

Emprunter les images à la guerre Borrowing Images of War

Marie-Hélène Leblanc

Numéro 96, printemps 2019

Conflits
Conflict

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/90914ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les éditions esse

ISSN

0831-859X (imprimé)
1929-3577 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Leblanc, M.-H. (2019). Emprunter les images à la guerre / Borrowing Images of War. *esse arts + opinions*, (96), 24–33.



Emprunter les images à la guerre

**Marie-Hélène
Leblanc**



Dans l'introduction du catalogue de l'exposition *A Different War* (1990), la commissaire Lucy R. Lippard affirme, en référence aux artistes ayant œuvré pendant la guerre du Vietnam : « Les artistes étaient particulièrement sensibles à la puissance visuelle des images de guerre diffusées à la télévision. Pourtant, seuls les mieux informés étaient en mesure de lire entre les lignes pour distinguer les vraies nouvelles¹. »

Cette idée selon laquelle les artistes seraient influencés par les images de guerre diffusées sur les écrans des téléviseurs résonne encore dans les pratiques artistiques contemporaines, et ce, malgré la multiplication des sources médiatiques. Or, si la façon de produire ou de récupérer ces images s'est modifiée au fil du temps et au gré des nouvelles plateformes de diffusion de l'information, c'est dans la manière de les agencer, de les cadrer et de les interpréter que les artistes se distinguent des capteurs d'images – journalistes, caméramans, photographes – sur le terrain. Et si la production et la diffusion d'images en temps de guerre influençaient corrélativement les supports utilisés par les artistes qui traitent de ces guerres ? Le positionnement des artistes contemporains qui ont recours aux mêmes matériaux visuels que les différents canaux de transmission de l'information pour traiter des guerres est ancré dans une approche critique des modes de production et de diffusion de l'image, quoique avec une perspective analytique et critique des formes documentaires. Ces artistes se positionnent comme fabricants d'images au même titre que les journalistes, mais c'est au niveau de la mise en récit visuelle que leurs fonctions diffèrent. En adoptant des stratégies telles que la reconstitution, l'utilisation de documents d'archives ou la mise en image de récits collectifs – stratégies qui permettent de saisir l'impact des conflits et leurs conséquences –, les artistes occupent un terrain complémentaire à celui des journalistes.

Le rôle des médias d'information dans la dissémination instantanée des images de guerre et l'influence de ces représentations sur la création artistique contemporaine, notamment sur le choix des supports utilisés par les artistes pour aborder les conflits, paraissent évidents dans certaines œuvres d'Aernout Mik, d'Omer Fast, de Rabih Mroué et de Leila Zelli. La différenciation de l'approche subjective et esthétique de l'artiste et de celle du journaliste, axée plutôt sur le témoignage et l'enquête, mène au constat

d'une certaine similitude formelle, certes, mais également d'une distanciation critique dans le propos.

Historiquement, la couverture médiatique de la Première et de la Seconde Guerre mondiale, qui reposait sur une mise en récit photographique et textuelle, a fait place aux images captées par des caméras vidéos. La guerre du Vietnam a marqué la première diffusion d'un conflit majeur sur écran cathodique, mais c'est avec la guerre du Golfe (1990-1991) que l'instan-tanéité de la représentation des conflits est apparue. Des années 1990 jusqu'au début des années 2000, les médias de masse développent des canaux de nouvelles en continu, dévoilant leur arsenal médiatique « en direct » à toute heure du jour et de la nuit. Bien que certaines images des conflits soient exposées de façon répétitive et sensationnaliste sur nos écrans, les comptes rendus des lecteurs de nouvelles et des journalistes sont quant à eux souvent dictés par des enjeux politiques et militaires, comme c'était le cas dans la couverture médiatique de la guerre du Golfe. Ce conflit marque non seulement les débuts d'une manipulation de l'information, mais aussi d'une transformation du réel par le direct, où le récit est contrôlé par les militaires. Jouant sur une objectivité plus ou moins factice, ce contrôle de l'information modifie le rôle des images auprès d'un public lointain.

