Document généré le 15 juil. 2025 22:55

Inter
Art actuel

La question de l'animal dans l'oeuvre *I Do Not Know What It Is I Am Like* de Bill Viola

Andrés Jurado

Numéro 113, hiver 2013

Animalité

URI : https://id.erudit.org/iderudit/68319ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)
1923-2764 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Jurado, A. (2013). La question de l'animal dans l'oeuvre *I Do Not Know What It Is I Am Like* de Bill Viola. *Inter*, (113), 22–25.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 2013

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

La question de l'animal dans l'œuvre I Do Not Know What It Is I Am Like de Bill Viola

▶ ANDRÉS JURADO

Dans cet essai, nous chercherons à établir les liens entre le support vidéo, l'auteur et la question de l'animal en partant du concept de l'action. Le principal objet de cette étude est la vidéo *I Do Not Know What It Is I Am Like*[1] de Bill Viola, dans laquelle la présence de *l'animal en art contemporain* est mise en évidence, étroitement liée aux questions du support en tant qu'extension des capacités physiques et perceptives illustrant le développement de ces similitudes. Après avoir exploré les actions et les images présentées dans l'œuvre, nous mettrons l'accent sur les questions du moi, de l'être et de la ressemblance avec l'animal, dans l'intention de discuter des manières dont la dénomination de ces identités procède. La compréhension de ces processus donnera lieu à des réflexions déterminantes concernant le sujet contemporain, la crise à laquelle il fait face et ses réactions à l'intérieur du domaine des arts.

Comment pouvons-nous cohabiter avec les bisons ? De quel animal sommes-nous les plus proches ? Qu'est-ce qui fait que nous lui ressemblons ? Qu'est-ce qui fait qu'il nous ressemble ? Tenons pour acquis que les expressions et les comportements, certains comportements, nous rappellent les liens de parenté ou les similitudes entre nous et un animal, et que les actions et les expressions humaines nous font penser à celles des animaux, et vice versa : il s'est comporté comme un animal, il s'est comporté comme un chien, un chat, un oiseau, etc. Cela constitue un problème esthétique, un problème de figuration qui appartient au champ de l'art, l'art en tant que territoire de l'animal. Ce dernier se trouve sur le territoire de la figuration, de la composition des formes ; il se conforme à un corps capable de percevoir ; il perçoit notre corps d'une certaine manière. C'est un problème de comportement lors de la confrontation avec l'art, les objets d'art et les productions artistiques.

Nous allons maintenant tenter de comprendre certaines actions présentées dans la vidéo. L'ordonnancement d'une subjectivité, qui ne peut être contenue facilement dans aucun des segments, montre des animaux, des bisons, des mouches, des oiseaux. Des grottes de Lascaux et d'Altamira aux animaux présents dans une multitude de productions artistiques contemporaines – par exemple l'œuvre de Damien Hirst *L'impossibilité physique de la mort dans l'esprit d'un vivant* présentant un requin dans le formaldéhyde ou la photographie « Morsure de requin » par Olly & Suzi en collaboration avec Greg Williams pour le projet *Sauvage* présenté au Musée d'histoire naturelle de Londres –, en passant par les mouches dans les vanitas de la période baroque, les thèmes fusent en art pout démontrer la transformation de nos sentiments envers l'art et les animaux. S'il est possible de trouver des ressemblances entre les œuvres d'art utilisant les animaux, il est également possible d'identifier ce qui a changé avec le temps dans la façon de traiter les thèmes animaliers.

> Bill Viola, *I Do Not Know What It Is I Am Like*, vidéo, couleur, son stéréo, 89 minutes, 1986. Photos : Kira Perov.

La vidéo de Bill Viola se divise en cinq chapitres : « Le corps obscur », « Le langage des oiseaux », « La nuit des sens », « Abasourdi par la batterie » et « La flamme vivante ». Supposons qu'il y a cinq façons de traiter ces figures, ces corps qui sont si communs dans l'histoire de l'art. Nous commencerons notre exploration en prenant en compte l'ordre donné par les chapitres de la vidéo.

