

ETC



## *Trivial Pursuit*

Biennale de Montréal 2009 et Off Biennale. Montréal. 1<sup>er</sup> — 31 mai 2009

Patrick Poulin

Number 87, September–October–November 2009

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/34889ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Poulin, P. (2009). Review of [*Trivial Pursuit* / Biennale de Montréal 2009 et Off Biennale. Montréal. 1<sup>er</sup> — 31 mai 2009]. *ETC*, (87), 43–45.



## Actualités/Expositions

### Montréal *Trivial Pursuit*

Biennale de Montréal 2009 et Off Biennale,  
Montréal, 1<sup>er</sup> – 31 mai 2009

« *Human creativity is the ultimate economic resource*<sup>1</sup>. »

uelles qu'en soient les causes<sup>2</sup>, et en dépit des efforts que chacun aura consenti à fournir pour en assurer le succès, l'édition 2009 de la Biennale de Montréal a donné lieu à une sorte de ratage d'un intérêt assez mince. Quant à la « Off Biennale »,

malgré ou en raison d'une programmation aussi variée que celle des nombreuses galeries participantes, elle a offert quelques projets assez consistants. Par ailleurs, il faut souligner que la Off Biennale rassemblait des propositions plutôt disparates, sans rapport direct avec la thématique de la Biennale.

Et parlons-en, de cette thématique. *Open Culture/Culture libre* : l'intitulé place d'emblée la thématique dans l'embarras, en donnant de la *culture* et de la « liberté » une perspective d'un goût douteux, assez naïve et ne reculant pas devant la contradiction. Vient alors au visiteur francophone une série de questions qui colorent le parc thématique. Quelle sorte de liberté ? Créer, au sens d'*interagir* ? S'inscrire dans un programme ? Pour qui ? Pour des fantômes connectés ? Afin de libérer le « spectateur » ? Pour que celui-là soit « créatif », chacun et personne [n']étant « artiste » ? Quelle culture ? Celle qui coule sans forme, *précisément* hors des institutions ? Hors du monde de l'art ? Mais qu'est-ce qu'on fait ici ? Il y a plus d'art et d'interaction dans un trajet en vélo sur le boulevard Saint-Laurent qu'il n'y en avait dans tout l'édifice Bourget.

En sorte que le visiteur (ou spectateur, c'est selon) aura pu avoir cette désagréable impression de se sentir obligé, comme lors d'une fête de famille, de participer au dernier jeu de société à la mode. Et d'avoir envie d'en sortir. « *You can go anywhere you want in gamespace, but you can never leave it*<sup>3</sup>. »

L'interaction ou la participation tient ici d'une performance créative, c'est-à-dire de la production d'une forme selon un ensemble de paramètres *fermés* sur eux-mêmes (même en transparence). Il s'agit ici d'un appel au service « interficiel » : agir ou interagir par

l'entremise d'interfaces – et remettre à un ailleurs ce qui devrait survenir *ici*<sup>4</sup>. Rien de nouveau pour qui est déjà appelé à vivre dans des menus. Dans le fatras des installations « collectives » placées sous le signe du *bee hive* et de ses merveilles, chacun étant appelé à participer à part soi des règles d'un espace de jeu (particulièrement en ligne), en tant qu'individu créatif et expressif. L'institution – une entité parfois suffisamment détestable – devient un parc de jeu (McDonald's, Ikea ?), lequel tient dans l'utopie de la consommation d'un bruit esthétique « libre » que, au demeurant, nul ne digérera – chacun prenant sa petite part de gâteau. Difficile de ne pas penser ici à la « main libre du marché » ou à la « république des intérêts » censée régir « naturellement » la société civile capitaliste, ce que d'aucuns nommèrent « biopolitique » ou « anthropomorphose du capital » (et il ne s'agit nullement ici de sa « subversion »). Chacun s'approprie des menus en privé, participant ainsi *en privé* d'un « collectif ». Quelle sorte d'intensité ou de mise en

puissance, quelle sorte d'effet de présence peut bien sortir d'une telle abdication ? Le parc des pièces détachées est aussi celui d'une séparation par un assemblage réticulaire en temps réel – et non celui de la « communauté » : d'où l'idée qu'un slogan comme *broadcast yourself*, caractéristique du web 2.0, soit ici approprié (slogan qui, en d'autres circonstances, se mue en l'impératif de « se vendre » ou encore en service identitaire).