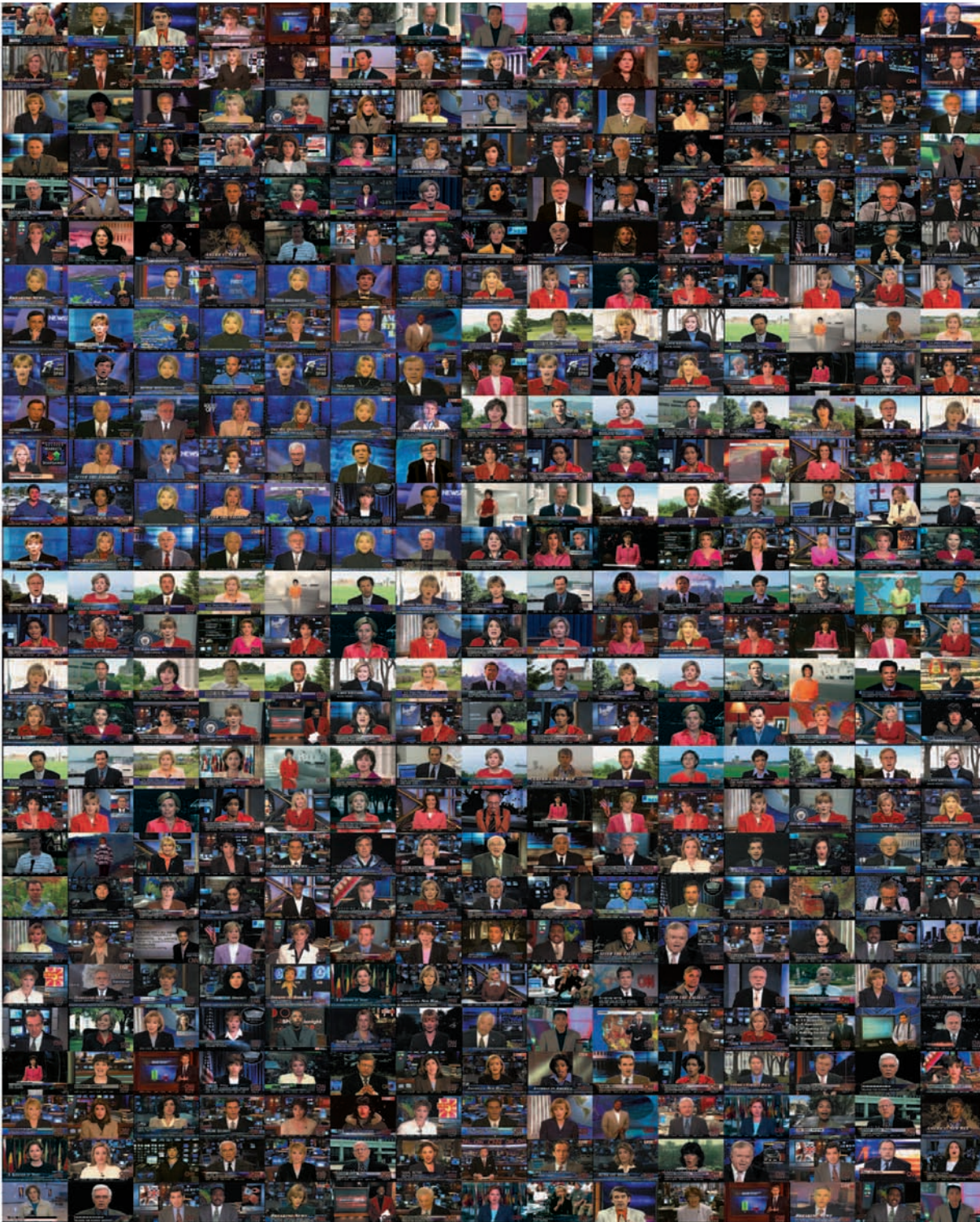
L'installation vidéo *Raw Footage* (2006) d'Aernout Mik interroge en ce sens la manipulation du récit journalistique. L'œuvre prend la forme d'un assemblage de séquences télévisuelles tournées pendant la guerre civile en ex-Yougoslavie, mais rejetées par les agences de presse en raison de leur manque d'intérêt

Aernout Mik

← *Raw Footage*, captures vidéos | video stills, 2006.