Le corps obscur

Après avoir été submergés dans l'eau, ce qui constitue une sorte d'introduction avant d'entrer dans la trajectoire et la division par chapitres, nous nous retrouvons avec « Le corps obscur ». La vidéo nous montre des images de stalactites et de formations minérales dans les grottes, leur texture, les gouttes. Ce n'est pas important de savoir quelle caverne a été filmée ; ce qui importe, c'est la construction de la forme en rapport avec l'environnement. De quoi avons-nous l'air ? À quoi ressemblent ces formes selon

nous ? Ce qui est important, c'est de générer des questionnements. Ces formations minérales renvoient constamment à la question de la figuration et aux problèmes de composition et de perception. Les formes des stalactites nous rappellent une multiplicité d'images. Nous pouvons y voir quelque chose de nous ou quelque chose qui fait appel à notre mémoire. Les figures que nous voyons, nous les rappelons au présent en les faisant sortir de notre mémoire, une mémoire partagée par le reste des formes naturelles, une mémoire qui fonctionne par association. En lien avec le travail de Viola, l'image d'une masse peut être modelée : des masses à qui nous ressemblons ou qui nous ressemblent ; des masses qui croisent notre regard, qui ressemblent même à des animaux. Viola soulève constamment la question de la mise en contact : la coexistence d'une personne avec son environnement, avec l'animal ou avec l'environnement de l'animal est un miroir du fait d'habiter son propre corps, un *corps obscur*, une altérité qui préexiste face au sujet dont elle est également la rivale ; une formation, une goutte d'eau qui reflète ; la capacité qu'a la goutte de refléter, la capacité qu'a la vidéo de refléter. Les images montrent des matières, des corps, des masses, des mouvements et les pulsations de la peau et de la roche menant à la décomposition d'un corps. Nous faisons de constantes allusions à la transformation, une transformation faite de retours et d'évaluations. Chaque image est une illumination, la matière se formant au fur et à mesure. La vidéo en elle-même est une question d'illumination, de lumière, d'enregistrement de la lumière et de sa transformation au fil du temps. La formation de roches évoque l'expérience de l'altérité, ou comment nous devons faire face à l'image de l'autre. Ce n'est pas évident d'imaginer à quoi tout cela ressemble.

Jusqu'ici, « tout cela » consiste en un rythme, en une présomption, en une voix qui appartient au tout qui nous regarde. Dans « tout » ce que nous regardons, nous pensons voir un visage, et c'est ainsi que nous brouillons davantage la définition de *gesto*[2] si nous acceptons la quatrième définition du dictionnaire : *gesto* = face. Voyons-nous des visages dans les formations minérales ? Dans les nuages, il est possible de voir toutes les formes possibles et impossibles.

Gesto
[La définition qui suit concerne le terme espagnol *gesto* qui a été traduit dans ce texte en français par *action*, *expression*, *visage*, *face* ou *geste*.] (du latin *gestus*)

1 m. Mouvement du visage, des mains ou d'autres parties du corps avec lesquelles on exprime diverses humeurs ou émotions.
2 m. Mouvement exagéré du visage causé par l'habitude ou la maladie.
3 m. Contorsion burlesque du visage.
4 m. Expression faciale, face.
5 m. Action ou événement.
6 m. Trait de caractère ou comportement noble.
7 m. Antonyme : Aspect ou apparence des objets inanimés.

