Document généré le 19 avr. 2024 11:17

ETC

How to Get Closer to the Hole of the Donut

Manifesta 4, Frankfurt am Main. 24 mai - 25 août 2002, *Live-performance*, avec Brandon Labelle, Fa projects, Londres

Maïté Vissault

Numéro 60, décembre 2002, janvier–février 2003

URI : https://id.erudit.org/iderudit/35320ac

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

Vissault, M. (2002). Compte rendu de [How to Get Closer to the Hole of the Donut / *Manifesta 4*, Frankfurt am Main. 24 mai - 25 août 2002, *Live-performance*, avec Brandon Labelle, Fa projects, Londres]. *ETC*, (60), 74–78.

Tous droits réservés © Revue d'art contemporain ETC inc., 2002

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/

Francfort

Takehito Koganezawa : *How to get closer to the hole of the Donut*

Manifesta 4, Frankfurt am Main. 24 mai – 25 août 2002
Live-performance, avec Brandon Labelle, Fa projects, Londres.

« My work is about the hole. Like the hole of a donut becomes visible because of the donut, in my work I create the donut to get closer to the hole. » Takehito Koganezawa

Tout au long du vingtième siècle, bien des artistes ont rompu avec la dictature des genres et le carcan de l'art en cherchant à se situer entre le visuel et le verbal, au plus proche de l'existence. Les plus virulents – Dada, Duchamp, Fluxus – ont même nourri l'espoir ou le désir de libérer l'art, les artistes et l'humanité de leurs conditions respectives et de faire basculer ainsi la vie dans l'art, et vice versa. Pour ce faire, ils usèrent de toutes sortes de procédés et stratégies, privilégiant néanmoins l'usage incontrôlé de la provocation, de la dérision et de l'absurde. Outre le fait qu'elles étaient particulièrement appréciées par les médias, ces méthodes représentaient un moyen d'action directe répondant à la brutalité de l'époque et à son désir de redéfinition du réel. À leur manière, ces artistes firent ainsi naître un excès de réel aux vertus salutaires, leur permettant de révéler le caractère singulier du monde dans lequel ils évoluaient. Née à une époque charnière, dans un monde hanté par la pluralité et la simultanéité des sources d'information et de communication, l'œuvre de Takehito Koganezawa se nourrit elle aussi de la réalité éclatée, éminemment visuelle, qui constitue le monde urbain dans lequel il a grandi[1] : Tokyo, aux portes du 21e siècle. La ville est infiltrée d'images vidéo, omniprésentes, à la fois mode de construction et de contrôle de l'espace public. Fait plutôt anodin, en 1999, le comité chargé de l'exposition *Akihabara – TV* invite une quarantaine d'artistes à réaliser une pièce d'une minute projetée sur différents écrans dans la ville. Koganezawa réalise pour l'occasion *One minute*, une série de films vidéos qui montrent successivement les membres de sa famille, parents, frère, sœur occupés, par paires, à enrouler et dérouler une corde blanche – sorte de cordon ombilical dérisoire – à l'aide d'une machine composée de trois poulies. Métaphore du passage du temps, l'action semble à priori se dérouler normalement, bien que les gestes des protagonistes soient parfois quelque peu saccadés, ce qui donne d'ailleurs à la vidéo le charme d'un vieux film super 8. En réalité, l'artiste a agi sur les images qu'il a soit compressées, soit étirées dans le temps, afin de faire entrer les « infimes différences »

Takehito Kogazenawa, *On the Way*.

Takehito Kogazenawa, *8 Minutes*.

du temps réel dans le temps objectif d'une vidéo d'une minute. À l'aide d'une manipulation technique minimale, Koganezawa a réuni dans le flux de la narration différentes temporalités – celle issue du sujet et celle de la forme : soit celle de l'action réelle, celle du temps objectif et celle de la répétition, appelée *loop* dans le langage technique des vidéastes[2] – provoquant de cette manière une confusion signifiante dans la lecture de l'image. Pris dans l'espace-temps dictatorial de la vidéo, les « apprentis-Sisyphes » du premier petit essai de la série : *How to get closer to the hole of the donut*, s'évertuent à « tisser » en boucle le fil de leur histoire, subtilement et infiniment remodelée pour qu'elle s'inscrive dans les normes d'une réalité technologique prédéterminée et nous révèle, de façon ludique, de quoi est fait le temps, la vidéo et l'existence : d'illusion.