Photos : permission de | courtesy of the artist & carlier | gebauer, Berlin

1 — Lucy R. Lippard (dir.), *A Different War: Vietnam in Art*, catalogue d'exposition, Bellingham, Whatcom Museum of History and Art, Real Comet Press, 1990, p. 10. [Trad. libre]



Omer Fast

← *CNN Concatenated*, captures vidéos |
video stills, 2002.

Photo : permission de | courtesy of the artist
& gb agency, Paris

journalistique ou de sensationnalisme pour la couverture en direct. Banales, mais choquantes tout à la fois, les scènes récupérées par l'artiste témoignent de la guerre dans toute sa froideur à travers des images non manipulées, comme l'indique le titre de l'œuvre. Les soldats et les civils s'y croisent. Des tirs et des coups de feu viennent ponctuer la vidéo, devenant la trame sonore des actions de ces gens ordinaires vaquant à leurs occupations quotidiennes. Ces images, initialement captées pour la télévision, offrent, sans commentaires ni structure narrative, une accumulation rythmée d'images de la guerre vécue au quotidien par les habitants de l'ex-Yougoslavie. En utilisant ces restes de séquences, l'artiste récupère le matériau et son contenu, jouant sur le sens des images ainsi décontextualisées, modifiant du même souffle leur réception et leur compréhension par le public.

La méthode de récupération d'images médiatiques employée par Omer Fast dans la vidéo *CNN Concatenated* (2002) consiste également en une forme de collage, composé cette fois-ci d'extraits visuels et audios de bulletins de nouvelles post-11 septembre 2001. Un seul mot est extrait de chacun des discours des présentateurs, des commentateurs invités ou des journalistes sur le terrain, de manière à créer sept monologues qui s'adressent directement au spectateur et à offrir une satire des bulletins de nouvelles télévisés. Dans cette œuvre où il génère un nouveau récit en montrant la mutabilité de l'information et du langage, Fast demande aux spectateurs de remettre en question la neutralité et l'autorité des médias. Cette œuvre aborde l'expérience de réception du discours et des images par l'auditoire et plus particulièrement la manière dont les nouvelles en continu et le langage de la peur qu'elles tendent à instaurer manipulent émotivement les spectateurs.

Dans son livre *Devant la douleur des autres*, Susan Sontag résume bien cette idée voulant que la diffusion répétée des images de guerre sur nos écrans participe à l'établissement d'une distance entre la réalité et les discours véhiculés sur celle-ci : « Susciter l'intérêt pour un conflit particulier dans la conscience de spectateurs exposés à des drames venant de partout requiert la diffusion et la rediffusion quotidienne de séquences relatives à ce conflit. L'idée que se font de la guerre ceux qui n'en ont pas d'expérience directe est principalement, aujourd'hui,

un produit de l'impact créé par ces images². » Chacun à sa manière, Mik et Fast se réapproprient cette matière télévisuelle dans le but de créer de nouvelles formes de narration, offrant une reconfiguration des espaces-temps par le détournement du discours médiatique. En utilisant des fragments de tournage ou des segments rejetés de bulletins de nouvelles télévisés, ces deux artistes ajoutent un niveau supplémentaire de lisibilité aux images déjà produites.

