

ETC



L'inéluctable solitude d'une cyberwoman

Mariko Mori, *Kumano*, Biennale de Montréal '98, Centre international d'art contemporain de Montréal, Du 27 août au 18 octobre 1998

Réjean-Bernard Cormier

Numéro 45, mars-avril-mai 1999

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/35459ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Cormier, R.-B. (1999). Compte rendu de [L'inéluctable solitude d'une cyberwoman / Mariko Mori, *Kumano*, Biennale de Montréal '98, Centre international d'art contemporain de Montréal, Du 27 août au 18 octobre 1998]. *ETC*, (45), 41-44.

MONTRÉAL

L'INÉLUCTABLE SOLITUDE D'UNE CYBERWOMAN

Mariko Mori, *Kumano*, Biennale de Montréal '98, Centre international d'art contemporain de Montréal,
Du 27 août au 18 octobre 1998



Mariko Mori, *Kumano*, 1997-1998. Vidéogramme; 16' 16". Éd. 100.
Coutoiserie: Deitch Projects, NY; Gallery Koyanagi, Tokyo & CIAC, Montréal.

Issue du milieu de la mode, d'abord mannequin et ensuite styliste, Mariko Mori passe au domaine des arts où elle exprime un parti pris esthétique bien défini, qui mêle tradition, *cyberespace* et univers *manga*. Ses œuvres, qui ne sont pas dénuées d'un esprit de contestation, vont au-delà d'un simple *romanesque néo-pop* qui se voudrait une anticipation du prochain millénaire ou une hyper sophistication branchée. Et l'exotisme, lié à la mise en scène d'éléments culturels autres, ne saurait à lui seul garantir la poésie qui émane de ce travail. La distanciation obtenue vis-à-vis les éléments symboliques grâce aux jeux formels sur le médium accentue l'idée d'une insécurité des apparences, et ce malgré l'uniformité qu'apporte le médium vidéo.

La vidéo *Kumano* (1998)¹ présentée par cette artiste de Tokyo dans le cadre de la Biennale '98 était une première présentation de Mori à Montréal. Cette vidéo met en scène trois cadres – la nature, le monde urbain et l'espace – dans lesquels l'artiste se métamorphose en cinq personnages féminins, représentatifs de la place de la femme dans l'imaginaire japonais, dont l'avatar le plus récent serait la cyber-woman telle que nous la présentent les bandes dessinées et dessins animés nippons. L'aspect

science-fiction de l'œuvre est accentué par la bande sonore qui l'accompagne : une musique électroacoustique, *techno-méditative*, sur laquelle l'artiste chante des mots à doubles syllabes ressemblant à des mantras, formant une mélodie. Le thème religieux se trouve accentué par le choix des mots chantés, entre autres, les mots *kami* (qui signifie divinité, être supérieur, esprit) et *tori*.

Kumano désigne une région montagneuse du Japon, dominant la mer, où se trouvent des lieux de pèlerinage shintoïstes et bouddhistes. Ce site fut d'abord perçu comme lieu d'habitation des dieux par la tradition shintô, ensuite reconnu par les bouddhistes comme représentant la Terre pure. De nos jours, on peut avoir accès aux sanctuaires se trouvant à *Kumano* par autobus, mais l'artiste Mori, dans sa vidéo, redonne à *Kumano* son aspect mythique séculaire.

La narration de cette vidéo est simple. Une femme *cyborg*, à l'intérieur d'un vaisseau spatial, s'adonne à une cérémonie de thé « futuriste ». Nous la découvrons après avoir voyagé dans le temps à travers des représentations de femmes, dans des postures et costumes suggérant les métamorphoses culturelles survenues depuis la nuit des temps. Car les images qui se succèdent proposent à la fois

l'idée d'un déroulement chronologique menant au *cyber espace* et la présence, à toute époque, de visiteurs venant du ciel pour observer, sinon influencer, cette évolution. La caméra est présente par des plans suggestifs, en tant que *personnage* qui observe et dans lequel se projettent les spectateurs. Cette présence est accentuée par des mouvements saccadés qui imitent une déambulation en bordure des sentiers visibles sur l'écran; de plus, un bruitage mécanique accompagne la bande sonore musicale. Ces bruits sont des citations de fonds sonores empruntés au cinéma, aux films mettant en scène des extraterrestres. Par ailleurs, le personnage final de la *cyberwoman* en train d'exécuter une cérémonie du thé, donne à voir un individu du futur vivant dans une cité interstellaire. Les flash-back sur différentes époques, retraçant les origines d'une tradition, permettent d'imaginer que cette cité volante pourrait s'apparenter à une machine à voyager dans le temps.

