalités différentes soient reliées. De la même manière, dans *Les Femmes qui portent des perruques*, l'artiste mixe les sons des quatre vidéos dans l'espace et crée une cacophonie qui ne se contredisent pas mais se complètent. Ces

¹⁵⁰ Kutluğ Ataman sur son travail dans ArtForum, février 2003

¹⁵¹ Kutluğ Ataman "What the Structure Defines: An Interview with Kutluğ Ataman" dans **Art Journal**, vol. 63, 2004

quatre voix, chacune racontant une histoire différente, se mélangent dans l'espace de la salle d'installation en formant un seul murmure. On peut en conclure que dans ce murmure les histoires qui se passent dans de différentes temporalités sont reliées et sont représentées en même temps et dans le même espace.

On peut très bien regarder la première vidéo en écoutant les autres histoires que racontent les femmes dans les autres écrans. Ici, même si on ne parle pas d'une superposition des images, les sons qui se mélangent créent une image unique de ces quatre vidéos. Ils créent un flux continu entre les durées hétérogènes de chaque vidéo. Du coup, chaque histoire ajoute une couche dans cet ensemble qui, au lieu de représenter quatre histoires séparées, les relie et les représente dans une seule et même fois. En d'autres termes, le mixage des sons sert à former un seul son, un seul murmure à travers lequel les temporalités hétérogènes des sujets sont réunies dans une même durée. Par conséquent, on peut parler d'une représentation du temps comme durée à travers le mixage des sons.

Nous pouvons alors soutenir que l'artiste fait l'usage du mixage pour relier les différentes temporalités dans son installation vidéographique. Il s'ensuit qu'Ataman incarne dans la construction mémorielle du spectateur les durées qui n'existaient pas rapprochées dans la vie réelle. Le récit personnel d'une femme peut très bien cadrer avec l'image d'une autre femme et enfin tous les chuchotements peuvent être réunis sous une voix unique qui irrite les oreilles et trouble les sentiments.

Quand les femmes d'Ataman parlent de leurs histoires, elles n'offrent pas un récit politique clair. On peut également soutenir cela pour les autres vidéos de l'artiste. Au lieu de proposer des arguments politiques, les caractères parlent de leurs histoires personnelles, de leur vie quotidienne. Or, ces histoires sont finalement plus fortes qu'un discours politique. Ce qu'elles racontent définissent leur vie et souligne le contexte duquel ces histoires sont émergées.



ill.28 Kutluğ Ataman, *Women who wear wigs* (1999), à Istanbul Moderne (2010)

Voici un passage du témoignage, par Demet Demir : *"Ma première était une perruque noire. Je voulais m'habiller comme une femme et porter mes cheveux longs. J'espérais qu'un jour je serais dans la rue en tant que femme. J'ai remarqué que peu de gens pouvait comprendre mon sexe. La police sait que la question est visuelle. Une femme doit avoir des cheveux. Dès que la police coupe les cheveux, le sex-appeal disparaît. Ils causent un traumatisme spirituel. Sans cheveux, on ne peut même pas sortir dans la rue. Cependant il y a la commodité d'une perruque. Tu mets une perruque et tu sors. La police coupe les perruques de ceux qu'ils attrapent"*¹⁵².

Ces histoires individuelles sincères et poignantes dessinent un panorama historique qui encourage également le spectateur à réfléchir sur ses propres expériences et mémoires. La perruque sert de déguisement pour dissimuler les

¹⁵² Demet Demir dans *Les femmes qui portent des perruques* (1999) de Kutluğ Ataman. J'ai traduit de l'anglais.

identités réprimées dans une nation où la construction visuelle de l'identité est une question assez urgente, explique Vasif Kortun dans un article¹⁵³ sur l'œuvre d'Ataman.

On avait vu que selon Aby Warburg, les mémoires sont formées par comprendre les images à partir de leurs juxtapositions¹⁵⁴. Incarner les quatre différentes voix comme murmure dans l'espace visuel et sonore du spectateur est certainement conforme à cet argument. Même si les histoires ne communiquent pas un message direct sur les problèmes de l'identité, de genre ou encore de liberté, elles dépeignent clairement l'atmosphère sociopolitique du pays. De plus, la cacophonie dans la salle d'exposition sert d'une manière ou d'une autre à représenter cette atmosphère chaotique du pays quand il est question de l'identité et de liberté.

Pour conclure et faire un bref résumé de ce que cette vidéo nous dit sur le temps et la mémoire collective, nous pouvons très bien soutenir que le mixage des voix dans elles-mêmes mais aussi avec les images visuelles, ouvre une dimension, à savoir une deuxième couche signifiante qui atteint plus loin que pourrait dépeindre chaque témoignage séparé. Le mixage place ensemble les images, les histoires et les expériences hétérogènes dans un tout significatif qui incarne dans la construction mémorielle du spectateur une différente archive sur les politiques d'identité et les conditions de liberté en Turquie.

Pour venir à notre hypothèse de commencement, le mixage en tant que geste technique dans les œuvres vidéographiques, sert à diriger le spectateur vers une conception du temps comme durée. La durée est ici utilisée dans le sens suivant : les différentes temporalités hétérogènes, à savoir les expériences et les récits individuels de chaque témoignage sont rassemblés sous une seule histoire panoramique. Il s'ensuit que cette histoire panoramique de Turquie se sert comme une fonction d'archive sur l'atmosphère sociopolitique du pays. Si on l'explique avec la terminologie dont on fait usage dans notre thèse, on peut écrire que cette installation –les images et les sons–

¹⁵³ Kortun, Vasif dans "Women Who Wear Wigs" par Kutluğ Ataman dans **Art Journal**. vol. 58. no:4, hiver 1999.

¹⁵⁴ Voir Aby Warburg, *L'Atlas Mnémosyne*, Paris, INHA

incarnent un récit panoramique et homogène à partir de témoignages hétérogènes appartenant à la mémoire collective.

2.2. Le Maître-horloger (2006), Ömer Ali Kazma

En 1927, l'astrophysicien anglais Arthur Eddington introduit l'expression "*la flèche du temps*" par laquelle on entend que le temps s'écoule toujours vers la même direction et qu'il est asymétrique. Si le temps était symétrique et que l'on regardait les événements vers l'arrière, cela semblerait logique. Par contre, parce que le temps ne coule que vers une seule direction, l'énergie cinétique se réduit et la deuxième loi de la thermodynamique, à savoir l'entropie (le désordre et le chaos dans un système) augmente. Alors, si on défend que l'entropie est l'un des éléments irréversibles du physique, tout effort pour régner l'ordre est vain. Or, tout travail humain a l'intention d'assurer l'ordre dans la planète. C'est dans ce sens que l'on peut interpréter les œuvres et surtout la série nommée *Obstructions* d'Ömer Ali Kazma. La sédimentation, l'archive, la trace des certaines activités sur le corps humain sont également des thèmes récurrents dans ses œuvres. L'artiste confirme ainsi :

" J'ai commencé à penser sur les Obstructions il y a environ 12 ans et cette série est très liée à la deuxième loi de thermodynamique, à savoir l'idée de l'entropie. Si je casse un verre, je ne peux jamais le remettre ensemble exactement de la même façon il était. La minute où nous sommes nés, nous commençons à nous développer mais aussi cela signifie que nous commençons à mourir. Pendant mes promenades dans les quartiers d'Istanbul, je me trouvais dans différents magasins et j'ai remarqué que dans la plupart de ces magasins, les gens s'occupaient avec le maintien ou la réparation des choses qui en fait finiront un jour ou l'autre en désordre. Nous, les être humains, essayons toujours de garder la balance mais les choses doivent nécessairement se détériorer. C'est pourquoi dans un premier temps j'ai appelé la série "Obstructions pour la deuxième loi de thermodynamique" mais après j'ai tout simplement mis le nom Obstructions¹⁵⁵. "

¹⁵⁵ Kazma Ali, dans "Ali Kazma/L'intuition de l'instant" de Clotilde Scordia. www.hapening.nedia. 29 Octobre 2017.

À travers la plupart de ses vidéos, Kazma traite la possibilité de notre existence dans le temps à travers la production et la temporalité de l'espace. Capturant les espaces de production ou de maintien comme des usines, des ateliers de dense ou de céramique, une salle de chirurgie, un abattoir ; l'artiste met l'accent sur l'effort existentialiste de l'homme face à cette deuxième loi de thermodynamique. Sa vidéo intitulée *Maître-horloger* (2006) de 15 minutes appartenant à la série *Obstructions*, prend comme sujet un maître-horloger du palais Dolmabahçe. Le vieil homme démonte, nettoie, répare et remonte de mémoire une horloge du 19^{ème} siècle. Ses mains sont en gros plan et dans la plupart du temps on les regarde travailler sur l'horloge. On voit son vieux visage, son œil plissé portant un monocle en gros plan. Parfois on jette un coup d'œil dans l'atelier dans lequel les murs sont couverts avec divers horloges et montres anciens.

Dans la salle d'exposition, il est difficile d'entendre le son. Enregistrés en prise directe, les sons d'atelier – en fait seulement les bruits de l'horloge- constituent la seule source sonore du film. D'ailleurs dans les vidéos de Kazma il y a souvent l'ambiance sonore de l'espace au lieu de musique ou des conversations.



ill.29 Ali Kazma, *Clock master, (Maître-horloger)* (2006)

Dans son exposition la plus récente (2017) au Jeu de Paume à Paris, cette vidéo est placée à l'entrée de la salle. À propos du *Maître-horloger*, l'artiste s'explique ainsi :

"Maître-horloger est un travail intéressant pour moi, je l'ai mise à l'entrée de mon exposition parce qu'elle est presque une matérialisation concrète de tout ce dont je parle, une matérialisation du temps et de l'effort de l'être humain pour le contrôler. Les horloges sont une grande part de la modernité. Mais qu'arrive-t-il à un instrument construit avec les meilleures intentions ? Avec le temps, ça se casse. Un instrument créé pour mesurer le temps se casse à cause du temps. Dans la vidéo, vous regardez cet homme, avec son savoir, qui transforme cette horloge en ce qu'elle était il y a cent ans. La précision est quelque chose d'extrêmement importante pour moi et vous devenez précis en répétant les choses. Vous ne devenez pas précis après ce que vous faites une fois, vous avez besoin de répétition¹⁵⁶. "

Comme c'est le cas dans le *Maître-horloger*, dans la plupart de ses vidéos, le mode principal de représentation de l'artiste est le mode plastique. En d'autres termes, dans son champ de pratiques vidéographiques, la vidéaste est loin de faire usage du mode narratif et fictionnel. Plutôt, il choisit de construire le sens dans les images par le biais de répétition, ainsi que le montre la citation ci-dessus. Mais il faut y faire attention. Par la répétition, on n'entend pas simplement les mêmes images qui se répètent l'une après l'autre mais un outil théorique dont on se sert pour exprimer un motif spécifique dans le temps. Dans cette vidéo de Kasma, cet outil théorique est la répétition des images des mains par différentes perspectives et cadres mais toujours en gros plan, tenant l'horloge. Les activités quotidiennes liées au travail, les habitudes ou bien les gestes appris sont aussi d'autres images que l'artiste préfère filmer. Dans une interview, il s'explique :

"Dans toutes mes œuvres, je suis très intéressé par le point de communication entre l'homme et le monde. Comment un homme touche le monde, et bien sûr, comment le monde lui répond. À cette interaction circulaire que je dirige mon caméra dans la plupart de temps. L'homme touche le monde par ses mains. Je suis fasciné par ce merveilleux organe/outil et c'est pourquoi on les voit souvent dans mes vidéos¹⁵⁷. "

¹⁵⁶ Ibid

¹⁵⁷ Kasma, Ali, dans *"Learning How to Live"* de Firat Arpaoglu. www.flashartonline.com,

Ainsi, Ali Kazma filme patiemment l'intelligence de la main, documente l'espace qui s'insère entre les gestes de la main et le temps. Le spectateur, en regardant les mouvements répétitifs des mains, se met à contempler directement le temps au lieu de chercher un sens dans le mouvement. Dans cette répétition, le temps se rend visible. Par le biais des répétitions et des retours d'images, il réalise un travail sur la direction des regards du spectateur. On dirait que les œuvres d'Ali Kazma rendent le temps visible.

Par le biais de cette répétition, la sensation de la durée se disparaît : ce que l'on regarde semble avoir ni passé ni avenir. C'est une continuation infinie des gestes de main qui lie le passé et l'avenir dans un présent éternel. C'est ainsi que ce travail nous renvoie à l'idée de l'éternité. Le geste existentialiste de l'homme qui produit, repère, maintien sans cesse fait l'illusion au mythe de Sisyphe. Il nous fait penser à la relation entre le temps et l'existence humaine et d'un autre côté, au combat contre l'entropie en créant un temps virtuel propre à la vidéo dans lequel l'ordre est gardé par le biais de la répétition.