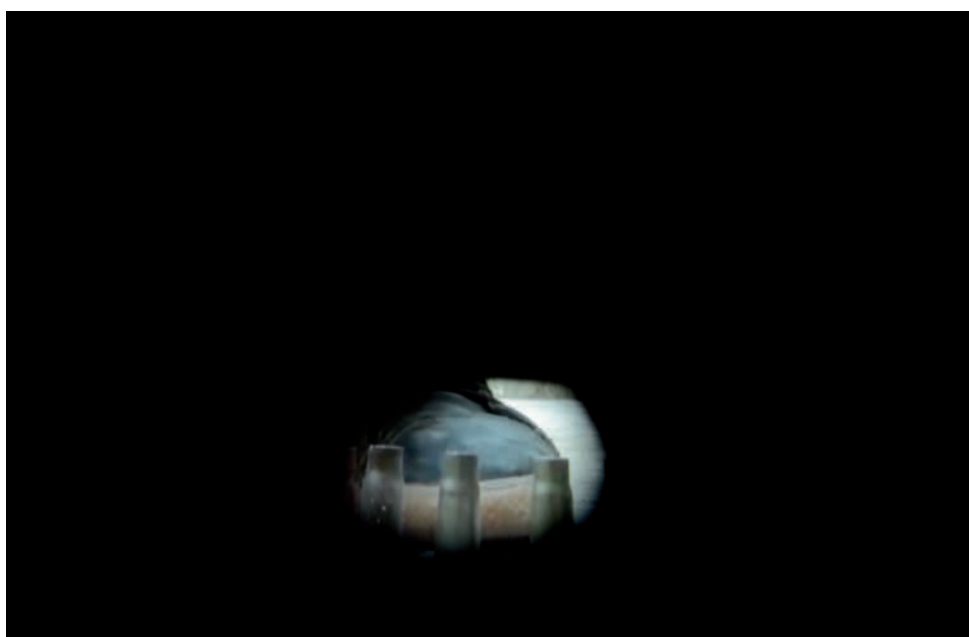
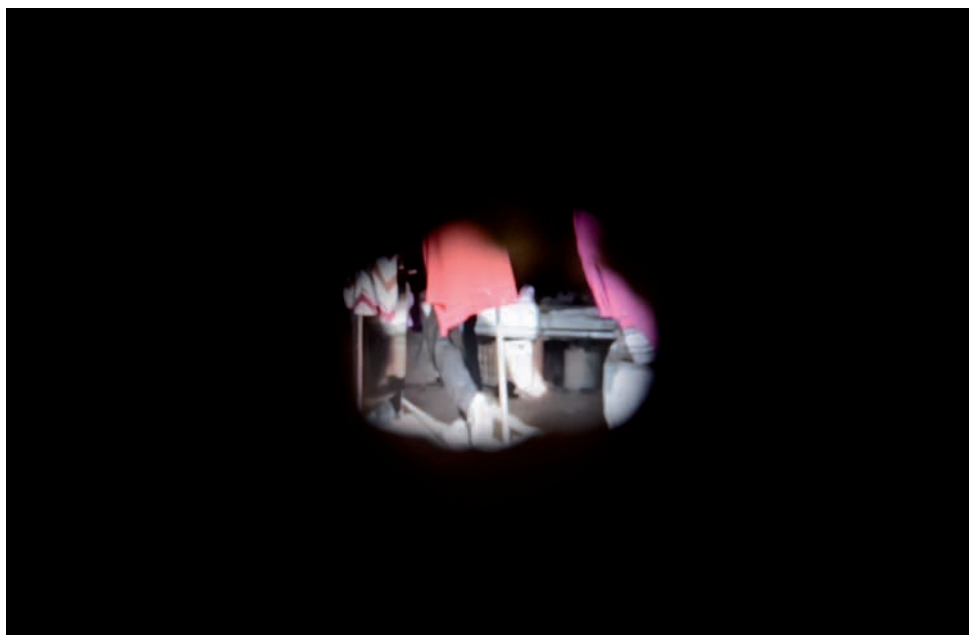
Compte tenu de la popularité grandissante des moteurs de recherche et des réseaux sociaux comme sources privilégiées d'information, on constate que les bulletins de nouvelles sont tranquillement délaissés pour une recherche ciblée, dans Internet, d'images issues de conflits précis. Souvent anonymes et non authentifiées, ces représentations des guerres remplacent peu à peu les images médiatiques traditionnelles, dans une forme de journalisme citoyen où tout un chacun se voit légitimé à documenter et à diffuser des informations sur un conflit donné, les caméras des cellulaires prenant le relais des caméras de télévision. Cette nouvelle vague d'images influence aussi la pratique artistique.