Paysages et viande : un buffle mort, un buffle, la lettre *A*, une tête de vache à l'envers ; *A*, un symbole alphabétique réduit au silence par le vrombissement des mouches. Éclairs et paysages : des formes à l'intérieur d'un espace et d'un paysage. La contemplation de ce dernier éveille des considérations sur l'ordre de grandeur et les dimensions relatives. Le corps du buffle sert-il de fond aux mouches ? Le vert des montagnes sert-il de fond au buffle ? Les questions de perception et d'observation sont inhérentes à l'art. La forme et le fond. D'un côté, un geste tel un chemin, un paysage tel un geste, et par conséquent un visage apparaissant le long du chemin : on le reconnaît par son potentiel et non par une signification qui nous serait imposée. De l'autre, un oiseau cohabite avec un buffle. Que signifient leurs têtes pour nous ? Le pouvoir de réfléchir est un thème primordial dans cette œuvre. Ainsi la réorganisation de la composition détermine-t-elle une manière de comprendre l'environnement. Selon Viola, tout cela est inscrit dans la vidéo : « Pour Viola, l'objectif de la caméra et les pupilles des yeux sont des moyens de réfléchir sur soi. En 1990, il écrit : "En regardant de près dans les yeux, la première chose que l'on voit est sa propre image, c'est d'ailleurs la seule chose que l'on voit. Cela porte à notre attention deux propriétés étranges de la contemplation des pupilles. La première est le phénomène de la réflexion infinie, un premier miroir s'offre à nos yeux… La deuxième est le fait que plus on s'approche de l'*œil dans le but d'*avoir une meilleure vue, plus notre image devient grande jusqu'au point de nous empêcher de la voir complètement[3]" ».

Le langage des oiseaux

Dans ces nombreux portraits, le langage des oiseaux se présente comme une personnification, une exploration qui n'a plus rien à voir avec la compréhension d'un langage dans son sens le plus strict. Ressemblons-nous à cela ? Ressemblons-nous à des oiseaux ? En regardant la vidéo, nous ne pouvons que nous immerger dans les faces des oiseaux ; en voyant leur tête, le concept même de face commence à se fondre avec le concept de notre visage et celui de la vidéo. Ma langue n'est pas celle des oiseaux, mais je peux voir des faces en eux, tout comme je peux les voir dans les roches et dans les pupilles des yeux. L'organisation visuelle du langage est inscrite dans la figure des oiseaux, dans les yeux des oiseaux.

Nous savons que la caméra fonctionne comme une extension organique, une extension audiovisuelle. Malgré cela, nous ne pouvons oublier que c'est une vidéo, nous ne pouvons nier les conditions matérielles et techniques qui sont le propre de la vidéo. Parallèlement, c'est une conscience qui adapte les possibilités du média, une technologie qui n'est pas rapidement compréhensible et qui souffre de l'obsolescence de certaines machines dans la tentative de créer une organisation « en évolution ». La vidéo de Viola a changé depuis sa création en 1986. C'est un œil qui a été transformé. Nous pouvons examiner les différences de qualité en comparant sa résolution actuelle. C'est un angle que nous pouvons considérer tout en voyant les oiseaux. La différence de qualité a-t-elle modifié le langage ? A-t-elle changé notre façon de voir les oiseaux ? Comment nous sentons-nous quand nous croisons le regard direct d'un pigeon ou d'un poulet ? Est-ce étrange ?

Tout semble relié. La présence de l'artiste signifie que quelqu'un entre en jeu à l'intérieur de ces organisations. Le sujet ainsi que l'objet dépendent d'un procédé, ici encore la vidéo, et aucun d'entre eux ne peut représenter l'autre. L'anomalie est de voir une représentation et, dans l'œuvre qui nous occupe, une tête d'oiseau ou l'oiseau lui-même. Bien qu'elle soit analogique, la vidéo n'est pas un oiseau, ni la tête d'un oiseau ; elle est un signal qui nous permet de créer ce moi qui peut ressembler à tout, même à un oiseau. Mais la résolution s'améliore. Avant de voir des oiseaux, nous voyons des poissons, leurs yeux croisant ceux du spectateur, le visage du spectateur. Il vaut la peine de mentionner que le visage est la maison des yeux et, donc, qu'il participe à l'action de regarder. À l'aide de ses *caméras*, Viola semble vouloir se concentrer sur les yeux des animaux dans les deux sens : voir et être vu ; sentir le regard ; sentir l'image ; sentir l'animal à travers la vidéo et articuler les actions d'ingestion impliquées dans l'action de regarder pour intégrer et incarner l'image de l'animal et l'animal lui-même.