Quand Barthes comparait le cinéma et la photographie dans *La Chambre claire*, il s'expliquait ainsi la raison pour laquelle il préfère le cinéma : le spectateur du cinéma est toujours pressé. Il n'a pas du temps pour s'arrêter en face de l'écran, penser sur ce qui se passe et y ajouter quelque chose de ses expériences. Il ne peut pas fermer ses yeux parce que quand il les ouvre, il verrait d'autres images. Contrairement à cet argument, on peut donner comme exemple la dernière scène de *400 coups* de Truffaut dans laquelle on regarde pour un bon bout de temps le visage figé d'Antoine. Truffaut savait créer du temps pour le spectateur pressé du cinéma. De la même manière, les images vidéographiques de Kazma, même si elles sont mobiles, par le biais de la répétition crée la possibilité de faire l'expérience d'un présent éternel.

Dans une deuxième perspective, on dirait que la répétition des images communique également le sentiment du rythme. Par le rythme on entend la vitesse et la structure de la succession des plans, ou parfois, encore plus vaguement, la structure temporelle d'un plan un peu long. Dans le cinéma, le contenu des images joue un rôle

trop important pour qu'on puisse trop facilement calculer et déterminer les rythmes. Dans le cas de la vidéo, c'est plutôt la durée des plans qui nous transfère le sentiment du rythme. Le rythme du *Maître-horloger* nous renvoie aussi à l'idée du temps en tant qu'un présent éternel par les gros plans qui se répètent à peu près dans la même durée.

"J'ai souvent exploré dans mon travail différentes manières formelles et intellectuelles de développer notre réflexion sur le passage du temps, sur les marques et les traces qu'il laisse dans nos corps, dans notre environnement physique et dans notre psyché¹⁵⁸." dit Kasma dans une interview. Nous avons expliqué que les images représentant l'idée de *memento mori* sont généralement liées à la mortalité du corps¹⁵⁹. La répétition des gestes comme dans la vidéo de Kasma peut être interprétée comme une manière de combattre cette impuissance du corps face au temps. L'artiste documente les formes impressionnantes de résistance et de la production du corps humaine face au temps. Il le confirme également ainsi : *"Je vois des choses disparaître qui me semblaient être de bonnes choses pour l'être humain : c'est une honte de les perdre. Je veux les garder en sécurité même si ce n'est qu'à travers mes images. Je ne veux pas les oublier¹⁶⁰."*

Cette citation nous renvoie à sa relation avec le concept de mémoire. Dans *Image et mémoire*, Agamben écrit :

"Les solutions stylistiques et formelles, adoptées chaque fois par les artistes, se présentent comme des décisions éthiques définissant la position des individus et d'une époque par rapport à l'héritage du passé, et l'interprétation du problème devient, par la même, un diagnostic de l'homme luttant pour guérir ses contradictions et pour trouver entre l'ancien et le nouveau, sa propre demeure vitale¹⁶¹."

¹⁵⁸ Kasma Ali, dans "Ali Kasma/L'intuition de l'instant" de Clotilde Scordia. www.hapening.nedia. 29 Octobre 2017.

¹⁵⁹ Voir l'introduction.

¹⁶⁰ Kasma Ali, dans Ali "Kasma/L'intuition de l'instant" de Clotilde Scordia. www.hapening.nedia. 29 Octobre 2017.

¹⁶¹ Agamben, Giorgio. *op.cit.* p.17



ill.30 Ali Kazma, *Clock Master (Maître-horloger)* (2006)

Dans ce sens, les œuvres de Kazma nous montrent la propre demeure vitale de l'homme sous la forme de la production et la transmission du savoir-faire. Kazma documente l'existence de capacité de productions individuelles, de compétence technique, voire d'impressionnantes formes du travail humain contre l'entropie.

En plus, *Le maître-horloger* est peut-être le meilleur exemple parmi ses vidéos pour démontrer comment le temps est conservé dans les lieux et les choses que l'artiste enregistre avec son caméra. Il ne serait pas erroné de soutenir que cette vidéo constitue un des meilleurs exemples artistiques pour mieux comprendre l'idée de retentions tertiaires de Stiegler que l'on avait discutée dans les chapitres précédents : la chose/l'objet -dans notre cas l'horloge- porte l'histoire dans/avec son être. Tout ce qui appartient au passé résiste contre le temps éphémère et existe dans les empreintes culturelles, historiques et sociales, à savoir les retentions tertiaires. À travers un objet, nous pouvons lire l'organisation culturelle dont il est issu. Une horloge nous dit à quel monde elle appartenait. Cet homme, le maître-horloger que nous regardons avec admiration pour le travail méticuleux qu'il est en train de réaliser, restaure cet outil qui synchronise la société. Il rétablit sa condition originale pour mesurer le temps avec une précision parfaite. Parce que l'horloge porte les empreintes de l'histoire, elle nous montre la mémoire collective issue de cette historicité : le savoir faire technique mais aussi l'importance donnée à la maîtrise du temps.

Dans la vie quotidienne, on ne remarque pas cette sorte de mémoire que les choses portent avec elles. Nous y passons avec l'indifférence, sans voir que la chose est le signe du temps, que l'histoire devient concrète et gagne l'existence dans cette chose. C'est ainsi que s'explique Kazma :

"Quand je pense à un objet, le concept de temps apparaît dans mon esprit sous une forme très solide. Il y a quelque chose qui ramène à la façon dont le temps est conservé dans tous les lieux que j'enregistre. J'essaye toujours d'imaginer les choses vécues par un lieu, avec son histoire économique et politique¹⁶². "

¹⁶² Kazma Ali, Ibid

2.3. *Réfugié de l'espace* (2016), Halil Altındere

Le 22 juillet 1987, le président de la Syrie Hafez Al-Assad écoutait son pilote de l'armée devenu le premier astronaute de son pays, lui envoyer son profond respect et amour. Muhammed Ahmed Faris avait été choisi pour devenir un astronaute auprès de la station spatiale soviétique. Il avait passé deux ans à Moscou pour son entraînement et sept jours en orbite. À l'époque, il est devenu le héros national de millions des Syriens. En 2011, quand les protestations du printemps d'arabe ont commencé, Faris était général dans l'armée de l'air syrienne. Face aux réactions brutales du gouvernement syrien, il a quitté la Syrie pour manifester son désaccord, en expliquant qu'il ne pourrait pas tuer son propre peuple.

Aujourd'hui, il vit dans un appartement à Kocamustafapaşa, un quartier conservateur d'Istanbul, avec cinq autres membres de sa famille. *"Je suis venu en Turquie pour exprimer mon point de vue et me battre contre l'injustice et la tyrannie dans mon pays et aussi aider mon peuple. Je pense que la liberté est plus forte que les balles."* dit-il à Halil Altındere dans sa dernière vidéo, *Réfugié de l'espace*.

Dans cette vidéo, à travers l'histoire de Faris, Altındere soulève des questions à propos de la guerre civile, des effets de la migration et du futur de l'humanité, en y incluant la politique et la satire. Cette œuvre sarcastique met l'accent sur le sort des réfugiés syriens dont plus de deux millions sont accueillis en Turquie. (La Turquie est le second pays d'accueil après le Liban.)

Mélangeant le passé astronaute et le présent réfugié de Faris, l'artiste présente un faux documentaire sur les réfugiés syriens qui planifient d'aller sur Mars pour y commencer une civilisation de la même manière qu'ils ont fait sur la Terre il y a des siècles. *"Nous les Syriens, sommes les fils de la civilisation, les fils de l'Histoire. Nous avons construit la civilisation humaine il y a 10000 ans. Nous avons donné à l'humanité ses premiers alphabets, ses premiers systèmes agricoles, ses premières techniques minières... Nous allons reconstruire la Syrie et nous pouvons même*

reconstruire toutes les planètes du système solaire" explique Faris tout en enseignant à ses élèves l'espace dans une école primaire en Turquie.

On voit aussitôt les employés de NASA, un architecte turc et un avocat spécialiste de l'aéronautique. Ils nous informent sur les détails d'une colonisation des réfugiés sur le Mars. On apprend que Mars est la meilleure planète pour établir une civilisation parce que la température n'est pas si élevée et qu'il y a assez d'espace vide pour accueillir une colonie. Par contre, il est assez cher d'y emporter les matériaux nécessaires pour la construction et cela prend également un an pour y aller. L'architecte turc donne l'exemple des maisons souterraines de Cappadoce et met l'accent sur le fait qu'il n'est pas enfin un rêve pour les syriens d'être heureux sur un territoire.

Contrairement aux images des réfugiés syriens épuisés et désespérés, l'artiste peint un portrait assez héroïque dans lequel les réfugiés sont présentés comme les sauveurs de la race humaine. On voit trois jeunes syriens dans le costume de cosmonaute, se promener sur la surface du Mars (la vidéo a été prise à Cappadoce). Ils guident les spectateurs à travers les terres imaginaires du Mars d'Altındere, cherchant leur nouvelle maison. Ces images nous font penser aux films de science-fiction dystopiques.



ill.31 Halil Altındere, Space Refugee (Réfugié de l'espace) (2016)

Dans un interview, Halil Altindere explique les raisons qui l'ont poussé à créer une telle vidéo : *" Il y a malheureusement une tendance à la nationalisation en Europe aussi bien qu'aux Etats-Unis. Pendant la période où je préparais l'exposition, une nouvelle convention entre la Turquie et l'Union européen a été signée. Elle exigeait de renvoyer les réfugiés en Turquie. C'était en fait un signe que les réfugiés n'avaient plus d'endroit où aller. Les pays considérés comme les plus démocratiques laissent les réfugiés à leur sort. Alors, j'ai voulu confronter cette situation à travers Muhammed Faris, l'astronaute syrien qui avait migré en Turquie en 2012. Faris, c'est un homme qui a voyagé dans l'espace et qui voyageait avec un passeport diplomatique sur la Terre mais il est venu en Turquie à pied, à travers les chemins illégaux¹⁶³."*

Même si la vidéo d'Altindere renvoie à l'humour, elle est basée sur une condition terriblement sérieuse. Le mixage des différents plans l'un après l'autre nous montre bien l'absurdité de cette condition sévère : les séquences appartenant à la jeunesse de Faris dans lesquelles on le voit dans son costume astronaute, les images d'archives de la conquête spatiale soviétique ainsi que celles de la guerre syrienne, Faris racontant son passé et les images des trois jeunes syriens se promenant sur la surface du Mars. Le fait de voir dans un ensemble les images appartenant aux différentes périodes dans le temps restitue un autre sens que leur signification d'origine. En d'autres mots, le regroupement des images hétérogènes en vitesse et en signification crée un nouveau lien entre les différentes temporalités. Enfin, rapprocher ces différentes temporalités crée une nouvelle durée qui renvoie à l'absurde ou à une fantaisie où l'exode des réfugiés sur Mars devient une autre réalité, une autre histoire si l'Histoire avait pris un autre tournant.

Ce faisant, l'artiste incarne dans la construction mémorielle du spectateur un mode de réception différent des images et de ses conséquences. Les images empruntées ou prises par l'artiste, appartenant aux différentes époques dans le passé,

¹⁶³ Halil Altindere, un interview sur le journal Hürriyet, <http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/halil-altindere-insallah-kimse-bu-ulkeden-gitmez-40242312>, 7 juin 2016

deviennent une mémoire que le spectateur peut choisir de voir sous différents angles : une fantaisie de l'artiste, un faux documentaire, une dystopie ou même une utopie pour les leaders européens qui seront assez contents de se débarrasser des réfugiés en les envoyant sur Mars. Donc, on peut soutenir que faire un mixage des images hétérogènes comme dans cet exemple, est une manière d'incarner la possibilité d'une autre réalité dans la construction mémorielle du spectateur.

La juxtaposition d'un sens Warburgien des images aide l'artiste à créer une autre histoire, une science-fiction absurde dans ce cas-là. À travers cette juxtaposition des images filmiques des événements historiques (la guerre civile, le succès scientifique de l'U.R.S.S et le passé héroïque de Faris) Altindere produit une nouvelle signification culturelle : une confrontation avec la prétention et l'absurdité du discours des dominants.

2.4. *Corps perdu* (2005), Erkan Özgen

Une paire de rangers avec des jambes nues tourne le coin du mur, dribblant une balle blanche. La caméra suit les jambes à partir du niveau des genoux. Le chemin de terre est assez étroit, partiellement boueux avec des murs en pierre à deux côtés, moitié ensoleillé, moitié dans les ténèbres. Le tempo est lent, on dirait que la personne qui conduit la balle au pied est une sorte de passante baudelairienne si elle ne portait pas ces bottes militaires. On dirait qu'il s'agit d'un tout petit village, même abandonné, si on n'entendait pas les bruits lointains des enfants. L'homme, balle au pied, continue d'avancer sur le chemin qui nous semble circulaire car il est difficile de dire s'il passe par les mêmes rues ou non. Est-ce un soldat qui s'ennuie ? Le fou du village ? On n'en sait rien.