En 2011, Rabih Mroué élabore une série d'œuvres qui abordent directement le rôle des écrans de téléphone cellulaire dans la révolution syrienne. Plutôt que de fournir des explications objectives du conflit, il opte pour une extrême déconstruction de l'image documentaire qui nous confronte à l'impossibilité paradoxale de tout « voir ». *The Pixelated Revolution* est une conférence mise en scène et performée par l'artiste. Assis à une table, muni simplement d'une petite lampe et d'un ordinateur et s'adressant directement au public, Rabih Mroué explique que tout a débuté lors d'une conversation où un ami affirmait que les manifestants syriens filmaient leur propre mort, en donnant l'exemple d'une vidéo où un manifestant pointait sa caméra sur un tireur embusqué qui ensuite allait l'abattre. Il se questionne ainsi sur les motivations des manifestants à documenter leur mort alors qu'ils se battent pour la vie elle-même. En effet, lorsqu'ils filment ces images, les manifestants syriens cherchent à documenter ce qui se passe – la mort survient accidentellement. Mroué réfléchit sur ce nouveau type d'images et interroge leur mécanisme de fabrication au sein du déploiement d'un mouvement collectif, la révolution syrienne, et d'événements qui s'inscriront dans l'histoire, cette révolution s'étant transformée en guerre qui perdure.

Cette œuvre traite d'un changement important de paradigme quant à la façon de rendre visibles les conflits, d'en diffuser les images et d'introduire de nouvelles formes de narration hautement subjectives. Dans ce travail, les questions géopolitiques occupent le deuxième plan ; c'est l'agentivité des images en temps de guerre qui est le principal enjeu de l'œuvre ; il est d'abord et avant tout question de la fonction des images comme actrices de la réalité. La production de ce projet coïncide avec le début de la révolution syrienne, laquelle s'inscrit dans le contexte du printemps arabe en faveur de la démocratie et contre le régime de Bachar el-Assad, au moment où ce gouvernement opte pour une politique d'opacité et interdit l'entrée des journalistes et des observateurs étrangers sur son territoire. Les deux seules façons de savoir ce qui se passe en Syrie à l'époque sont donc la chaîne de nouvelles télévisées de l'État, qui s'apparente à de la propagande, et les images captées par les manifestants, qui les diffusent eux-mêmes sur Internet. Ces dernières sont à la base de l'œuvre *The Pixelated Revolution*.

Suivant cette utilisation ciblée d'images de guerre et de conflit glanées en ligne, l'artiste Leila Zelli, dans son installation *Terrain de jeux* (2019), met en contexte le jeu réel des enfants et le jeu politique des images. Ces dernières, tirées du Web, deviennent ainsi les matériaux de base d'une installation qui soulève les questions du hors-champ et du cadrage, lesquelles sont ici formulées par une mise en espace singulière. *Terrain de jeux* est composée de trois éléments. Centrale à l'installation, une vidéo dévoile de grands morceaux de tissu noir troué qui battent au vent, accrochés à une clôture dans un terrain rocailleux. En trame de fond, des cris d'enfants qui jouent dehors viennent donner le ton à l'installation. Les trous visibles dans le tissu, dans la vidéo, trouvent un écho littéral dans le mur de la galerie qui lui fait face. Pratiquées à même la cloison, une dizaine de cavités laissent entrevoir autant de courtes vidéos révélant de petits moments quotidiens, certains futiles, d'autres portant clairement les traces de la guerre. Dans une petite salle adjacente, une autre vidéo vient compléter l'œuvre : projetée tout en haut d'un

2 — Susan Sontag, *Devant la douleur des autres*, traduit de l'anglais par Fabienne Durand-Bogaert, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2003, p. 29.



mur et prenant l'apparence d'une large fenêtre inaccessible, elle présente une portion de ciel bleu, ponctuée par le passage d'un ballon en contrejour et accompagnée d'une trame sonore d'enfants jouant à l'extérieur. Au bas de ce même mur, des phrases se succèdent : « Ça fait huit mois qu'on est là », « Je me suis fait des copines et on joue au football ensemble », « C'est moi qui aime le plus jouer », « Jouer dehors, c'est indigne d'une fille », « C'est seulement depuis qu'on est ici que je joue », « Ici, je peux jouer parce qu'on est loin des garçons » [trad. libre]. Jouant sur ces constituants vidéographiques et une mise en espace savamment orchestrée, l'artiste contrôle ce qu'il y a à voir et met en cause la curiosité parfois problématique du spectateur pour ce genre d'images. Elle montre que les images de la guerre sont toujours parcellaires et subjectives, traces et bribes d'une réalité qui la dépasse. La vie poursuit son cours et la quotidienneté prédomine,

avec les jeux des enfants, les fleurs qui poussent et l'électricité qui vacille. L'artiste met en relief la multiplicité des regards qui occasionne une pléthore d'interprétations des représentations de la guerre dans ce qu'elle a de plus affreux et de plus beau, dans ses contours et sa brutalité.