La nuit des sens

En ce sens, la présence de l'artiste donne une signification et une orientation, mais seulement en tant que réflexion, comme la réflexion d'un artifice inanimé. La vidéo nous montre l'artiste qui regarde une vidéo, tel un genre de décepteur, en contact avec ses animaux de compagnie (un chat qui miaule), sa nourriture (un poisson) et ses images d'animaux – que sont-ils ? Son travail ? Grâce à la vidéo, l'œil devient une sorte d'animal qui bouge entre les différents types de créatures et qui semble permettre le passage d'une subjectivité à une autre. À cette étape, nous devrions considérer le travail de l'artiste et celui de l'animal comme faisant partie d'une production qui nécessite des efforts.

Selon Flusser, « les animaux ne travaillent pas, ils satisfont plutôt leurs besoins sans altérer le monde »[4]. Ce concept est problématique en regard de la notion de « devenir » établie par Deleuze et Guattari[5]. Quoi qu'il en soit, l'animal entre dans un état de devenir où il est appelé à effectuer certaines tâches. En d'autres mots, s'il travaille parce que l'homme l'y force, il entre dans un état de devenir à cause de son travail. La chose à retenir ici est la relation établie par l'animal dans certaines circonstances et assurément avec un autre système. La bête ne peut être séparée de l'état de devenir où l'humain le met par l'action de son travail : c'est une incursion dans le monde symbolique, dans l'*accord*. Les animaux sont les sujets et les objets de ce phénomène, comme nous l'avons déjà dit, continuellement.

Sur la question du *gesto* abordée par Viola dans la vidéo, Flusser affirme que, « [c]onséquemment, le travail est un geste, une expression non naturelle de l'intention de réaliser certaines valeurs et de valoriser certaines réalités »[6]. Flusser considère les tâches comme une question symbolique. C'est ainsi qu'il peut associer travail et geste et, ce faisant, réduire la question du geste à un symbole. Le concept de travail permet cette petite réduction, cette régularisation : on s'*accorde* pour dire qu'il est un geste. La difficulté de considérer l'animal en relation avec le monde est davantage renforcée par l'impossibilité de l'exclure ou de nous exclure nous-mêmes : nous ne pouvons pas exclure l'animal du travail, l'*animal* dont le travail s'accomplit grâce à des gestes, gestes qui par les *accords* sont toujours des actions se dotant de significations.

En ce sens, l'artiste fait partie de cette liste d'espèces. Il est aussi représenté comme s'il était une nature morte, en tant que problématique de représentation animée par l'illusion de la vidéo, sans différenciation claire entre lui et l'animal, en état d'évolution, coexistant avec différentes images, différents types d'images et types d'animaux. La réflexion, celle de l'artiste dans les yeux du hibou, dans les gouttes d'eau, dans le vivier à poissons, fait un renvoi au miroir, incapable de rendre une image identique : elle reste reflétée, spéculaire. À quoi ressemblons-nous ? Par conséquent, représenter le travail de quelqu'un nécessite une autre condition : celle de séparer le moi de l'artiste afin de l'intégrer dans un classement. Il s'agit d'un exercice de stockage et d'archivage en vidéo, ensuite identifié grâce au moyen d'expression de l'artiste afin de comprendre que « plus nous nous concentrons sur la matière d'une certaine image, plus il nous est possible d'avoir un aperçu de la fonction de stockage et plus nous nous en dissocions »[7]. Viola apparaît tout au long de la vidéo, nous pouvons le percevoir et l'apprécier. Il est présenté sous nos yeux dans l'état où il est par l'intermédiaire de la vidéo. Avalé par la vidéo.