Petit à petit il commence à doubler le pas, la tension s'élève. Nous entendons même l'haleine du joueur et attendons pour témoigner la scène de violence. Une sensation de vertige apparaît chez le spectateur avec ce nouveau tempo et de multiples montages des scènes en gros plan. On regarde une lutte de contrôle entre le jeune homme et la balle, qui de temps en temps devient difficile à regarder à cause de cette

sensation de vertige. Essayant de suivre la balle, on se sent même perdu virtuellement dans ce village. A la fin, il presse la balle contre le mur et la fait éclater.

Les rangers signifient sans doute une sorte de violence physique et émotionnelle. D'une perspective, c'est un jeu de balle mais d'une autre, on sait bien qu'il s'agit d'une lutte entre le pouvoir et ce qui est soumis. Comme le titre *Le corps perdu* l'indique, l'individu en tant que soldat perd son identité et devient un moyen du pouvoir pour contrôler et manipuler les peuples soumis. Le pouvoir militaire représenté par les rangers, contrôle à la fois les corps des soldats et ceux des soumis même par violence si c'est nécessaire. L'angle de la caméra, la tension élevée, les mouvements répétitifs du joueur créent une atmosphère d'inquiétude et de gêne. De la même manière qu'avec ce corps perdu dans les impasses et les rues circulaires, le spectateur finit par se sentir mal à l'aise à cause de la tension agressive de la vidéo.

Dans ses vidéos, comme dans *Le corps perdu*, l'artiste fait souvent l'usage des métaphores et des symboles. Si on en fait une analyse plus détaillée, on peut constater que la relation politique et sociale entre le pouvoir et ce qui est soumis est placée ici dans un jeu de balle. Les paires de rangers signifient la tyrannie alors que la balle symbolise les corps soumis à cette force. Le visage du joueur est caché derrière un foulard, ce qui fait référence au fait que la tyrannie n'a jamais d'identité et qu'elle est impersonnelle. En fait, la seule règle du jeu est que le joueur n'ait pas d'identité, il est partout et il détermine les règles du jeu, construit le langage et dévore les corps, explique Özgen¹⁶⁴.

¹⁶⁴ Özgen, Erkan sur sa page personnelle. http://erkan-ozgen.blogspot.com.tr/2008/01/blog-post_12.html, 2008



ill.32 Erkan Özgen, *Lost Body (Corps perdu)* (2005)

La répétition comme geste esthétique tient une place importante dans cette œuvre d'Özgen. Dans un premier lieu, le mouvement circulaire du joueur dans les mêmes rues nous renvoie à un présent éternel : on sent que ce mouvement n'a ni début ni fin. Ce qui est principal est le caractère infini du temps. Alors, le sens ou la signification du mouvement perd son importance et la perception du spectateur se met en rapport avec la pensée au lieu de se concentrer sur l'action elle-même. Par conséquent, nous pouvons défendre l'idée que cette répétition circulaire souligne l'aspect *l'image-temps* de cette vidéo.

Cet aspect se fait visible également à travers les images qui se répètent. Pendant les quatre minutes et demie (la durée de l'œuvre) la caméra ne montre que les jambes, le visage caché, les bottes du joueur et la balle. Après un moment, voir les mêmes images nous fait penser qu'il n'y aura pas de nouvelle action et que l'artiste nous offre assez de temps pour pouvoir trouver des perspectives différentes à interpréter le sens.

L'absence de l'identité du joueur signifie également que l'on ne peut pas le relier avec une histoire, une action ou un acteur. Du coup, le pouvoir qu'il représente manque les limites temporelles (comme le début et la fin) et renvoie à l'idée de l'éternité ou de l'intemporalité. Alors, on se pose la question suivante : comment cette

vidéo reflète la mémoire collective ou quelle est sa contribution aux archives de mémoire ?

Dans l'hypothèse de notre thèse, nous avons soutenu que l'usage de répétition comme geste vidéographique peut constituer un choix pour l'expression de *memento mori* et que cela nous dirige vers une lecture des vidéos dont le sujet est le corps humain¹⁶⁵. Dans cette vidéo, le corps qui contrôle la vitesse et la direction de la balle contrôle également le rythme de la vidéo et les répétitions des images. Au lieu de combattre avec le *memento mori*, l'artiste accentue la force invisible qui joue avec les vies des autres, qui dévore les corps (le pouvoir militaire dans notre exemple). On dirait qu'il fait ressortir ou encore fait visible le pouvoir moderne qui est même en contrôle de la vie et de la mort des autres.

Donc, la réponse à notre question sur la mémoire collective est que l'artiste ajoute dans les archives de nos signes collectifs le caractère inévitable, envahissant de la force militaire ou du pouvoir politique particulièrement dans son pays, qui construit, modèle et dévore les corps de la même façon qu'une paire de rangers fait éclater une balle contre le mur.

2.5. *Le pendu* (2013), Ergin Çavuşoğlu

Dans cette vidéo d'Ergin Çavuşoğlu, la relation entre la peinture et l'image en mouvement se met en question. Les objets presque immobiles et le mouvement de la caméra si lent qu'il nous semble que l'on regarde un tableau minimaliste : une ceinture épaisse noire qui dépasse horizontalement un fond blanc. Le silence absolu. Au bout de la ceinture une chaussure pend. La caméra bouge et petit à petit on voit un homme en costume qui est pendu horizontalement du pied gauche. On comprend que l'image est tournée de 90 degrés pour créer cette ligne horizontale d'un homme attaché à la corde.

Son visage nous exprime qu'il souffre à rester accroché d'un seul pied à la corde. Il est littéralement sur la corde raide, dans une situation tendue. Il bouge les

¹⁶⁵ Voir l'introduction.

armes et la jambe une ou deux fois lentement pour rester en balance comme un funambule. Pendant que la caméra bouge lentement vers son point de commencement, l'image a l'air d'être presque figée comme si la durée naturelle était dilatée. La vidéo finit de la même manière qu'elle était commencée.

La métaphore de ce col blanc est claire. L'homme en costume qui semble s'être pendu volontairement choisit de souffrir alors qu'il pourrait se libérer facilement. Il s'agit d'une critique de la société contemporaine dont les membres s'infligent la peine en se mettent au sein du système des situations tendues. Même si c'est une vidéo de deux minutes, il nous semble assister à une punition assez longue. L'esthétique minimaliste de la vidéo avec l'effet de dilatation aide à construire à la fois une scène crispée et une sensation d'éternité : un funambule contemporain puni pour le reste de sa vie.

Çavuşoğlu explique que cette œuvre reflète les complexités du subconscient humain et sa lutte pour la paix intérieure. Il s'est inspiré de la scène de rêve dans *Ma Confession* de Tolstoï, écrit à un tournant de la vie de l'auteur, lorsqu'il cherchait à comprendre le sens de la vie et ses valeurs morales. Dans le rêve, Tolstoï se voit emmêlé dans des fils allongés sur un lit suspendu que l'écrivain définit comme *espace infini*. La lutte intérieure et l'impuissance le poussent à résister contre la force gravitationnelle du suspens.

Contrairement à l'époque de Tolstoï, l'homme du 21^{ème} siècle vit une vie rapide, surtout dans le secteur que l'on appelle les "cols blancs". Suspendre le temps, ralentir, prendre son temps pour penser le sens de la vie sont des concepts presque impossibles pour l'homme de cette époque. Dans la vidéo de Çavuşoğlu, cet homme à col blanc est tiré de sa vie rapide et placé dans un espace qui a l'air d'être infini grâce à l'arrière-plan blanc et vide, pendu contre sa volonté et puni avec la lenteur. Ralentir le temps, c'est la punition de l'artiste pour le col blanc.



ill.33 Ergin Çavuşoğlu, *The Hanged Man (Le Pendu)* (2013)

On peut presque saisir un côté de *tableau vivant* dans *Le Pendu* dont l'image est ralentie à l'extrême. On dirait que la personne pendue essaie de ne pas bouger, résiste la force gravitationnelle du suspense pour faire gagner à la vidéo la caractéristique de la photo, de l'image immobile. À travers la dilatation de la durée, l'artiste contrôle la vitesse de la vidéo et par conséquent il contrôle le temps. Le tableau vivant apporte également un air poétique à cette image vidéographique. Le pouvoir d'interrompre, d'arrêter le temps sont les gestes qui rapprochent la vidéo plus à la poésie qu'à la prose. C'est ainsi que Valéry a défini le poème : "*Le poème, est une hésitation prolongée entre le son et le sens*¹⁶⁶." C'est aussi pour la même raison que Hölderlin explique que la césure fait apparaître le mot en tant que tel en arrêtant le rythme et le déroulement des mots : il définit la césure comme "*une interruption contre-rythmique*¹⁶⁷." Alors, on pourrait reprendre les définitions de Valéry et de Hölderlin et dire que la vidéo, grâce à la dilatation des durées, peut devenir une hésitation prolongée entre l'image et le sens. Alors, la narration est mise de côté et le temps est exposé en tant que tel, d'une manière pareille à ce que Deleuze écrit sur les caractéristiques de l'*image-temps*.

Quant à la question de la mémoire, on peut soutenir que la dilatation des durées crée une conscience intime du temps. Par cette expression, on entend que le temps n'est pas extérieur à la conscience, on n'a pas *une conscience de temps* mais le temps

¹⁶⁶ Valéry, Paul. *Oeuvres II*. Gallimard, 1960. p. 636

¹⁶⁷ Hölderlin. *Œdipe le tryan de Sophocle*. Christian Bourgoies Editeur, 1998 p.209

est immanent à la conscience. Dans *Mémoire et oubli*, Ricœur explique la conscience intime du temps ainsi : "... conscience n'est pas pris ici au sens de "conscience de", sur le modèle de l'intentionnalité *ad extra*. Nul intervalle, donc, entre conscience et temps. Il est remarquable que cette parfaite immanence soit obtenue d'un seul coup par la mise hors circuit, la "réduction" du temps "objectif", du temps du monde, que le sens commun tient pour extérieur à la conscience¹⁶⁸."

Il nous semble que le pendu perd la conscience intime du temps comme il perd son contrôle sur le temps ; il était puni par la lenteur du temps, il est figé dans le temps. Par contre, pour les spectateurs, le temps dilaté est perçu *"comme une nouvelle modalité de perception des durées, reconnue intimement car déjà expérimentée dans les activités mentales du rêve ou de la remémoration"*¹⁶⁹. " Cette image lente nous apparaît comme proche des images de notre esprit, de notre remémoration. Ainsi, l'artiste laisse dans l'archive de mémoire collective une pièce intime de sa remémoration, une projection de la souffrance de l'homme du col blanc, emmêlé par le temps rapide.

2.6 La *Longue marche* (1999), Seza Paker

On regarde une série de photographies en noir et blanc, disposée l'une après l'autre. Ce sont des photos appartenant aux archives personnelles de l'artiste, prises par son père dans les années 1950. Les photos sont prises lors de la fondation d'Israël, au nord du pays. Sur les photos, des animations de tulipes en couleur rouge et violet sont créés à l'aide d'un ordinateur. La musique au même titre que l'œuvre accompagne les images. C'est la pièce musicale de Max Roach et Archie Shepp, inspirée par la marche de Mao Zedong, le chef de la lutte communiste chinoise. On dirait que c'est

¹⁶⁸ Ricœur, Paul. *op. cit.* p. 133

¹⁶⁹ Parfait, Françoise. *op. cit.* p. 123

un hommage à la batterie et aux batteurs. Le rythme de la musique et la diffusion des images sont dans une totale harmonie.

Dans cette vidéo qui dure 4 minutes et demie, on voit les visages heureux et pleins d'espoir des hommes et des femmes. Ils travaillent dans un champ, construisent une maison, voyagent dans une voiture à chevaux... Tous souriaient à un avenir attendu depuis assez longtemps. Les tulipes apparaissent et disparaissent près des figures, en coordination avec la musique. Contrairement aux photos, les tulipes sont toujours mobiles. Elles s'ouvrent, tournent, se ferment, fleurissent, grandissent.... Parfois on voit des oiseaux dans le ciel, toujours en noir et blanc, accompagnés par une nouvelle forme de tulipe. Après cinq ou six photos, la vidéo se termine avec une photo de singe derrière une cage.



ill.33 Seza Parker, *The Long March (La Longue marche)* (1999)

La longue marche, environ 12.000 kilomètres de l'Armée rouge chinoise dans les années 1934 et 1935, reste comme le plus important symbole de victoire de la lutte communiste chinoise. Par contre, le conflit israélo-palestinien n'est pas résolu depuis des dizaines d'années et l'espoir que l'on voit clairement sur les visages des personnes sur les photos se fanent comme des tulipes. Peut-être celui-ci est une longue marche à parcourir encore une autre dizaine d'années ? Ou ces peuples sont définitivement des prisonniers de leur destin, comme le singe dans le zoo ? Au lieu d'apporter des réponses ou faire des remarques sur la situation politique contemporaine, Seza Parker nous laisse avec des questions pour une interrogation beaucoup plus profonde.