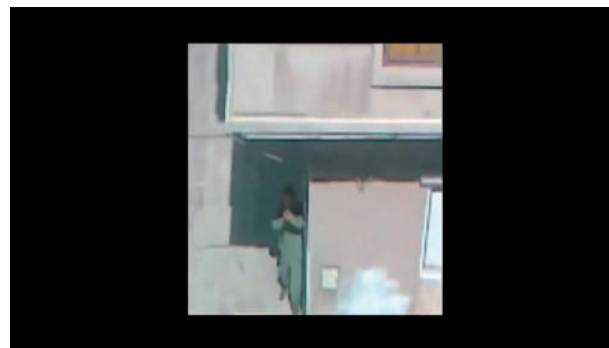
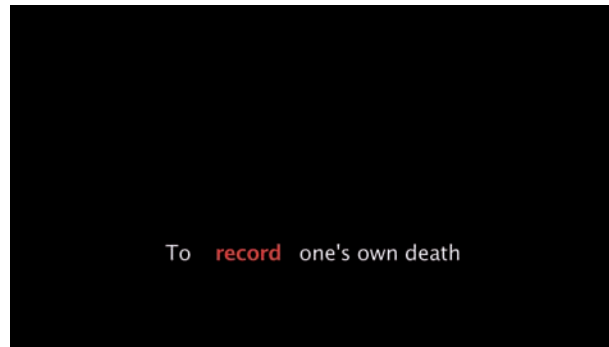
Les représentations de conflits qui s'accumulent sur nos écrans font office d'archives, servant, pour certains artistes, de matériaux pour construire de nouvelles formes de narration. Pour d'autres, ce sont les systèmes de production des images de guerre et de l'information (réelle ou fictive) qui influencent la question de la fabrication d'images et de récits. Les œuvres décrites et analysées attestent un lien étroit entre l'art, la guerre et les médias ou, plus précisément, d'un point de contact matériel, l'image, entre tous les protagonistes qui s'intéressent de près ou de loin à la guerre – journalistes, lecteurs de nouvelles, militaires, spectateurs et artistes. ●

Leila Zelli

← *Leila Zelli. Terrain de jeux*, détails de l'exposition | exhibition details, Galerie de l'UQAM, Montréal, 2019.
Photos : Galerie de l'UQAM

Rabih Mroué

→ *The Pixelated Revolution*, captures vidéos | video stills, 2012.
Photos : permission de | courtesy of the artist & Sfeir-Semler Gallery, Beirut/Hamburg





Omer Fast

CNN Concatenated, captures vidéos | video stills, 2002.

Photos : permission de | courtesy of the artist & gb agency, Paris

Borrowing Images of War

Marie-Hélène Leblanc

In the introduction to the exhibition catalogue for *A Different War* (1990), curator Lucy R. Lippard states the following about artists who created works during the Vietnam War: “Artists were particularly susceptible to the visual power of war images on TV. Yet only the best-informed were able to sift out the real news between the dots and lines.”¹

This idea of artists being influenced by images of war shown on TV still resonates in contemporary art practices, despite the proliferation of new media sources. Even though the way that such images are captured and produced has changed over time, in part due to new information-dissemination platforms, it is how the images are presented, framed, and interpreted that distinguishes the work of artists from that of image makers—journalists, camera operators, photographers—in the field. And, correlatively, what if the production and dissemination of wartime images influenced the materials used by artists exploring these wars? The stance of contemporary artists who use the same visual materials as diverse channels for communicating information on wars is rooted in an approach critical of image production and delivery modes, albeit from a perspective that critiques and analyzes documentary forms. These artists position themselves as image makers in the same way as journalists do, but their role in the creation of visual narratives differs. By adopting strategies such as reconstruction, the use of archival resources, or the visualization of collective narratives—strategies that capture both the impact and consequences of conflicts—artists inhabit a territory complementary to that of journalists.