De plus, le concept de culture libre, passé à la complaisance institutionnelle, devient le lieu d'un *free-for-all* encadré (quelle contradiction !) qui ne fait qu'ajouter à la saturation ambiante, et qui plisse gentiment – et parfois de manière « rebelle » – l'espace de la communication récréative. Pourtant, la saturation, dont on trouvera bien des analogies dans le domaine de la surcharge pondérale, obstrue précisément la capacité à vivre fortement des intensités, des percepts, des affects, des sensations, etc. Rien ne peut ici faire sens, si on comprend le sens comme un événement mis en commun<sup>5</sup>, un événement qui change imprévisiblement des manières de vivre. Dans le brassage de menus auquel donne lieu la manipulation interactive, chacun est amené à faire des choix : chacun choisit, librement privé, sans que jamais personne ne décide de rien. Dans ce paysage dévasté par la vacance, *rien n'est décisif* – comme si nous étions terrorisés par la décision, préférant plutôt la volatilité des choix dans le nuage de loisir du temps réel.

On comprendra que, dans un tel cadre, les artistes arrivent mal à se faire justice. Par exemple, Roadsworth, dont l'œuvre était auparavant essentiellement clandestine et urbaine (c'est-à-dire dans la rue), fait ici une apparition bien encadrée. Et il est possible de lancer une poignée de *pop-corn* rose aux canards dans l'enclos, où un environnement naturel a été aménagé.

Quelques artistes arrivent à crever les vices de fond de cette Biennale. Le Brésilien Cao Guimarães et le Britannique Richard Wentworth présentent des œuvres photographiques (et aussi vidéographiques, dans le cas du premier) drôles et fascinantes. Celles-ci ont une facture documentaire et fonctionnent comme une extraction de désordres, de ratages, d'appropriations et de détournements de sens opérés dans les rues de São Paulo ou de Londres. Si bien que, dans le cas de Guimarães (avec les *gambiaras*), on pense au *hacking* culturel mis en forme par Oswald de Andrade avec le concept d'anthropophagie. Mais l'effet de ces œuvres est proprement documentaire, et la Biennale s'en trouve à muter en un lieu institutionnel plus proche de l'ethnologie que de l'art contemporain – jusqu'à y perdre possiblement sa raison d'être, ou à y ef-



Marc-Antoine Phaneuf, Collection de Trophées, installation, 2009.

fleurir son abolition. Quelque chose d'absurde apparaît lorsque l'institution *prétend* s'effacer devant la rue. Mais cette absurdité est égale à celle qui surgit lorsqu'on nous laisse croire à une liberté d'action dans un parc de règles.

Enfin, la Québécoise Perry Bard offre un projet de vidéo participative qui engage le public à modifier un classique du cinéma d'avant-garde mettant la ville et la circulation au premier plan : *L'homme à la caméra* (1929), de Dziga Vertov. Cette œuvre ne se signale pas tant par sa méthode participative que par les résultats qu'elle suscite, tout comme par la récupération, en forme d'hommage, qu'elle opère (à la fois celle du *remake* et celle du classique de Vertov). Toutefois, peut-être en raison de la nature des contributions apportées au pro-

jet, on retrouve peu cette vertigineuse obsession du mouvement qui qualifiait l'œuvre de Vertov; plutôt, le projet semble principalement mû par une iconicité alignant des ressemblances picturales et graphiques, des rapports de formes. Cela dit, l'idée de Bard est très belle, et la suite s'annonce prometteuse.