Seza Paker fusionne les images fixes et les images mouvantes, à savoir les photos et les images mobiles produites à l'ordinateur. Fusionner des différents médiums déconstruit également les formes connues afin de créer de nouvelles possibilités d'expression. Par conséquent, même si elle utilise des images figées dans un médium mouvant comme la vidéo, l'intégration des animations sur les photos rend l'image toujours dans un état de devenir. Le temps ne nous ramène pas dans le passé, même si les photos appartiennent aux années 1950. Dans son livre sur Seza Paker, intitulé *Refleksif Akışkanlıklar (Les Fluidités instinctives)*, Ali Akay interprète cette fusion ainsi : " *L'histoire, au lieu d'être le passé ou le présent, est traînée vers un devenir et par conséquent, en s'ouvrant vers le futur par un devenir mineur du passé et du présent, Seza Paker pose des questions ouvertes. Paker, au lieu d'être dans le temps et s'adosser sur ce qui est populaire, actualise dans son art le concept intempestif, intemporel de Nietzsche, en débordant le temps sur lui-même*^{170,171}. " *Devenir mineur* est expliqué par Deleuze et Guattari comme une transformation qui produit " *son propre point de sous-développement, son propre patois, son tiers monde à soi, son désert à soi*¹⁷². " On entend par l'art en état mineur, l'art qui est à l'opposé de la culture populaire/commerciale, de la standardisation. Ainsi, Paker est marginale par rapport à son temps. C'est un art qui rompt les conventions de son temps. Elle se place à l'opposé de la pensée, de l'idéologie majeure, dominante de son temps. Il s'ensuit que Seza Paker ne traite pas l'histoire comme un passé ni comme un présent où il faut en conclure les conséquences mais elle pose des questions ouvertes qui nous emmène vers le futur.

Elle nous montre les photos de l'Israël des années 1950 mais ce n'est pas pour exposer un témoignage de cette époque. Au contraire, par le biais des tulipes dans un état de devenir sans cesse, Paker nous montre le temps en tant qu'une durée qui s'ouvre vers les futures interrogations. Superposer les animations et les photos crée une multitude des couches d'images permettant de relier les temporalités avec plus de possibilités. Cette technique de mixage s'ouvre vers la production d'une nouvelle temporalité comme dans le cas de *La Longue marche*.

¹⁷⁰ J'ai traduit du turc.

¹⁷¹ Akay, Ali. **Seza Paker Refleksif Akışkanlıklar**. 2015, p.9

¹⁷² Deleuze Gilles, Guattari Felix. **Kafka: pour une littérature mineure**. Paris : Editions de minuit, 1975. p.33

Nous avons soutenu que le mixage comme geste esthétique, sert à conceptualiser la vie des images par le motif de l'incarnation. L'incarnation, au sens de l'ouverture de l'image au spectateur, se fait par l'intégration du temps comme une extra dimension aux images. En gagnant une autre dimension, les photos dans *La Longue marche*, ne nous rapportent pas au passé qu'elles étaient prises mais elles se comportent toujours vivantes. On peut ainsi dire que les images de Seza Paker se comportent comme une mémoire vivante qui est en train de se construire, toujours dans un état de devenir.

L'artiste vient d'une famille immigrée de la Palestine à Istanbul. Cette vidéo se forme lors de sa deuxième visite en Israël en 1999, au dessus de la mémoire des archives des photos appartenant aux années 1950. Elle laisse la politique actuelle de côté. Par conséquent, ce qu'elle ajoute à ces archives personnelles va plus loin qu'une interrogation sur l'identité, sur les rêves de socialisme ou sur l'indépendance /la domination des deux pays. Elle transforme les images génériques de l'histoire en un devenir toujours ouvert aux questionnements mineurs, qui se situent à l'opposé de banal, des normes dominantes.

2.7 *Neochronophobiq* (2015), Emre Hüner

Neochronophobiq d'Emre Hüner est une installation vidéographique à trois écrans qui explore l'idée de la perception du temps à travers des objets fictifs et des entités architecturales. La vidéo est centrée autour de divers objets sculpturaux dans des espaces différents, y compris des intérieurs naturels et artificiels qui rappellent les ruines néolithiques anatoliennes comme le site rituel de Göbekli Tepe, des formations volcaniques ou des carrières de pierre. Ces objets sont bougés, interrogés par une figure humaine (joué par l'acteur Tomas Lemarquis) qui les collectionne et les observe simultanément.

Les caractères principaux de *Neocronophobiq* sont les objets/sculptures amorphes que l'on voit sur l'écran du milieu. Leur fonction est inconnue. On dirait qu'ils sont à la fois archéologiques, organiques et futuristes. Leur signification est indéchiffrable et ils semblent incarner des contradictions entre une interprétation scientifique et magique. Ils tournent sans cesse comme des astéroïdes dans l'espace sur des piédestaux pour être observés sous tous les angles et dans toutes les dimensions possibles. L'écran du milieu relie les deux autres sur lesquels on regarde l'intérieur d'une maison comme caverne moderne et l'extérieur, la nature qui entoure cette maison.



ill.35 Emre Hüner, *Neocronophobiq*, 2015

Sur l'écran situé à droite, on voit l'acteur dans un espace similaire à celui d'une caverne moderne. Il travaille sur les objets de sa collection : il les examine, nettoie, classifie et observe attentivement. Dans son bleu de travail et avec les gants qu'il porte, on dirait qu'il est un scientifique. Sur l'écran situé à gauche, l'acteur est dans la nature. C'est une géographie avec des traces d'architecture comme barrage de retenu ou grands dépôts. Les matériaux et les topographies sont non identifiables, par contre ils ressemblent aux objets/sculptures sur l'écran du milieu. Notre personnage se promène comme s'il cherche quelque chose sur cette vaste géographie. Il expérimente avec de l'eau, du feu, de l'air et de la terre. On entend les voix de la nature : les oiseaux, l'eau qui coule, le feu qui brûle...

Vers la fin de cette vidéo qui dure presque quarante minutes, on voit l'acteur sortir de sa cave. Ainsi tous les écrans plongent dans une totale obscurité. Quelques secondes plus tard, sur l'écran situé à droite, on voit l'acteur à l'extérieur, comme si ce qui se passait sur l'écran à l'autre bout de la chambre recommençait à nouveau.

Le titre de l'œuvre, le mot *Neochronophobiq* est construit avec l'union de la chronophobie (la peur du temps, de la durée) et l'omniprésence en anglais, à savoir *ubiquity*. Le préfixe 'neo' fait référence à ce qui est nouveau mais aussi à la période néolithique. Par conséquent, de la même manière que l'œuvre elle-même, le titre nous renvoie à un monde à la fois nouveau et ancien donc à un monde en dehors de l'esprit, du langage, au-delà de ce qui peut être saisi. La référence à l'état ou la capacité d'être partout en même temps et avoir peur du temps amènent le spectateur à l'idée de non-temps ou à un temps inconnu. Les objets/sculptures non identifiables renforcent ce sentiment d'espace-temps paradoxal ou insaisissable.

À propos de son œuvre, l'artiste s'explique ainsi : "*Dans Neochronophobiq, ces objets et paysages sont vivants –comme des métaphores extrêmes d'une langue pétrifiée, ils ont le son d'un verre qui est brisé, se déplaçant et se transformant doucement, une connaissance tactile, les objets de rituels, des formes-pensées, des morceaux d'argile cuit qui sert à une narration non linéaire dans une instance post-humaine* ^{173,174}." On comprend que Hüner crée un monde post-humaine, dans un futur inconnu, où on essaie de comprendre les mémoires des civilisations précédentes à travers les artefacts, similaire à l'idée de rétentions tertiaires de Stiegler. (Nous avons expliqué que cette sorte de rétention est les inscriptions matérielles de la mémoire dans des dispositifs mnemotechniques¹⁷⁵.) Dans ce monde, on a peur du temps parce qu'il nous rappelle que tout va périr un jour.

Nous soutenons que le geste esthétique dont Emre Hüner fait usage dans cette vidéo est la répétition. Premièrement, la fin de la vidéo nous rappelle le retour éternel comme l'acteur sort de sa maison sur le troisième écran pour en venir à la nature sur

¹⁷³ J'ai traduit de l'anglais.

¹⁷⁴ Hüner, Emre. "*The Forms of Non Belonging*" dans *e-flux journal*, July 2015, <http://supercommunity.e-flux.com/texts/the-forms-of-non-belonging/>

¹⁷⁵ Voir la deuxième partie de la thèse sur Bernard Stiegler.

le premier écran. Deuxièmement, le retour des objets/sculptures sur différents écrans avec des fonctions différentes et la répétition de leur forme dans les autres images comme celle d'un rocher ou de l'argile font gagner un rythme répétitif visuel à la vidéo. Enfin troisièmement, attirer l'attention du spectateur sur les activités quotidiennes du scientifique dans sa cave et dans la nature se rapporte à la conception d'un temps qui se répète toujours dans le présent, nous renvoyant à un présent éternel. Par conséquent, le présent éternel crée la chronophobie chez l'homme.

Nous avons écrit que la répétition comme geste esthétique constitue un choix pour l'expression du *memento mori*. Ainsi on peut se poser la question suivante : comment un être humain, une civilisation se projette au delà de sa propre mort ? À travers *Neochronophobiq*, on sent que l'homme trouve du sens dans les choses qu'il produit. Ces objets/sculptures et tout le mécanisme qu'on a créé autour de nous n'auraient pas existé sans l'être humain. Dans un artefact, on voit toute l'humanité. En d'autres termes, la mémoire du geste et de la conscience sont transmises à travers les inscriptions matérielles.

Dans *La Chambre claire*, Barthes écrit : "*Devant la photo de ma mère enfant, je me dis : elle va mourir. Je frémis, tel le psychotique de Winnicott, d'une catastrophe qui a déjà eu lieu. Que le sujet en soit déjà mort ou non, toute photographie est cette catastrophe*¹⁷⁶". Ces objets/sculptures ont la même fonction que la photographie : nous frémissons devant ces objets parce que la civilisation qui les a créés va mourir. Dans ce sens-là, tout artefact est cette catastrophe.

2.8 *Des dés et des hommes* (2013), Didem Pekün

Présenté sous forme de dialogue sur deux écrans, comme un livre ouvert, *Des dés et des hommes* est un *journal vidéo essayiste*¹⁷⁷ dans lequel Didem Pekün se concentre sur les images du monde autour d'elle à travers un point de vue subjectif sans révéler ce qui est personnel. Les images proviennent de Londres et d'Istanbul, les

¹⁷⁶ Barthes, Roland. *La Chambre claire : Notes sur la photographie*. Gallimard. 1980. p. 148

¹⁷⁷ Dans notre interview, l'artiste définit son oeuvre comme '*essayistic video diary*'.

deux villes où l'artiste vie et travaille. Les deux villes entre lesquelles elle se sent déchirée.

La vidéo commence avec les images du mouvement *Occupy* à Londres vers la fin de 2011 et avance chronologiquement. Cinquième anniversaire de l'assassinat de Hrant Dink (journaliste arménien), le bombardement de Roboski (un village kurde en Turquie), les manifestations du premier Mai et de Gezi à Istanbul en 2013 sont les exemples de sujets sur lesquels l'artiste commente en voix off dans la vidéo.

Au lieu de montrer les images des événements, Pekün choisit souvent de mettre ce qu'elle voit autour d'elle à ces moments : un paysage à travers sa fenêtre de maison ou sa voiture, les oiseaux à côté d'un lac, sa visite à un parc, etc. Ces récits sont entrelacés avec des expériences plus joyeuses et insaisissables telles que des garçons plongeant dans le Bosphore, un couple d'aigle s'accouplant dans le ciel ou encore un enfant jouant avec des bulles de savon. Une image en noir et blanc d'une main qui lance des dés se répète entre les récits, sous forme d'arrêt sur image. L'image est figée pour quelques minutes alors qu'on continue à entendre la voix off. Ici, le coup de dés agit en tant qu'une métaphore qui fait référence à l'existence individuelle où les motifs de la vie quotidienne sont indéterminables et nos actions ne sont qu'un choix quelconque parmi les autres. Lancer les dés affirme un sentiment d'urgence ainsi qu'une prise de conscience de la façon dont nos vies et l'histoire sont dans un perpétuel état de répétition avec des variations paradoxales.