The role of news media in the instant dissemination of war images and the influence that these representations have on contemporary artistic creation, notably in the choice of materials used by artists to address conflicts, are clearly manifest in certain works by Aernout Mik, Omer Fast, Rabih Mroué, and Leila Zelli. The difference between the artist’s approach, subjective and aesthetic, and the journalist’s, focusing more on evidence and inquiry, clearly reveals a certain formal commonality but also a critical detachment in terms of scope.

Historically, media coverage of the First and Second World Wars, based largely on photographic and textual accounts, gave way to images captured on film. The Vietnam War was the first TV war, but it was only with the Gulf War (1990–91) that instant representations of conflict emerged. In the 1990s and early 2000s, the mass media developed all-news channels, establishing their twenty-four-hour “live” media arsenal. Despite the repeated and sensationalist broadcast of certain images on TV screens,

the accounts of news anchors and journalists are nevertheless often dictated by political and military interests, as was the case in media coverage of the Gulf War. This conflict marked not only the beginnings of information manipulation but also of a transformation of the real through live coverage in which the narrative is controlled by the military. Playing on what, in essence, is fake objectivity, this control of information modifies the role of images received by a remote public.

In this vein, Aernout Mik’s video installation *Raw Footage* (2006) questions the manipulation of journalistic accounts. The work comprises a montage of TV sequences filmed during the civil war in former Yugoslavia—sequences that were rejected by press agencies due to their lack of journalistic or sensationalist value for live broadcasting. Mundane yet shocking, the footage assembled by Mik bears testimony to the chilling realities of war through non-manipulated images, as the title of the work suggests. Soldiers and civilians cross paths. The gunfire and artillery exchanges punctuating the video are the soundtrack to these ordinary people’s everyday lives. Initially filmed for TV, the images, without commentary or narrative structure, offer a rhythmic collection of war images as experienced on a day-to-day basis by the citizens of former Yugoslavia. By using these unbroadcast clips, Mik restores the material and its contents, playing on the meaning of the decontextualized images while modifying how they are perceived and understood by the public.

The method used by Omer Fast to retrieve media images used in the video *CNN Concatenated* (2002) also comprises a collage of sorts—this time, in the form of visual and audio excerpts from newscasts following September 11, 2001. Thousands of very short clips of anchors, guest commentators, and journalists in the field are spliced together to create seven monologues that address the viewer directly, offering a satirical take on televised newscasts. By generating a new narrative and revealing the mutability of information and language, Fast

1 — Lucy R. Lippard, *A Different War: Vietnam in Art*, exhibition catalogue (Bellingham: Whatcom Museum of History and Art, Real Comet Press, 1990), 10.

Leila Zelli

→ *Leila Zelli. Terrain de jeux, détails*
de l'exposition | exhibition details,
Galerie de l'UQAM, Montréal, 2019.
Photos : Galerie de l'UQAM

invites the audience to question media neutrality and authority. The work addresses how discourse and images are received by the viewer, and, more specifically, how live news and the language of fear often used in such reporting emotively manipulate the viewer.

In *Regarding the Pain of Others*, Susan Sontag effectively summarized this idea that the repeated dissemination of war images on viewers' screens establishes a distance between reality and the corresponding media discourse: "Creating a perch for a particular conflict in the consciousness of viewers exposed to dramas from everywhere requires the daily diffusion and rediffusion of snippets of footage about the conflict. The understanding of war among people who have not experienced war is now chiefly a product of these images."² In their own ways, Mik and Fast reappropriate televisual techniques with the aim of creating new forms of visual narrative, offering a reconfiguration of space-time by distorting media discourse. By using snippets of footage or segments rejected for televised newscasts, both artists add an additional layer of readability to already existing images.