Le ratage de cette Biennale est bien dommage, car l'idée de culture libre représente bel et bien un champ de bataille au sein du capitalisme cognitif où la « culture », par l'entremise de ses voies d'accès, est depuis longtemps devenue une marchandise. Mais il faut laisser la culture libre en paix : ses enjeux ne sont pas ceux du monde de l'art. Aussi son institutionnalisation, même bienveillante, ne me semble-t-elle pas possible ni souhaitable.

Initiée par Pavillion Projects, la Off Biennale offrait en parallèle une pléthore d'événements artistiques dont le foisonnement semblait marqué du sceau de l'enthousiasme. Sans aucun souci thématique, sinon celui de se synchroniser afin de se placer aux côtés d'une Biennale qui fit, au final et par contraste, bien pâle figure, la Off aura offert plusieurs œuvres consistantes.

Stéphanie Chabot présentait *Time of no Reply*, une « installation in situ » dans un chaleureux dépanneur où on trouve pêle-mêle un snack-bar, une immense illustration évoquant une carte postale d'Acapulco et qui tapisse tout un mur, des étagères, l'inévitable inventaire des objets à vendre, bref, toute une cacophonie visuelle. Le projet de Chabot consiste en une série d'œuvres modestes, intégrées à un milieu tout en y faisant contraste – si bien qu'elles échappent facilement au regard. Un couteau de cuisine fiché dans un pot de fleurs en plastique vert, ainsi épinglé contre une colonne; deux immenses peignes colorés (d'au moins un mètre) encadrant la porte; une grande illustration souriante, proche de la bande dessinée : autant d'éléments qui viennent agir dans un lieu commercial, avec vulnérabilité, et même sans trop revendiquer de posture artistique : on ne trouve aucune mention des œuvres ni aucune fiche de présentation – si bien que le visiteur doit bel et bien discuter avec les gens qui travaillent ou sont simplement dans le dépanneur, et jaser d'un peu de tout et de rien, sans interface ni dispositif communicationnel.

Marc-Antoine K. Phaneuf participait à l'exposition Faux Cadavre<sup>6</sup> (Galerie Leonard & Bina Ellen), et poursuivait son travail de collectionneur de kermesse et de malaxeur de culture pop (d'ailleurs, au cœur de ses deux parutions au Quartanier). Sur un triomphal mur rose bonbon sont alignés une série de trophées de taille variable, pour la plupart plaqués plastique doré, et sur lesquels des mentions dérisoires sont parfois gravées. L'installation *Collection de Trophées* est simple, mais l'effet est saisissant, et on a envie de s'asseoir sur le banc qui lui fait face, comme pour admirer un coucher de soleil à Ogunquit.

Thomas Kneubühler y allait d'une série de photographies médusantes, proches de son projet *Office 2000*, par la clarté cristalline d'une sorte de nuit nord-américaine, mais aussi par l'exposition d'un aménagement territorial où travail et loisir sont le lieu d'une monumentalité civilisationnelle. Accompagnées d'une installation sonore, ces photographies montrent des montagnes aménagées pour le ski, de nuit, alors qu'elles émettent d'insolites mais familières lueurs. Ce sujet trivial devient un véritable commentaire sur la vie nordique dépassée par la technologie, en plus de donner des images d'une saisissante beauté chromatique, comme des fondrières enténébrées où le diamant et l'acier fusionnent avec l'or.

Patrick Bernatchez montrait à la Galerie Donald Browne une nouvelle mouture d'une œuvre créée à l'occasion de la Triennale québécoise d'art contemporain, *134340 alias Pluton*, intitulée pour l'occasion *134340 SOON*. Ce projet, désormais interdisciplinaire, à la fois conceptuel et « cinématographique » (ou « métacinématographique »), démonte habilement les codes du *trailer*, se les réappropriant dans une expérience qui n'a rien d'industriel. À cet égard, on souhaiterait presque voir Bernatchez consacrer plus de temps à cette entreprise de détournement de cinéma – un long métrage ne serait d'ailleurs pas une mauvaise idée. Cela dit, Bernatchez récupère l'imagerie des classiques de la science-fiction que sont *2001 : A Space Odyssey* et *Planet of the Apes*, mais ces emprunts semblent assez peu motivés, et leur présence fait un bruit esthétique qui agace quelque peu.