Lors de notre interview avec Didem Pekün, elle a souligné qu'elle a essayé de tracer une ligne entre ne pas révéler le personnel et parler de sa vie, entre ce qu'elle voit et ce qu'elle se sent autour d'elle d'une manière subjective. C'est pour cette raison qu'elle définit sa vidéo comme *journal vidéo essayiste*. Elle a remarqué ainsi : "*En tant que cinéaste/vidéaste, je me concentre sur des formes qui adoptent un point de vue subjectif. À partir de ce point de vue, on peut voir d'une manière critique le monde et ses ordres sociaux, politiques et économiques plutôt que de révéler ce qui est personnel*"¹⁷⁸. "

¹⁷⁸ Pekün, Didem. Interview qu'on a fait en Mars 2017

Acclimatée aux différentes conditions néolibérales entre Istanbul et Londres, Pekün capture les moments de rupture et de violence dans sa vie de tous les jours. En effet, elle a d'abord pris sa caméra dans l'espoir de garder les moments et donner un sens à un présent qu'elle sentait se déplacer autour d'elle. Dans la vidéo, chacune des images qu'elle met dans son journal reçoit un traitement visuellement et linguistiquement différent : chacune se comporte en tant qu'un essai nouveau qui reflète les idées et les événements découlant du lancement des dés. En ce sens, *Des dés et des hommes* est une réflexion sur la manière dont nous réagissons au présent qui se déroule autour de nous.

Par sa composition cyclique (un retour répétitif de l'arrêt sur l'image monochrome des mains lançant les dés) et par son style à la fois méditatif et rythmique, *Des dés et des hommes* démontre le flux répétitif de l'histoire. Par le biais de la répétition, l'histoire et même le futur ressemblent à un présent éternel duquel il est impossible de se sauver. Même si les acteurs, le décor ou les réalisateurs changent avec les années, il nous semble que la même pièce est jouée et rejouée de nouveau à travers les générations.



ill.36 Didem Pekün, Of Dice and Men (*Des dés et des hommes*) , 2013

Un autre geste esthétique utilisé par l'artiste est l'arrêt sur image. Elle fige la temporalité de la narration des récits et la remplace par un présent atemporel, suspendu. Les dés sont également suspendus dans l'air. Selon Bellour, cela représente par excellence l'effet photo ; la "*façon qu'a le cinéma de tordre le cou pour se voir, et de se transformer en intégrant les données apparemment les plus contraires à sa nature de spectacle illusoire fondé sur la continuité et la transparence du mouvement*¹⁷⁹". Ainsi, Pekün souligne encore une fois l'aspect illusoire de l'histoire qui nous semble continuer d'une façon progressive alors que le mouvement progressif n'existe pas.

Même si cette vidéo est présentée avec une esthétique de journal intime et à travers un point de vue subjectif, la mémoire individuelle enregistrée de l'artiste prend possession d'elle-même seulement si l'individu appartient à un groupe. Autrement dit, le moi n'existe pas seul mais toujours avec un autre. Cela signifie que le 'moi', le 'je' est toujours social, toujours en relation avec l'autrui. Ce que Didem Pekün raconte à travers les images peut nous sembler être à la première personne du singulier mais il est toujours en effet, à la première personne du pluriel. Les images parlent à travers notre mémoire collective et historique.

2.9 Une salle de bain à soi (2015), Zeyno Pekünlü

Une salle de bain à soi se faufile dans les salles de bains des hommes et jette un coup d'œil à leurs moments intimes qu'ils partagent volontairement sur Web 2 (plateforme de web ouverte). L'œuvre est un collage de divers vidéos que les utilisateurs ont capturées dans leur salle de bain et téléchargées sur YouTube pour partager leurs expériences sur les techniques de compiler, sécher, façonner et se coiffer les cheveux.

Pendant les dix sept minutes, on observe les hommes de diverses générations et ethnicités répéter les mêmes gestes : ils sèchent les cheveux avec une serviette, appliquent la cire coiffante, les lissent et se coiffent selon la mode populaire. Ces

¹⁷⁹ Bellour, Raymond. op.cit, p.92

hommes qui montrent des techniques de coiffure devant la caméra, à la fois présentent une performance informative et nous invitent à regarder par leur judas. Contrairement à la signification universelle de la masculinité, à savoir le pouvoir, le judas volontairement ouvert nous présente la fragilité virile.

Zeyno Pekünlü trouve cette performance assez érotique : *"Même si les hommes ne vous plaisent pas, le fait qu'ils s'exposent à moitié nus, leur regard dans le miroir, me semblent très érotique... C'est une situation où on ne voit pas souvent les hommes. Et enfin, j'ai compris que même si les gens ne veulent pas l'accepter, les hommes consacrent beaucoup de temps à leurs cheveux¹⁸⁰."*

La technologie est révélatrice de notre manière d'être et de penser. L'expression de *web-intimité* est un exemple de cette approche. Depuis le milieu des années 1990 où l'internet fait partie de notre vie quotidienne, une autre dimension de l'intime y est également entrée. La diffusion des données personnelles a ainsi contribué d'une manière sans précédent à notre présence au monde. Ainsi l'espace domestique sur le web est propulsé par les webcams et le web-intimité a bouleversé notre rapport au monde et aux autres. Désormais, nous sommes dans un âge où les hommes montrent volontairement ce qu'ils font dans la salle de bain, partagent leurs secrets de beauté et même créent des identités plurielles et virtuelles.

Ce collage mouvant de Zeyno Pekünlü peut être interprété comme une archive de web-intimité des routines de coiffure des hommes. D'une façon assez intéressante, leurs routines sont très semblables. On dirait qu'ils suivent les mêmes règles de coiffure comme si elles étaient inscrites sur leur miroir de leur salle de bain. Cette ressemblance des routines montre comment ces gestes répétitifs sont appris dans le milieu social.

¹⁸⁰ Extrait tiré d'un interview de Zeyno Pekünlü dans Zero İstanbul, <http://www.zeroistanbul.com/insanlar/roportajlar/sanat/zeyno-pekunlu>, 3 janvier 2017



ill.37 Zeyno Pekünlü, *A bathroom of its own*, (*Une salle de bain à soi*), 2015

L'aspect visuellement esthétique des gestes qui se répètent l'un après l'autre ajoute ainsi une structure rythmique à la vidéo. Quand on écoute de la musique répétitive, on n'entend plus la mélodie qui vient de passer et qui s'avance vers le futur mais on ne perçoit que le présent du temps. Donc pareil au rythme musical, le rythme visuel obtenu par la technique de répétition insiste sur un présent qui se répète, un présent éternel.

En outre, enregistrer ces gestes insiste sur le fait d'être ici et là. Nicolas Thély, théoricien de nouveau média, explique ce phénomène d'être ici et là à travers le web ainsi : "[...] *la conscientisation de l'expérience vécue s'est dédoublée : à celle de l' ancestrale ici et maintenant il ne faut pas oublier celle plus moderne de l'ici et là. En effet, étant enregistrée, l'expérience vécue est potentiellement diffusable et sujette d'autres regards, d'autres jugements et interprétations*¹⁸¹. " Il s'ensuit que par le biais de diffusion de l'expérience vécue enregistrée sur un médium de partage universel auquel les utilisateurs peuvent revenir quand ils veulent, l'image gagne un caractère de l'ici et là pour toujours sur le web.

Pierre-Damien Huyghe, professeur des arts, défend également l'hypothèse "*qu'il n'y a plus d'expérience vécue sans enregistrement*¹⁸²." Les technologies du quotidien comme le YouTube ajoutent l'aspect de diffusion facile et rapide et ainsi

¹⁸¹ Thély, Nicolas. "La web-intimité" publié sur *Raison-Publique.fr*, <http://www.raison-publique.fr/article542.html#nb9>

¹⁸² Ibid

créent une nouvelle façon pour les usagers de projeter au delà de leur expérience personnelle, au delà de leur espace individuel. Le narcissisme devant le miroir de la salle de bain dépasse l'espace individuel et se redouble par le fait de se montrer à travers la caméra de web et de s'ouvrir aux internautes inconnus. Par conséquent, le moi se crée grâce au feedback des technologies du quotidien.

2.10 Cours (2010), Yasemin Özcan

L'écran s'ouvre avec des chaises vides du stade olympique Atatürk. Il n'y a que deux personnes sur le parcours, et pas de spectateurs. Les coureuses attendent le signe pour commencer à courir. L'une est l'artiste elle-même dans son survêtement et ses chaussures de sport. À côté d'elle, il y a une femme bien coiffée et maquillée, dans une robe assez chic et des chaussures à talons. Elles commencent à courir. Par contre, on comprend dès le début qu'il ne s'agit pas d'une course. La femme avec les talons court à côté de l'artiste comme si elle veut la motiver pendant son voyage dans le stade. C'est sa psychiatre avec son expression souriant et de soutien.

Yasemin Özcan rencontre quelques obstacles pendant la course : on voit une main lui offrant du sucre que l'artiste refuse et un pot de géranium au dessus duquel il faut sauter. Ils signifient le support et les handicaps de la famille. Lors de la rencontre avec ces obstacles, l'image se ralentit et le spectateur gagne plus de temps pour observer la sueur sur les vêtements ainsi que l'expression du plaisir sur le visage d'Özcan.

Elles continuent à courir. Toutes les deux dépassent la ligne blanche en même temps et ainsi terminent la course. Il y a une coupe qui attend Yasemin Özcan. Elle dépasse la coupe sans même la regarder et continue de courir. L'écran s'obscurcit. C'est une fin assez didactique. Elle nous dit : vous faites la course avec vous-même et n'attendez pas des prix du monde d'extérieur, car cela n'est pas une chose importante.

Il n'y a pas de son dans cette vidéo de trois minutes. L'artiste explique qu'elle a voulu inclure justement le son de sa respiration mais parce que le stade se préparait pour le concert d'U2 pendant la prise de la vidéo et donc qu'il y avait beaucoup de bruit, c'était impossible en pratique¹⁸³. Par contre, elle est contente du résultat parce que le silence permet aux spectateurs de penser seulement ce qu'ils voient, à savoir l'image.

Yasemin Özcan nous raconte qu'elle a choisit de courir métaphoriquement avec sa psychiatre pour exprimer que le processus de thérapie est un parcours assez long et difficile, qui peut même durer pendant toute votre vie¹⁸⁴. Elle ajoute qu'elle est également inspirée par Süreyya Ayhan¹⁸⁵ et que si elle était un homme, elle n'aurait pas vécu les mêmes choses que Süreyya. Pour l'artiste, c'est une histoire d'injustice. Elle s'explique : *"Pendant la thérapie, je me disais que je ne vais pas arrêter et remporter la coupe comme Süreyya Ayhan. Je pensais qu'il y aurait un prix à la fin. Quand j'ai décidé qu'il n'y aurait jamais un prix, j'ai commencé à produire cette vidéo"*¹⁸⁶.



ill. 38 Yasemin Özcan, *Run (Cours)*, 2010

Dans la presque totalité de la vidéo, l'image est au ralenti. Le ralenti consiste à augmenter le nombre d'images par seconde lors de la prise de la vidéo. Par une

¹⁸³ Interview personnel avec Yasemin Özcan. Juin 2015.

¹⁸⁴ Ibid

¹⁸⁵ Athlète turque, ancienne championne d'Europe de 1500. Elle a été suspendue à vie par la Fédération turque pour avoir subi un dopage positif, juste après avoir trainé une réputation fusionnelle dans le média turc avec son entraîneur qui était marié à l'époque. Peu après ils se sont mariés pour mettre fin au scandale de leur relation.

¹⁸⁶ Interview personnel avec Yasemin Özcan. Juin 2015.

première perspective plus pratique, la dilatation des durées permet aux spectateurs de mieux observer la difficulté de la course : la sueur, les larmes, l'effort de la coureuse. Autrement dit, elle sert à analyser au plus près le réel en créant un excès de temps. Par une deuxième perspective qui serait esthétique, on dirait que la dilatation des durées dénie la vitesse et ainsi le mouvement perd sa substance. Ainsi l'image s'approche de *l'image-temps* de Deleuze : l'image est présente de manière plus mentale, le devenir est plus explicite. Elle s'identifie plutôt à un acte présent qu'à un fait passé. "*La durée gagne une épaisseur, elle s'apparente d'avantage à une évolution, un devenir*"¹⁸⁷. "

Dans *Le Temps exposé*, Dominique Paini souligne l'aspect monumentalisant de ralenti : "*Si le ralenti paraît tendre vers l'immobilité, il est en fait une surexposition du mouvement qui dilate en monumentalisant celui-ci dans la durée*"¹⁸⁸. Le mouvement monumentalisé, figé dans la durée nous renvoie également à l'idée de confrontation avec sa propre mort, avec le *memento mori*. Le monument érigé de Süreyya Ayhan à Çorum fut enlevé après les scandales médiatiques sous prétexte qu'il avait besoin de rénovation et ne fut jamais remis à sa place. Peut-être avec cette vidéo, Yasemin Özcan érige à travers l'image mouvante le monument vidéographique de l'athlète à rester pour toujours dans les archives de notre mémoire collective.