Given the increasing importance of search engines and social networks as primary sources of information, newscasts are gradually being abandoned in favour of targeted online searches for images of specific conflicts. Often anonymous or unauthenticated, these depictions of war—shot on cellphones rather than TV cameras—are slowly replacing traditional media images, in a form of citizen journalism that legitimizes everyone to document and disseminate information on a given conflict. This new wave of image making and sharing is also influencing art practice.

In 2011, Rabih Mroué created a series of works that directly address the role of cellphone images in the Syrian revolution. Rather than offering objective explanations of the conflict, Mroué opted for an extreme deconstruction of the documentary image, confronting the viewer with the paradoxical impossibility of "seeing" everything. *The Pixelated Revolution* is a lecture-performance. Seated at a table with a small lamp and laptop, Mroué addresses the public directly. He explains how everything began during a conversation in which a friend

claimed that Syrian protestors were filming their own deaths, offering as example a video showing a protestor pointing his camera at a sniper who would then shoot him. He thus questions the protestors' motives for documenting their own deaths while fighting for their lives. In reality, while Mroué was filming, the Syrian protestors were only trying to record what was happening—the death came about accidentally. He reflects on these new kinds of images of historical events and questions their production as a stratagem within a collective crusade, the ongoing Syrian revolution. This work addresses a major paradigm shift in how images are disseminated, how conflicts are made visible, and how new, highly subjective narrative forms are introduced. Geopolitical questions seem of secondary importance in the piece; it's the agency of the images in times of war—especially their function as purveyors of reality—that is key here. The project coincided with the start of the Syrian revolution, in the context of the Arab Spring and its fight for democracy and against the Bachar el-Assad regime, at a time when the Syrian government had opted for a media blackout and forbidden foreign journalists and citizens from entering the country. The only two ways to know what was happening in Syria at the time were through state-driven news channels, whose reporting verged on propaganda, and the images captured and posted on the Internet by the protestors themselves. These images form the basis of *The Pixelated Revolution*.

Following this targeted use of images of war and conflict gleaned from the Internet, in the installation *Terrain de jeux* (2019), artist Leila Zelli uses images from the Web to place children's real games and political games with images in context. The garnered images form the basis of an installation that raises questions about what is going on off-camera or outside the frame; this is achieved through a unique use of gallery space. *Terrain de jeux* is composed of three elements. Central to the piece is a video showing large swathes of black fabric peppered with holes flapping in the wind, hung against a wire fence in rocky terrain; a soundtrack of children playing outdoors sets the tone. The holes in the fabric in the video are literally echoed in the holes drilled into the adjoining wall of the gallery. Through each of the dozen or so holes,

visitors can observe short videos that capture simple everyday moments, some of which may seem insignificant whereas others clearly bear traces of war. In a small adjacent room, another video completes the work. Spanning the top of the wall like a large inaccessible window, a video, with a soundtrack of children playing outdoors, shows a section of cloudy blue sky punctuated intermittently by a ball sailing in and out of view. Projected successively at the bottom of the same wall are the following phrases: "We've been here for eight months," "I've befriended some girls here and now we play football together," "I'm the one who likes playing the most," "It's undignified for a girl to play outdoors," "I only started playing here," and "I'm allowed to play here because we're away from the boys." Playing on these videographic components and their cleverly orchestrated spatial arrangement, Zelli controls what can be seen while challenging the viewer's sometimes problematic curiosity about this type of imagery. She shows that images of war are always fragmentary and subjective, mere traces and snippets of a greater reality. Life goes on and the everyday prevails: children play games, flowers grow, and electricity flickers erratically. Zelli highlights the multitude of viewpoints and the plethora of interpretations generated by representations of war, in all its horror and beauty, its contours and brutality.

The representations of conflict that fill our screens function as archives, serving, for some artists, as material for constructing new narrative forms. For others, they are systems for producing war images and information (real or fictitious) that influence how images and narratives are manufactured. The works described and analyzed here attest to a close link among art, war, and the media; or more precisely, to a material point of contact—the image—among all protagonists deeply or remotely interested in war, be they journalists, news anchors, the military, viewers, or artists.

Translated from the French by **Louise Ashcroft**

² — Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others* (New York: Farrar, Straus and Giroux, 2003), 21.



It's the one who likes to play the most