La Fonderie Darling participait en inscrivant l'artiste suisse Florine Leoni et *There are other situations which are equally valid*. Utilisant des matériaux trouvés sur place, Leoni offre une installation « immersive » passablement *low tech*, dans le garage de la fonderie. Le visiteur est très simplement placé dans une situation insolite, dans un lieu désaffecté mais face à des objets proches du fonctionnalisme (escaliers mobiles en métal, immense cylindre minimalement rehaussé d'un éclairage vert). L'œuvre suscite une sorte de désorientation nocturne, à la fois humble et évocatoire. Également, la participation



du collectif *The Icelandic Love Corporation* ressort avantagement (bien qu'elle ne figurait pas au programme de la Off, vraisemblablement en raison de la date d'ouverture de l'exposition). Quelque part entre le folklore artisanal, les sagas islandaises et le « space folk », ou entre Devendra Banhart et Brian Jungen, le collectif islandais pose un regard contemporain sur des traditions narratives immémoriales, jouant d'artisanat détourné, de demi-bricolages, de performances et de vidéos aussi candides que maîtrisées.

En somme, la Off Biennale avait beaucoup à offrir, et pour cette édition, elle y aurait perdu le « off » qu'on n'aurait pu y trouver mot à redire.

PATRICK POULIN

**Patrick Poulin** est doctorant en Littérature comparée à l'Université de Montréal. Il a complété une maîtrise en Littérature comparée (qui portait sur le problème de l'écriture dans le jeu vidéo) et un baccalauréat en Philosophie. En tant que chercheur, il s'intéresse autant aux nouveaux médias (jeu vidéo et épistémologie des nouveaux médias) qu'à la philosophie (Deleuze, Wittgenstein, Benjamin), à la littérature (Kafka, Joyce), à l'art contemporain, de même qu'à l'influence ou à l'histoire du capitalisme comme culture. Il a publié en 2007 une fiction romanesque intitulée *Morts de Low Bat*, aux Éditions du Quartanier.

#### NOTES

- <sup>1</sup> Richard Florida, *The Rise of the Creative Class*, p. xiii.
- <sup>2</sup> Chacun sait que les institutions et les centres de diffusion souffrent actuellement de sous-financement. Mais cette contrainte est autant celle de la Biennale que de son Off. Cela dit, il faut souligner les conditions de travail difficiles qui ont été celles du commissaire Claude Gosselin, chargé, en décembre dernier, de remplacer Scott Burnham à pied levé.
- <sup>3</sup> McKenzie Wark, *Gamer Theory*, Fragment 1. Wark est également l'auteur d'un livre – *Hacker Manifesto* – qui redéfinit le concept de *hacking* pour l'étendre à toute la vie intellectuelle, face au capitalisme cognitif.
- <sup>4</sup> Le lecteur pourrait être tenté de voir dans mes réticences un conservatisme, un goût pour la tradition, pour l'histoire, pour la « stabilité », etc. – et même pour la métaphysique. En toute honnêteté, j'estime que la métaphysique est à la communication récréative ce que la peste est au choléra : difficile de préférer l'une à l'autre. Rien n'interdit toutefois de tenter d'échapper et aux maux de l'une et à ceux de l'autre. L'idéal serait de trouver une consistance qui échappe à la pétrification institutionnelle sans pour autant se liquéfier.
- <sup>5</sup> Cf. Tiqqun, *Contributions à la guerre en cours*, « Introduction à la guerre civile », proposition 17.
- <sup>6</sup> Incidemment, cette exposition collective s'accompagnait d'un texte de présentation un peu creux – et minutieusement démembré par Fabien Loszach sur le blogue *Almost as Cool as Fighting* (<[www.almostascoolastfighting.blogspot.com](http://www.almostascoolastfighting.blogspot.com)>).