Abasourdi par la batterie

La vidéo se poursuit néanmoins, pourvue de son propre rythme. Le rythme constitue son rapport au mouvement, à la répétition. La batterie anticipe le mouvement et y participe : mouvement de va-et-vient d'un battement à l'autre. Ces images et leurs crépitements participent à la pulsation de plusieurs choses imperceptibles qui ne cessent de défiler et de se consumer alors que le temps s'écoule…

Le monde continue de vibrer, il est rythmique, il est en mouvement. Le monde est un animal. Les images palpitent et forment des éclairs, de la lumière, de l'obscurité. Dans cette partie, les animaux se jettent devant la caméra : un hibou et un chien s'approchent de notre œil, tout est rapide, la chaleur et le mouvement des images nous étonnent. Pourquoi ces gestes, que signifient-ils ? Qu'est-ce que cela signifie lorsqu'un hibou se jette devant la lentille de la caméra ? Quelle est la signification du hibou ? Est-ce la technologie ? Le feu semble être un appendice et une prothèse, il semble technologique par définition : la science du feu, la science de la lumière ; l'univers qui nous entoure. La pulsation comporte une contradiction en la possibilité de participer à ce mouvement. La caméra est en mesure de se trouver une place, elle devient présente, le chien et le hibou l'identifient ; elle est reconnue par leurs regards, leurs positions et leurs lieux ; cela fait partie d'un *accord* rythmique entre les images vivantes et flamboyantes.

La flamme vivante

La nourriture symbolique, le feu, est alimentée au sein d'un *accord*, au sein d'un monde de gestes. Un rituel au cours duquel l'homme consomme le feu, ingère le feu, où l'important est la communion des corps qui se transforment par leurs propres moyens. Flusser nous dit qu'un geste peut aussi être le mouvement d'un instrument joint au corps. Comment cela se peut-il ? Comment nous joindre au feu ? Comment nous joindre à la caméra ? Dans ce rituel du feu, nous voyons comment les dévots se poignardent avec des fourchettes, comment leur visage devient défiguré par le plaisir et la douleur. Il est fort probable que leur perspective, leur point de vue, leur communion avec le feu et les autres, se modifient. Avec ce rituel, Viola nous montre une façon d'aborder une expérience complexe de la composition des corps, « [u]ne danse unissant la technologie humaine et la technologie artificielle »[8]. Grâce à certaines applications technologiques, la vidéo nous montre comment l'homme utilise les fourchettes de manière à ce que chaque personne se rapproche de son propre corps : les hommes qui marchent sur le feu et le mangent se rapprochent de leur corps. La vidéo est comprise ici comme une technologie qui nous permet de nous rapprocher de nos corps et d'aller au-delà de ceux-ci sans en sortir, retombant dans nos corps.

Lorsque la caméra émerge de l'eau, elle nous montre un poisson au premier plan, où il est la figure dominante, et un paysage mobile, un arrière-plan en changement. Lorsque ce poisson cesse de tourner, il lui est impossible d'éviter de devenir de la nourriture pour l'arrière-plan, impossible pour lui de rester déconnecté de son environnement, à la fois mobile et mutable, vivant et en transformation.

Après avoir regardé cette vidéo, nous ne savons pas non plus à quoi nous ressemblons : la question ne peut être résolue d'une manière qui limiterait la condition identitaire ou l'horizon de représentation. L'important dans cet essai est qu'il s'agit d'une introduction à l'étude de notre comportement face à l'art, tout comme « Deleuze prend appui sur l'éthologie pour transformer la théorie de l'art et substituer le devenir à l'imitation ou à la correspondance de rapports »[9]. L'étude de cette vidéo nous permet d'accéder à une compréhension de l'animal tout en évitant le sens précis ou littéral, ce qui entraîne un genre différent d'expérimentations, d'effets et de comportements dans la recherche des divers types d'expériences avec l'animal et la vidéo. En révisant les aspects fondamentaux d'*I Do Not Know What It Is I Am Like*, nous constatons que la vidéo questionne le statut du *moi* et du *je*.