L'individu, dans cette œuvre, est toujours modelé par la société d'où il est issu, que ce soit une société fictive ou réelle. Cependant, la solitude du personnage, ici, est poussée jusqu'à produire une atténuation de l'identité, jusqu'à nous faire sentir ces autoportraits fictifs comme autant de figures appartenant toutes à une catégorie, à un ensemble théâtral donc à un type. Ce sont des icônes bien plus que des individus.

Kumano débute en lenteur sur un ciel envahi de nuages présentant un fort contraste de bleu et de blanc. Ensuite, apparaît et disparaît au centre de l'écran un vaisseau spatial. On observe alors une succession d'images d'une forêt montagneuse, de sentiers pédestres où circulent à la fois des zones de brouillard et d'éclaircies. Mori gravit au pas de course un sentier s'élevant dans la forêt et tient à bout de bras un long châle blanc. Elle est vêtue d'une longue robe blanche. Les mouvements de caméra donnent l'impression qu'elle est suivie, voire traquée : elle se retourne, regarde rapidement la caméra et s'enfuit.

Mais avant qu'elle ne réussisse à semer la caméra, on voit que cette femme ermite porte sur son dos une peau de renard blanc. Ce renard est peut-être une référence à la superstition japonaise, qui veut que l'animal, sous son jour néfaste, ait le pouvoir de mener à l'hallucination, à l'hystérie.

Chaque personnage a un décor particulier et un mouvement de caméra différent. Par exemple, on découvre la nonne shintoïste après un *insert* d'une petite cabane de bois, vétuste et abandonnée, en pleine forêt, qui se métamorphose en un temple aux couleurs très vives, qui semble flotter. La caméra a un traitement neutre. Mori, debout sur un belvédère devant un paysage à la fois boisé et rocailleux, d'où jaillit une source, est vêtue d'un kimono et porte, dans une coiffe élaborée, les attributs de la déesse solaire Amaterasu : miroir, rayons, larmes. Elle exécute une chorégraphie à connotation religieuse : elle soulève à quelques reprises vers son front un miroir circulaire, d'autres jeux de mains rappellent les *moudras* (des gestes rituels qui correspondent à une vision animiste de l'univers), enfin, ces mouvements mènent à la désintégration du personnage, qui s'évanouit dans la cascade devant laquelle il dansait. Les deux premiers personnages semblent illustrer un rapport à la nature au seuil de l'élaboration d'une culture.

Après une phase solaire, suivra une phase nocturne qui présente un nouveau personnage, cette fois, dans un appartement moderne portant un costume sophistiqué et théâtral, qui rappelle un personnage de kabuki. Mori a un geste de la tête, mécanique, qui suggère cependant un moment d'introspection tendre. À son maquillage de théâtre, elle a ajouté, sur son front, deux paillettes argent qui doublent ses yeux mi clos². L'œuvre se poursuit avec une image de la pleine lune, puis le vaisseau spatial du début réapparaît et avance lentement vers le spectateur pour introduire un nouveau personnage. Une *cyberwoman*, por-





Mariko Mori, *Kumano*, 1997-1998. Vidéogramme; 16' 16". Éd. 100.
 Courtoisie: Deitch Projects, NY; Gallery Koyanagi, Tokyo & CIAC, Montréal.

tant un costume blanc aux lignes droites, rehaussé de parures lilas, comme ses cheveux, est assise à la japonaise sur une table basse blanche. Devant elle, une autre table présente des objets opaques et translucides. On assiste alors à une cérémonie de thé, aux gestes précis, séculaires, mais avec des instruments de matières inhabituelles. Flottent dans la pièce toute blanche des particules rondes, translucides et aux centres de couleurs vives. Quelques-unes sont recueillies par l'artiste, à l'aide d'une cuillère cylindrique à longue tige, pour faire le thé.