¹⁸⁷ Chik, Caroline. **L'image paradoxale: fixité et mouvement**. Presse Universitaire de Septentrion, 2011. p. 160

¹⁸⁸ Paini, Dominique. **Le temps exposé : le cinéma de la salle au musée**. Cahiers du Cinéma, 2002. p. 102

3. Pour conclure le troisième chapitre

Ce dernier chapitre de notre étude constitue l'analyse de notre terrain de recherche. Afin de mieux saisir la conformité de notre hypothèse avec la collection de données, nous avons préparé un résumé en forme de tableau récapitulatif. Ainsi, il serait plus facile de voir la relation entre les gestes esthétiques et les représentations du temps qui en découlent : nous avons soutenu que les gestes/la technique esthétique comme la répétition nous renvoient à une représentation du temps comme un présent éternel alors que la dilatation/contraction des durées nous renvoie au temps comme vitesse. Enfin, on avait noté que le geste du mixage représente le temps comme la durée. Sur ce tableau ci-dessous, il est possible de voir plus clairement cette relation.

Par ailleurs, la contribution des artistes à la mémoire collective a également pris sa place dans ce tableau puisque, comme nous le défendons, la représentation du temps est reliée à la mémoire par le motif d'incarnation et la confrontation avec le *memento mori*. Une analyse plus détaillée des données est faite dans le chapitre suivant, dans la conclusion de notre thèse.

Titre de la vidéo	Geste esthétique utilisé	Représentation du temps qui en découle	Contribution à l'archive de mémoire collective
<i>Les femmes qui portent des perruques</i> (1999)	Mixage : les sons mixés dans l'espace créent une cacophonie transformée dans un murmure.	Temps comme durée : les histoires séparées sont reliées dans une même durée.	L'artiste place ensemble les images, les histoires et les expériences hétérogènes dans un tout significatif qui incarne dans la construction mémorielle du spectateur une différente archive sur les politiques d'identité et les conditions de liberté en Turquie.

<i>Le maître-horloger</i> (2006)	Répétition : la répétition des images des mains par différentes perspectives et cadres mais toujours en gros plan, tenant l'horloge.	Temps comme présent éternel : Le spectateur, en regardant les mouvements répétitifs des mains, se met à contempler directement le temps au lieu de chercher un sens dans le mouvement.	L'artiste documente les formes impressionnantes de résistance et de la production du corps humaine face au temps, exposant la confrontation avec le <i>memento mori</i> .
<i>Réfugié de l'espace</i> (2016)	Mixage : le regroupement des images hétérogènes en vitesse et en signification crée un nouveau lien entre les différentes temporalités.	Temps comme durée : rapprocher les différentes temporalités crée une nouvelle durée qui renvoie à l'absurde où à une fantaisie où l'exode des réfugiés sur Mars devient une autre réalité, une autre histoire si l'Histoire avait pris un autre tournant.	L'artiste incarne une nouvelle signification culturelle : une confrontation avec la prétention et l'absurdité du discours des dominants.
<i>Corps perdu</i> (2005)	Répétition : le mouvement circulaire du joueur dans les mêmes rues	Temps comme présent éternel : ce mouvement n'a ni un début ni une fin.	L'artiste rend visible le pouvoir moderne qui est même contrôle la vie et la mort des autres.
<i>Le pendu</i> (2013)	Dilatation des durées : l'image est ralentie à l'extrême.	Temps comme vitesse : le contrôle du temps, la représentation de la punition par la lenteur du temps.	L'artiste laisse la trace intime de la souffrance de l'homme <i>col blanc</i> , emmêlé par le temps rapide.
<i>La longue marche</i> (1999)	Mixage : fusionne des photos et des images mobiles.	Temps comme durée : par le biais des tulipes dans un état de devenir sans cesse, l'artiste nous montre le temps en tant qu'une durée qui s'ouvre vers de futures interrogations.	L'incarnation est créée par l'intégration du temps comme une extra dimension aux images comportent comme une mémoire vivante qui est en train de se construire, toujours dans un état de devenir.

<i>Neochronophobiq</i> (2015)	Répétition : le retour des objets/sculptures sur différents écrans avec des fonctions différentes et la répétition de leur forme dans les autres images.	Temps comme présent éternel : attirer le centre d'attention du spectateur sur les activités quotidiennes du scientifique dans sa cave et dans la nature se rapporte à la conception d'un temps qui se répète toujours dans le présent, nous renvoyant à un présent éternel.	L'artiste offre une interrogation reliée à la confrontation avec le <i>memento mori</i> : Comment un être humain, une civilisation se projette au delà de sa propre mort ?
<i>Des dès et des hommes</i> (2013)	Répétition : un retour répétitif de l'arrêt sur l'image monochrome des mains lançant les dés. Contraction des durées -l'arrêt sur image : les dés suspendus dans l'air.	Temps comme présent éternel : l'histoire et même le futur ressemblent à un présent éternel duquel il est impossible de se sauver. Temps comme vitesse : l'artiste souligne encore l'aspect illusoire de l'histoire qui nous semble continuer d'une façon progressive.	L'artiste approche à l'idée du <i>memento mori</i> en démontrant que le mouvement progressif n'existe pas, la vitesse dans l'histoire est illusoire.
<i>Une salle de bain à soi</i> (2015)	Répétition : les gestes répétitifs de la routine de coiffure des hommes.	Temps comme présent éternel : par le biais de diffusion de l'expérience vécue enregistrée sur un médium de partage universel auquel les utilisateurs peuvent revenir quand ils veulent, l'image gagne un caractère de l'ici et là pour toujours sur le web.	Grâce aux technologies du quotidien comme le YouTube les usagers se projetent au delà de leur expérience personnelle, au delà de leur espace individuel, du <i>memento mori</i> .

Cours (2010)	Dilatation des durées : L'image de la coureuse au ralenti.	Temps comme vitesse : la dilatation des durées dénie la vitesse et le mouvement perd sa substance. Ce qui est important est le devenir mental de la coureuse.	L'artiste érige à travers l'image mouvante du monument vidéographique de l'athlète (Süreyya Ayhan) à rester pour toujours dans les archives de notre mémoire collective.
--------------	---	--	--



CONCLUSION GENERALE

Nous allons d'abord retracer une rétrospective des grandes lignes de notre recherche et ses étapes marquantes tout en soulignant comment les différentes parties tiennent bien ensemble en formant un cheminement cohérent. Cela est suivi par la réponse à la question générale de la recherche. Nous allons aussitôt rappeler les positions principales des auteurs que l'on a cités dans notre étude et nous allons expliquer en quoi notre recherche a confirmé, complété ou infirmé leurs positions. Le tout se termine par la présentation de limitations et les pistes de réflexions ultérieures de notre recherche : les points que nous avons moins bien traités, les orientations intéressantes qui se dégagent et pourront être approfondies lors des recherches ultérieures.

Retour sur la démarche :

À l'origine, le but premier de cette étude doctorale est d'analyser en détail le rapport entre les images vidéographiques et la représentation du temps à travers elles. Dans notre mémoire de Master, nous avons travaillé sur la question de la nécessité d'une nouvelle théorie d'esthétique pour penser la représentation du temps dans les images numériques. Pendant ce travail de Master nous nous sommes aperçues qu'une étude plus approfondie sur la technique nous serait utile pour mieux comprendre la représentation du temps dans les images.

Nous avons choisi d'étudier les images vidéographiques parce que premièrement la vidéo en tant que discipline théorique a commencé à gagner une place importante dans le monde académique en Turquie. Deuxièmement, la multiplication des galeries d'art depuis une quinzaine d'années a transformé Istanbul en une ville de production des arts contemporains en l'intégrant aussi dans le marché des arts

internationaux. Nous croyons que cela nécessite une observation plus approfondie sur ce qui se passe dans le monde de l'art contemporain et des images vidéographiques.

En prenant en considération cet intérêt et notre but, nous avons formulé deux questions de recherche qui se complètent. Elles sont :

- Dans un premier temps, comment les paramètres techniques spécifiques de la vidéo construisent des temporalités synthétiques ? Par cette question, nous avons cherché à voir quels gestes esthétiques les vidéastes ont utilisés/mis en œuvre pour créer chez le spectateur l'expérience de la temporalité à travers les images.

- Dans un deuxième temps, comment l'expérience de la temporalité participe à la construction de la mémoire collective ? Nous avons pris en compte la définition d'Aby Warburg pour la mémoire collective : c'est une collection d'excitation qui se forme dans les archives mentales suivant des lois qui sont formées à partir d'une nouvelle manière de comprendre les images par le biais de leur juxtaposition¹⁸⁹. Dans le cas des images vidéographiques, une manière de créer la juxtaposition passe par l'action de créer des temporalités qui relient les images. Par conséquent nous avons évalué ces qualités temporelles pour déchiffrer les traces que les images vidéographiques laissent dans la mémoire collective.

Dans une étude préliminaire nous avons regardé les vidéos d'une cinquantaines d'artistes de la Turquie : en suivant les deux questions complémentaires de notre étude, nous avons fait l'hypothèse que l'image vidéographique, en tant qu'une forme technique et conceptuelle, a son propre modèle de construction du temps qui participe également aux révisions nouvelles de la mémoire collective. Lors de cette étude préliminaire dans notre terrain de recherche, nous avons constaté que les vidéastes faisaient régulièrement usage de techniques/gestes esthétiques de mixage, répétition, dilatation/contraction des durées et le circuit fermé. Ainsi, nous avons soutenu que ces gestes nous dirigent vers différentes conceptions de temporalité telles que le temps comme durée, comme présent éternel, comme vitesse et comme quatrième dimension.

¹⁸⁹ Aby Warburg. **L'Atlas mnémosyne**. Paris: INHA, 2012

Nous avons souligné que ces conceptions de temporalités, à leur tour, révèlent la notion de l'incarnation et la confrontation avec le *memento mori* en tant qu'un point de vue à déposer dans les archives de mémoires.

Pour pouvoir tester notre hypothèse, le premier pas pris était la présentation de l'art vidéo et les concepts qui en découlent tels que l'image, le temps et la mémoire. Ainsi, dans le premier chapitre nous avons noté les étapes importantes de l'histoire de l'art vidéo. Nous avons suivi les grandes lignes historiques sur la genèse et l'évolution du genre. Nous avons ainsi remarqué que deux axes apparaissent quant le sujet est l'interprétation de l'histoire de l'art vidéo : le premier souligne la distinction entre la vidéo analogique et la numérique alors que le deuxième se concentre sur le développement continu du genre. Dans le premier chapitre, il est clairement énoncé que ces deux axes ne se contredisent pas mais diffèrent seulement sur l'accent mis sur la technologie utilisée par l'enregistrement d'images.

Puis, dans la deuxième partie du premier chapitre, nous nous sommes dirigés vers les concepts utilisés quand on parle d'art vidéo. Comme noté, ce sont l'image, le temps et la mémoire. Il était nécessaire de clarifier ces concepts pour ensuite faire l'analyse des images vidéographiques. Le mot "fonction" était le terme clé dans l'explication de ce que nous entendons par l'image. Le point commun des cinq théoriciens d'image (Agamben, Debray, Mitchell, Bergson et Deleuze) dont on s'est servi dans notre analyse est qu'ils définissent l'image par sa fonction. Nous avons expliqué que chez les trois premiers la fonction des images est de nous apprendre ce que l'on désire, espère, craint et refoule. Chez Bergson et Deleuze, on a résumé que la fonction d'image (surtout *l'image-temps* chez Deleuze) est de rendre sensible le devenir parce que tout simplement les images dans lesquelles l'histoire, l'intrigue et l'action se défont, mettent la pensée directement en contact avec le changement.

Ensuite, le concept du temps est étudié à travers la notion de rétention tertiaire de Stiegler chez qui la technique et le temps sont reliés. Ainsi, nous avons formé un concept du temps propre à la vidéo : le temps vidéographique à travers lequel sont communiquées les rétentions tertiaires nous font découvrir ou atteindre des

perspectives, des lenteurs, des vitesses que notre perception humaine est incapable de distinguer dans son échelle physique.

Enfin, pour le concept de mémoire, suivant principalement Halbwachs, Warburg et Ricœur, nous avons mis en évidence l'aspect collectif de la mémoire qui nous fait interroger notre propre passé, présent et futur. Nous avons soutenu que cet aspect est également transmis par les images vidéographiques. Cette réflexion détaillée sur les concepts est utile pour le dernier chapitre où nous faisons l'analyse des vidéos de notre corpus. Nous avons utilisé ces concepts comme des outils théoriques par le biais desquels il est plus cohérent et justifié de lire les vidéos.