Pour entreprendre cette recherche, nous devons indiquer le genre de questions qui peuvent être posées lorsque nous sommes confrontés directement à l'image de l'animal en dehors des contextes conventionnels tels que les sciences. Il faut replacer la question de l'animal dans les domaines de l'art et de l'esthétique, de la vidéo et de l'avant-garde. Deleuze, Guattari et d'autres penseurs ne sont pas les seuls à avoir questionné le statut de l'animal représenté dans le moi ; dans la pratique artistique, il existe de nombreuses situations où les questions et les problèmes s'articulent autour de la question de l'animal. Aujourd'hui, loin de juger comme considérable l'écart entre le matériel électronique et son opposé, défini ou conçu comme « la nature » (au sein de laquelle nous plaçons normalement les animaux), au contraire, il semble que les supports électroniques et techniques font revenir à la surface ces vieux questionnements et nous obligent à reconsidérer les aspects de nous-mêmes qui devraient être reliés aux animaux, détruisant en général notre notion d'humanité en reformulant d'autres processus de différenciation qui permettent de nous articuler en tant que personnes. Bill Viola, qui explore le moi en tant que fiction, n'est qu'un parmi tant d'autres.

Cette étude avait pour but de revisiter le travail de Viola tout en envisageant son approche comme une perspective autre, distincte de la représentation scientifique de l'animal. Cette perspective fait écho à plusieurs tendances et transformations actuelles ayant lieu dans les domaines de la philosophie, de la littérature, de l'art et de la politique. Cette recherche d'« évasion » par l'animal se justifie en considérant la question de l'animal comme reconnaissance de l'autre, dont on attend qu'elle se révèle encore dans toute la splendeur de son génie. ◀

Traduit de l'espagnol vers l'anglais par Laura Snyder, puis de l'anglais vers le français par Véronique Garneau-Allard.

NOTES

1 Bill Viola, *I Do Not Know What It Ss I Am Like*, WGBH, 1986.

2 « Gesto » [en ligne], *Diccionario de la Real Academia de la lengua española*, www.buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta ?TIPO_BUS=3&LEMA=gesto.

3 B. Viola, « Video Black : The Mortality of the Image », *in* Doug Hall et Sally Jo Fifer (dir.), *Illuminating Video : an Essential Guide to Video Art*, 1990, p. 477-486.

4 Vilém Flusser, *Los gestos*, Herder, 1994, p. 20.

5 *Cf.* Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2 : mille plateaux*, Minuit, 1980, 648 p. Les auteurs établissent le concept du devenir tout au long du chapitre qui compte de nombreuses explications du terme et références. Le passage suivant est le plus pertinent par rapport à cet essai : « Une ligne de devenir ne se définit ni par des points qu'elle relie ni par des points qui la composent : au contraire, elle passe *entre* les points, elle ne pousse que par le milieu, et file dans une direction perpendiculaire aux points qu'on a d'abord distingués, transversale au rapport localisable entre points contigus ou distants. Un point est toujours d'origine. Mais une ligne de devenir n'a ni début ni fin, ni départ ni arrivée, ni origine ni destination ; et parler d'absence d'origine, ériger l'absence d'origine en origine, est un mauvais jeu de mots. Une ligne de devenir a seulement un milieu. » (p. 354-355)

6 V. Flusser, *op. cit.*, p. 21.

7 Hans Belting, *Antropología de la imagen*, Katz, 2010, p. 28.

8 B. Viola, cité dans *Processing the Signal : Video Art, Technology, Artists and Audience*, documentaire couleur, 38 minutes, États-Unis, 1989.

9 Anne Sauvagnargues, « Deleuze : de l'animal à l'art », *La philosophie de Deleuze*, Quadrige-PUF, 2004, p. 165.

ANDRÉS JURADO est artiste visuel, professeur à la Pontificia Universidad Javeriana de Colombie et à la Faculté des arts ASAB de l'Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Il détient une maîtrise en arts visuels de l'Universidad Nacional Autónoma de Mexico.