L'artiste boit, ferme les yeux. On la retrouve dans un salon de thé actuel, vêtue d'un kimono; elle s'avance, s'agenouille et ouvre une porte coulissante. La vidéo prend fin sur un défilé d'images qui créent un effet kaléidoscopique. On voit à la fois une image centrale et quatre autres représentant les faces internes, vues en oblique, d'un même cube.

Tout au long de l'œuvre, personne ne partage le décor qui est l'espace du personnage féminin. La *cyberwoman* ne brise sa solitude qu'avec nous qui nous projetons en tant que spectateur dans les jeux de caméra. Si la narration nous dit que dans un Japon extra-planétaire, la cérémonie du thé demeurerait un apprentissage nécessaire pour se mériter le titre de femme accomplie, elle se propose aussi comme métaphore de la construction d'une œuvre d'art : l'artiste Mori étant tout au long de cette vidéo l'unique présence visible, et l'hôte unique, le spectateur.

Les traditions traversent les âges, et constituent par définition les éléments stables d'une culture. Le partage entre tradition et art, tel qu'on le conçoit en Occident, existe au Japon depuis l'apparition au début de ce siècle d'artistes qui ont intégré dans leurs pratiques les notions occidentales d'avant-garde et d'art contemporain. À travers ses œuvres, Mariko Mori contourne ou atténue la question de l'occidentalisation, question parfois obsessive

chez certains artistes japonais, en opérant des choix esthétiques et narratifs qui donnent à voir des données culturellement identifiables, en tant que réflexions sur l'identité culturelle plutôt qu'illustrations de son expression directe. À cet égard, l'ajout futuriste donne, dans l'œuvre, littéralement l'espace nécessaire à la conquête d'un au-delà des identités de culture, accessible à chaque humain. L'omniprésence de ces constructions représentant un monde à venir se décode à la fois comme lieu d'inquiétude et d'aspiration, illustrant un vacillement entre les forces et fragilités de l'être.

Ces œuvres, qualifiées de pacifistes par Mariko Mori, qui situent, entre autres, l'opposition nature/culture dans un lieu d'anticipation, qui présentent un point de vue distancié sur la notion d'individu allant bien au-delà des seules particularités culturelles, ne surmontent pas cependant le paradoxe bien connu de la solitude moderne. Mais pour situer cette démarche, il faut peut-être garder en mémoire que le Japon est un pays où l'on compose déjà avec les effets de la surpopulation.

RÉJEAN-BERNARD CORMIER

NOTES

¹ Cette vidéo 3-D s'inscrit dans une suite d'œuvres produites par Mori entre 1997 et 1998. Incluant des photographies, elle intègre le motif d'un vaisseau spatial ovoïde tri-axial. L'artiste s'autoreprésente en *cyberwoman* vivant à l'intérieur de sa cellule autonome et dans des mises en scènes la représentant en plusieurs exemplaires à l'intérieur d'une même image.

² On sait qu'au milieu du XVIII^e siècle, à cause des scandales provoqués par les actrices, le kabuki, qui avait des distributions uniquement féminines, remplace définitivement celles-ci par des hommes d'âge mur, après une période où les rôles féminins étaient joués par des garçons. L'ambiguïté du personnage joué ici par Mori, une courtisane voisine d'un personnage de kabuki, est peut-être à percevoir en tant que miroir de la dualité féminin/masculin, à l'intérieur d'un même individu. Au Japon, le soleil est féminin et la lune est attribuée au masculin.



Mariko Mori, Kumano, 1997-1998. Vidéogramme; 16' 16". Éd. 100. Courtoisie: Deitch Projects, NY; Gallery Koyanagi, Tokyo & CIAC, Montréal.