Avant de passer aux analyses des vidéos choisies, il a fallu présenter la scène artistique en Turquie et les parcours artistiques des vidéastes choisis. Par conséquent dans le deuxième chapitre, nous avons inclus notre présentation et nos remarques sur la scène artistique contemporaine en Turquie pour nous situer dans le contexte. Nous avons étudié la période débutant avec les années 2000 parce que cette date est considérée par les historiens d'art interviewés comme un point de repère où l'art vidéo se développe en Turquie. Nous nous sommes également penchés sur les aspects à la fois économiques et esthétiques propres à l'évaluation de l'art vidéo en Turquie. Pour ce faire, nous avons interrogé les historiens d'art, les responsables des programmes dans les musées et les commissaires d'expositions : la responsable du programme de vidéo du Musée d'art moderne d'Istanbul, Yasemin Ülgen, les critiques d'art Süreyya Evren et Ege Berensel, l'historien d'art Barış Acar et le commissaire d'exposition et ancien directeur de SALT Vasıf Kortun. Ainsi, nous avons conclu que l'expansion d'art vidéo en Turquie est plutôt liée aux conditions matérielles et techniques commençant avec les années 2000.

Les six vidéastes de notre corpus sont choisis selon une étude de ceux qui sont les plus cités dans les ouvrages sur l'art contemporain en Turquie, qui participent (en termes quantitatifs) aux expositions dans le réseau national ainsi qu'international. Nous avons aussi tenu en compte les citations des historiens et des critiques d'art les plus connus comme Akay, Çalıkoğlu, Kahraman et Madra. Les autres quatre vidéastes

sont choisis parmi ceux qui sont moins cités ou connus dans la scène artistique. Les raisons de ces choix sont bien justifiées en détail dans le deuxième chapitre.

Après avoir présenté les parcours artistiques des vidéastes ainsi que leurs œuvres, nous avons ajouté un tableau récapitulatif des thèmes, des techniques et leurs contributions sur le questionnement de mémoire collective. Ainsi, nous avons mis en évidence leurs propres techniques/les gestes esthétiques pour communiquer le temps à travers les images mouvantes. La répétition, la dilatation/contraction des durées et le mixage sont les trois gestes que l'on a rencontrés dans la plupart des vidéos étudiées.

Il y a lieu de noter que dans l'introduction de notre recherche, nous avons soutenu qu'à part ces trois gestes esthétiques cités ci-dessus, il y en a un quatrième, notamment le circuit fermé. Dans notre recherche préliminaire, parmi les vidéos que l'on avait regardées, nous avons remarqué l'usage du circuit fermé dans deux ou trois œuvres exposées en Turquie. Par contre, parmi les productions des artistes de notre corpus, nous n'avons pas rencontré un tel usage. Par conséquent, nous avons dû éliminer l'analyse du circuit fermé et ce qui en découle, notamment le temps comme quatrième dimension. On ne dirait pas que c'est un obstacle pour notre étude mais plutôt une limitation qu'on a dû affronter dans notre recherche. Toutefois, cette limitation s'explique du fait qu'au départ nous ne disposions d'aucune donnée fiable. Par ailleurs, il est possible de trouver dans la plupart des vidéos et pas seulement dans celles dont on a fait l'analyse, les trois autres gestes que l'on avait identifiés dès le début. Cela est visible sur le tableau récapitulatif que l'on a schématisé à la fin du deuxième chapitre.

Dans le chapitre suivant, nous avons choisi une vidéo de chaque artiste présenté dans le deuxième chapitre, pour en faire l'analyse. Comme notre problématique concerne la représentation du temps, nous avons choisi les vidéos dans lesquelles nous trouvons soit les propres mémoires de l'artiste comme son enfance, un moment important ou intéressant dans sa vie, soit une référence à la mémoire collective à travers l'histoire, une transmission de tradition, un problème sociopolitique ou encore une relation avec les espaces publics. En premier lieu, nous avons fait une description à la fois du contenu et de la structure des vidéos. En deuxième lieu, on a

cherché à définir la forme des représentations du temps : on a essayé de faire ressortir le temps comme durée, comme présent éternel et comme vitesse à partir des gestes esthétiques tels que la répétition, la dilatation/contraction des durées et le mixage. Enfin, en troisième lieu, nous nous sommes interrogés sur la question de la mémoire à travers les motifs de l'incarnation et de la confrontation avec le *memento mori* tout en cherchant à voir comment chaque œuvre a contribué à la construction de la mémoire collective.

Analyse des données collectées :

Nous avons soutenu que le geste/la technique esthétique comme la répétition nous renvoie à une représentation du temps comme un présent éternel alors que la dilatation/contraction des durées au temps en manière de vitesse. Enfin, on avait noté que le geste du mixage représente le temps comme la durée.

Parmi les dix vidéos que l'on a présentées dans le troisième chapitre, nous avons constaté que la répétition est la technique la plus utilisée. Il est intéressant de voir que les images répétées sont souvent les gestes appartenant au corps humain comme les mains réparant une horloge (chez Ali Kazma), les pieds qui jouent avec une balle (chez Erkan Özgen), les mains lançant des dès (chez Didem Pekün) ou encore se coiffant les cheveux (chez Zeyno Pekünlü). Par ailleurs, nous avons expliqué que les images de *memento mori* sont généralement liées à la mortalité du corps qui fait surgir le sentiment d'incapacité ou d'impuissance face au temps. Par conséquent, représenter le temps par le biais de la répétition dans les images vidéographiques en Turquie, nous conduit souvent aux images du corps humain via le concept de *memento mori*. Comme on l'a démontré dans le tableau récapitulatif du chapitre précédent, il s'agit à la fois de formes impressionnantes de résistance et de la production du corps humain face au temps ou encore du pouvoir moderne qui est en contrôle de la vie et de la mort des autres. Parfois, comme dans la vidéo d'Emre Hüner, l'artiste nous pose une question : comment un être humain, une civilisation se projette au delà de sa propre mort ? Ou bien les technologies du quotidien comme le YouTube dans le collage vidéographique de Zeyno Pekünlü servent à se projeter au delà de l'expérience personnelle et l'espace individuel, immortalisant le corps dans le virtuel.

Ce premier geste esthétique est suivi par l'utilisation du celui de mixage. Dans les trois vidéos que l'on a regardées, notamment celle de Kutluğ Ataman, Halil Altındere et Seza Paker, le mixage est la technique choisie pour souvent regrouper les images hétérogènes. Ce regroupement rapproche les histoires séparées et les relie dans une même durée. En générale, ce sont les histoires appartenant à des différents individus qui se trouvent dans une même situation difficile à surmonter, comme les réfugiés syriens ou les femmes qui doivent porter des perruques en Turquie. Dans le cas de Seza Paker, les images génériques de l'histoire sont transformées en un devenir toujours ouvert aux questionnements mineurs, qui se situent à l'opposé des normes dominantes. Ainsi, une image appartenant au passé s'incarne dans le présent et même dans le futur en tant qu'une mémoire toujours vivante. Ce motif de l'incarnation est également visible dans les deux vidéos précédentes. Chez Kutluğ Ataman, par exemple, les images, les histoires et les expériences hétérogènes sont placées dans un tout significatif qui incarne dans la construction mémorielle du spectateur une archive alternative sur les politiques d'identité et les conditions de liberté en Turquie. Par ailleurs, à travers la vidéo de Halil Altındere, une nouvelle signification culturelle de l'absurdité du discours dominant est présentée par le biais de la juxtaposition des images filmiques des divers événements sociopolitiques.

Enfin, la dilatation/contraction des durées est le troisième de ces gestes esthétiques que l'on rencontre dans les vidéos analysées d'Ergin Çavuşoğlu, Didem Pekün et Yasemin Özcan. Nous avons soutenu que ce geste nous rapporte au temps comme vitesse. L'artiste est en contrôle de l'écoulement du temps, il/elle peut le ralentir jusqu'au point de figer l'image ou le faire accélérer de sorte qu'une durée de trente minutes se passe en trois secondes. Ainsi, ce contrôle sur le temps assure aussi un contrôle sur la mort. Il est aussi intéressant de voir que c'est toujours l'image du corps humain qui est en ralenti : chez Ergin Çavuşoğlu, c'est l'homme pendu ; chez Didem Pekün ce sont les mains qui lancent les dès et chez Yasemin Özcan c'est le corps entier de la coureuse avec toutes ses douleurs, sueurs, larmes et sa fatigue. Dans *Le Temps exposé*, Dominique Paini souligne l'aspect monumentalisant de ce geste esthétique : *"Si la ralenti paraît tendre vers l'immobilité, il est de fait une surexposition*

*du mouvement qui dilate en monumentalisant celui-ci dans la durée*¹⁹⁰." Le mouvement monumentalisé, figé dans la durée nous renvoie également à l'idée de confrontation avec sa propre mort, avec *le memento mori*.

Ces remarques font ainsi apparaître que notre hypothèse de début est soutenue avec les exemples des vidéos analysées. Par cette perspective, avec les éléments significatifs de l'analyse, on peut ainsi défendre l'idée que la vidéo a son propre modèle de construction du temps : c'est ce que nous montrent les vidéastes en Turquie qui font souvent usage du mixage, de la répétition et de la contraction/dilatation des durées comme des gestes esthétiques. Ce modèle participe également aux révisions nouvelles de l'histoire collective en formant des archives alternatives aux discours politiques et sociaux dominants. Cela constitue la réponse à la question générale de notre recherche.

En outre, il y a lieu de noter ici que notre recherche a confirmé et complété les positions principales de Deleuze et de Stiegler ; les deux auteurs principaux dont nous nous sommes servis pour construire nos arguments sur le temps et la mémoire. On est parvenu à retenir un échantillon assez représentatif de la représentation du temps, de la technique et du mémoire tout en suivant les perspectives théoriques de ces auteurs.

Nous avons constaté que le concept d'*image-temps* de Deleuze est un concept principal à l'image vidéographique. Tous les gestes esthétiques dont on a parlé (la répétition, le mixage, la dilatation/contraction des durées) nous renvoient à l'*image-temps*. Ces gestes soulignent l'aspect *image-temps* des images vidéographiques dans le sens suivant : le mouvement et le contenu du mouvement perdent de leur importance. La perception du spectateur se met en rapport direct avec la pensée au lieu de se concentrer sur l'action elle-même. Par ailleurs, la narration est mise de côté et le temps est exposé en tant que tel. Ainsi, l'image est toujours dans un état de devenir dans le temps. Elle est présentée de manière plus mentale où le devenir est plus explicite.

¹⁹⁰ Paini, Dominique. **Le temps exposé : le cinéma de la salle au musée**. Cahier du Cinéma, 2002. p. 102

Par là même, vu que l'image vidéographique est essentiellement construite en tant que médium temporel, elle reflète les qualités de rétention secondaire aussi bien que le cinéma que Stiegler donne comme exemple principal à son argument. Rappelons que la rétention secondaire est définie en tant que des objets temporels dont la fonction est l'enregistrement de nos mémoires. On avait expliqué que pour Stiegler, tous les objets faits/construits par l'homme sont les surfaces des rétentions tertiaires. Il s'ensuit que la vidéo, en tant que rétention tertiaire aussi fortement que le cinéma (et peut-être plus fortement) est le médium parfait pour fusionner les images appartenant aux différentes mémoires individuelles et rapprocher les différentes temporalités pour ainsi communiquer une nouvelle perspective à la mémoire collective. En fait, c'est ce que l'on a montré avec la contribution du geste mixage à la mémoire collective.

Limitations et pistes de réflexions ultérieures :

Comme nous l'avons expliqué ci-dessus, nous avons dû éliminer l'analyse du circuit fermé et ce qui en découle, notamment le temps comme quatrième dimension. Cela est la première limitation de notre recherche. Toutefois, dans un travail ultérieur qui se concentrerait plus sur la recherche sur terrain que ne le fait la partie d'analyse théorique, il est possible de présenter plus de vidéos où le circuit fermé est utilisé comme geste esthétique.

Un autre point que nous avons moins bien traité est la question de ce que les artistes pensent à propos de leurs propres œuvres. Nous avons seulement eu la possibilité de faire une interview avec Didem Pekün, Emre Hüner et Yasemin Özcan. Par contre, nous avons également interrogé d'autres vidéastes comme Işıl Eğrikavuk, Ferhat Özgür et le commissaire d'exposition Derya Yücel mais comme ils n'étaient pas inclus dans notre corpus de recherche, les résultats ne sont pas pris en compte.

Une piste de réflexion ultérieure serait d'ajouter d'autres gestes esthétiques/techniques à ces quatre de notre étude. Comme la vidéo est un art contemporain, elle est toujours dans un état de devenir et de s'actualiser. Par conséquent, il faut suivre les plus récentes productions artistiques et en déduire les divers gestes et perspectives. En plus, la technologie se développe à une vitesse très

rapide tout en ouvrant de nouvelles possibilités d'enregistrement d'images. Une deuxième piste de réflexion serait une étude qui aurait comme projet de voir comment les images vidéographiques s'intègrent dans la technologie tout en gardant son aspect de temporalité.



BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages et textes de références

Agamben, Giorgio. **Image et Mémoire**. Hoebeke, 1998

Akay, Ali. **Seza Paker Refleksif Akışkanlıklar**. Mas Matbaa, 2015

Barthes, Roland. **La Chambre claire : Notes sur la photographie**. Gallimard. 1980

Bellour, Raymond. **L'Entre-Images 2**. P.O.L, 1999

Belting, Hans. **Florence et Bagdad: Une histoire du regard entre Orient et Occident**. Paris, Gallimard, 2012

Bergson, Henri. *Matière et mémoire*, dans **Œuvres complètes**. Paris :PUF, 1970

Buser, Pierre. **Le Temps, instant et durée**. OJ Sciences, 2011

Chik, Caroline. **L'image paradoxale : fixité et mouvement**. Presse Universitaire de Septentrion, 2011.

Debray, Régis. **Vie et mort des images**. Gallimard. 1992

Deleuze Gilles, Guattari Felix. **Kafka : pour une littérature mineure**. Paris : Editions de minuit, 1975.

Deleuze, Gilles et Guattari, Felix. **Qu'est-ce que la philosophie ?** Paris : Minuit. 1991

Deleuze, Gilles. **L'image-temps**. Paris : Les Editions de Minuit, 1985

Deleuze, Gilles. **Critique et clinique**. Paris : Les Editions de Minuit, 1993

Deleuze, Gilles. **Deux Régimes de fous**. Paris : Minuit, 2003

Diderot, Denis. **Essais sur la peinture/Pensées détachées sur la peinture, la sculpture, l'architecture et la poésie**. Paris : Les Editions sociales, 1955

Diderot, Denis. **Salons**. 4. vol. édité par Jean Seznec et Jean Adhé-Gandlemar. Oxford : Clarendon. 1957-1967

Didi-Huberman, Georges. **L'image ouverte : Motifs de l'incarnation dans les arts visuels**. Gallimard, 2007

Dubois, Philippe. **La question vidéo entre cinéma et art contemporain**, Yellow Now, 2011

Freud, Sigmund. **Actuelles sur la vie et la mort. Œuvres complètes**. Vol.13. Paris : Puf, 1980

Halbwachs, Maurice. **La mémoire collective**. Presse Universitaire de France. 1968

Husserl, Edmund. **Logical Investigations**, trans. J. N. Findlay, London: Routledge 1973

Husserl, Edmund. **Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps**, Presse Universitaire de France, 1996

Klee, Paul. **Pedagogical Sketchbook** (1924). traduit par Sibyl Moholy-Nagy. New York, F.A. Praeger, 1953

Lyotard, Jean-François. **La Condition postmoderne**, Paris : Editions Minuit, 1979

Mayer, Marc. **Being and Time: The Emergence of Vide Projection**. Buffalo, NY: Albright-Knox Art Gallery, 1996

Mitchell, W.J.T. **What do Pictures Want? The Lives and Loves of Images**. The University of Chicago Press, 2004

Paini, Dominique. **Le temps exposé : le cinéma de la salle au musée**. Cahier du Cinéma, 2002. p. 102

Parfait, Françoise. **Vidéo : Un Art Contemporain**. Editions du regards, 2007. p. 115

Paul, Christian. **L'Art numérique**. Thames & Hudson: Londres, 2008.

Platon. **Timée**, Flammarion, 1999

Poussin, Nicolas. **Lettres et propos sur l'art**. Paris : Hermann, 1964

Ricœur, Paul. **La mémoire, l'histoire, l'oubli**. Paris : Seuil 2003

St. Augustin. **Confession**, XI, Flammarion, 1993

Stiegler, Bernard. **La technique et le temps 3 : Le temps du cinéma et la question du mal être**. Galilée 2001

Stiegler, Bernard. **La technique et le temps I : La faute d'Epiméthée**, Galilée, 1998.

Tezkan, Melis. **Vidéo et Identité. Pratiques d'artistes au Brésil, en France et en Turquie.** Paris, L'Harmattan, 2014.

Warburg, Aby. **L'Atlas mnémosyne.** Paris, INHA; 2012

Warburg, Aby. **Le Rituel du serpent : Récit d'un voyage en pays Pueblo.** trad. par Sibylle Muller, Paris, Macula, 2003

Ouvrages collectifs, articles de revue

Akay A., Çalıkoğlu L., Zeytinoğlu E., "*Video Art Üzerine Bir Tartışma*" (Une discussion sur l'art vidéo) dans **Sanat Dünyamız**, automne 2001, n.104

Ataman, Kutluğ. "*What the Structure Defines: An Interview with Kutluğ Ataman*" dans **Art Journal**, vol. 63, 2004

Ataman, Kutluğ sur son travail dans **ArtForum**, février 2003

Badra, Meral. "*Visual Art as a Field of Complication*" dans **User's Manual Contemporary Art in Turkey 1986-2006.** Ed.par Halil Altındere & Süreyya Evren. İstanbul, 2007

Belloir, Dominique. "*Vidéo Art Explorations*" dans **Cahiers de Cinéma**, 1981

Bellour, Raymond dans **Contemporary Video Practices** ed. par Renov and Suderburg, University of Minnesota Press, 1996

Block, René dans **User's Manual 2 Contemporary Art in Turkey 1975-2015.** Ed.par Süreyya Evren. İstanbul, 2007 dans **Screen**, hiver 1984/5

Evren, Süreyya et Altındere, Halil. **User's Manual : Contemporary Art in Turkey 1975-2015. Revolver, 2015.**

Godard, Jean-Luc. "*Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*" dans **Cahiers du cinéma**, 1985.

Greenberg, Clement. "*La peinture modernist publié*" pour la première fois dans **Forum Lectures (Voice of America)**, Washington 1960

John Hanhardt, "*D"-collage/collage: Notes Toward a Re-examination of the Origins of Video Art*" dans **Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art**, Doug Hall et Sally Jo Fifer (eds), Aperture, 1990

Kortun, Vasif dans "*Women Who Wear Wigs*" par Kutluğ Ataman dans **Art Journal**. vol. 58. no:4, hiver 1999

Krauss, Rosalind. "Video: The Aesthetics of Narcissism" dans **October** vol 1. Printemps, 1976.

Laborde, Barbara. "Avatars de l'Histoire, Warburg et Marker" dans **Image et Narrative**, Vol 10, n:3, 2009

Lucas Hilderbrand, "Moving Images: On Video Art Distribution" dans **Resolutions 3: Global Networks of Video**, édité par Ming-Yuen Ma et Erika Suderberg. University of Minnesota Press, 2012

Marshall, Stuart. "Video: From Art to Independence-a short history of new technology" dans **Screen**, hiver 1984/5

Sauvagnargues, Anne. "L'image : Deleuze, Bergson et le cinéma" dans **L'image**. Paris : Vrin, 2007

Sönmez, Ayşegül. "Current Art in Turkey 2000-2007 Determinations and Incidents..." dans **User's Manual Contemporary Art in Turkey 1986-2006**. éd. par Halil Altındere & Süreyya Evren. İstanbul, 2007

Stephen Partridge, "Video: Incorporeal, Incorporated" dans **Experimental Film and Video** édité par Jackie Hatfield. Indiana University Press 2006

Tarkovsky, Andreï. "De la figure cinématographique" dans **Positif**, n.249, décembre 1981

Total, Nilgün. "Istanbul : un modèle de développement et de tourisme urbain tiraillé entre l'Occident et l'Orient" dans **Dynamiques métropolitaines et développement touristique**. éd. par Boualem Kadri, Presses de l'Université du Québec, 2014.

Ressources en ligne

Altındere Halil, un interview sur le journal Hürriyet, <http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/halil-altindere-insallah-kimse-bu-ulkeden-gitmez-40242312>, (consulté le 7.06. 2016)

Ataman, Kutluğ. dans "Like Talking to Myself" sur la page www.kopenhagen.dk, 2002. (consulté le 5.12.2017)

Birkan, İlker "L'Autre peut cacher un Nous" dans **Transcontinentales** [En ligne], 12/13 | 2012, document 7, mis en ligne le 13 septembre 2012, URL : <http://transcontinentales.revues.org/1363> (consulté le 13.11.2014)

Debray, Régis. "Entretien avec Régis Debray" sur le rôle de l'image sur l'émission Le Cercle de Minuit, diffusée en novembre 1992. Le lien de l'émission se trouve sur

<http://fresques.ina.fr/jalons/impression/fiche-media/InaEdu04634/entretien-avec-regis-debray-sur-le-role-de-l-image.html> (consulté le 3.3.2018)

Goussard, Frédérique.

http://cache.media.education.gouv.fr/file/Daac/45/0/La_video_tout_un_art_Frac_Aquitaine_344450.pdf. (consulté le 27.3.2017)

Hüner, Emre. “*The Forms of Non Belonging*” dans *e-flux journal*, juillet 2015 sur <http://supercommunity.e-flux.com/texts/the-forms-of-non-belonging/> (consulté le 03.03.2018)

Kazma Ali, dans “*Ali Kazma/L'intuition de l'instant*” de Clotilde Scordia. www.hapening.nedia. (consulté le 29.10.2017)

Kazma, Ali, dans “*Learning How to Live*” par Fırat Arpaoglu sur la page www.flashartonline.com (consulté le 29.10.2017)

Özgen, Erkan sur son page personnel : <http://erkan-ozgen.blogspot.com.tr/2008/01/video-adult-games.html> (consulté le 07.2013)

Pekünlü, Zeyno dans **Zero İstanbul**, sur la page : <http://www.zeroistanbul.com/insanlar/roportajlar/sanat/zeyno-pekunlu>, 3 janvier 2017 (consulté le 18.02.2018)

Thély, Nicolas. "La web-intimité" publié sur *Raison-Publique.fr*, <http://www.raison-publique.fr/article542.html#nb9> (consulté le 18.02.2018)

Viola, Bill. "Entretien avec Bill Viola", sur http://stephan.barron.free.fr/art_video/viola_interview.html (consulté le 25.11.2013)

Thèses non publiées

Roustan, Fanny. **Les acteurs de l'art contemporain à Marseille et à İstanbul**. (Mémoire de Master 2 de Management des Organisations et des Manifestations culturelles) Université Paul Cézanne Aix-Marseille III, 2009

Uşar, Meltem, **1990 Sonrasında Türkiye'de Video Sanatı ve Kimlik Sorunsalı**, Hacettepe Üniversitesi, SBE Sanat Tarihi, Ekim 2006

Oeuvres littéraires

Borges, Jorge Luis. **Le livre de sable**. Gallimard, 1983

Hölderlin, Friedrich. **Œdipe le tryan de Sophocle**. Christian Bourgoies Editeur, 1998

Shakespeare, Wiliam. **Hamlet**. Libro Théâtre, 2004

Valéry, Paul. *Oeuvres II*. Gallimard, 1960



CURRICULUM VITAE

Diplômée du Lycée Américaine Robert College en 2005 ensuite du Département de Philosophie de l'Université Boğaziçi en 2009, classée première de sa promotion, Merve (Kurt) Kaptan a obtenu la bourse du gouvernement français et de TEV (Türk Eğitim Vakfı) pour suivre ses études supérieures en France pendant deux ans. Après avoir terminé la première année de son master au département de Philosophie de Paris IV Sorbonne elle a reçu son diplôme de M2 en 2011 à l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales à Paris avec son mémoire intitulé *L'Expérience du temps, de l'espace et du corps dans les arts numériques* (avec mention très bien : 17/20). Depuis 2012, elle est doctorante à la faculté de communication de l'Université Galatasaray et boursière du TUBITAK. Ses publications dans les revues et ouvrages internationaux sont :

Nilgün TUTAL CHEVIRON, Aydın ÇAM, Merve KURT, 2015. "La construction de l'identité religieuse dans les séries télévisées islamiques Entre deux Mondes e tLa Rue de la sérénité" dans *Signes Discours et Sociétés*.

M. KURT, 2014 "Corporeal Experience in Virtual Reality" dans *Mobility and Fantasy in Visual Culture*, éd. par Lewis Johnson, Routledge.

M. Taspınar, A.T. Naskali, M. Kurt and G. Eren, 2012. The Second International Conference on Digital Information and Communication Technology and its Applications (DICTAP). "The Importance of Customized Advertisement Delivery Using 3D Tracking and Facial Recognition", pp.526-530



TEZ ONAY SAYFASI

Üniversite : Galatasaray Üniversitesi
Enstitü : Sosyal Bilimler Enstitüsü
Adı Soyadı : Merve KAPTAN
Tez Başlığı : Les images mouvantes, le temps et la technique
Savunma Tarihi : 29/06/2018
Danışmanı : Dr. Michel BOURSE

JÜRİ ÜYELERİ

Unvanı, Adı & Soyadı

Dr. Öğr. Üy. Michel BOUSE

Prof. Dr. Nilgün TUTAL CHEVIRON

Prof. Dr. Ali Akay

Doç. Dr. Feyza AK AKYOL

Dr. Öğr. Üy. Ceylin ÖZCAN

İmza

Ceylin

Enstitü Müdürü

Prof. Dr. M. Yaman ÖZTEK