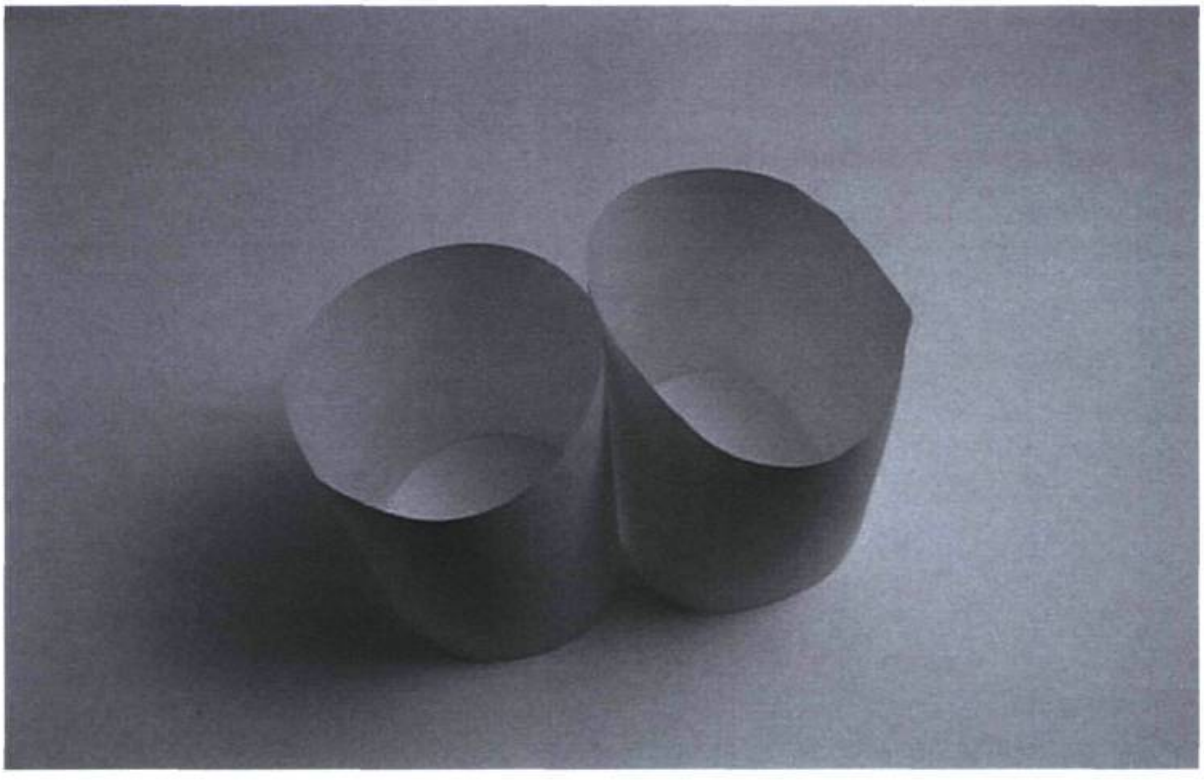
Poursuivant son investigation au sujet des singularités du médium vidéo, Koganezawa réalise, en 1999-2000, *New Men*, une vidéo où l'on voit une femme, ou ce qui semble être à première vue une femme, tenter désespérément de suivre à reculons un camion qui fait marche arrière. Ostensiblement incongru et ambiguë – l'homme travesti semble vraiment s'exercer à vouloir rattraper à reculons la fuite du camion – *New Men* est un film qui fait littéralement marche arrière et tourne en dérision tout autant la réalité de l'image vidéo, c'est-à-dire sa capacité à construire de toutes pièces un espace-temps qui colle au réel, que notre perception même de la réalité et notre aptitude à construire du réel.

Toujours fondées sur des actions simples inspirées du quotidien[3], les œuvres vidéos de Koganezawa s'intéressent, sur le mode de l'absurde, aux liens entre les protagonistes de ses performances vidéos (*One Minute, Papersex*), entre les hommes et les choses (*New Men, 8 Minutes in the Backroom*), l'espace et le temps, l'image et sa lecture; liens qu'il désarticule en s'attaquant à la « chair » même de la vidéo, à sa structure narrative, par une manipulation ingénieuse de ses composantes techniques. Ceci est particulièrement probant dans la série *On the Way to the Peak of Normal* débutée en 2000, où la lecture même de l'œuvre est orchestrée par le hasard. Chaque vidéo est en effet le produit de la rencontre fortuite, orchestrée par un ordinateur, de modules égaux d'images et de sons

Takehito Koganezawa, *New Men.Consume Yourself.*

confectionnés indépendamment les uns des autres par l'artiste et différents musiciens[4]. *On the Way to the Peak of Normal* n° 2 mixe, par exemple, les vues rapprochées des angles d'une pièce blanche vide avec les sons électroniques distordus de Carsten Nicolai. Selon les fusions opérées, la pièce se remplit d'une infinité de couleurs sonores mouvantes, d'atmosphères pouvant aller de l'absorption douillette au sentiment de désintégration. Paradoxalement, le seul élément stable de l'œuvre est le temps, du fait de sa structure unitaire récurrente. Par conséquent, infiniment renouvelées et délaissées aux caprices du hasard, les histoires contées ici aux spectateurs échappent à leur caractère linéaire légendaire et se donnent comme des structures ouvertes, subjectives et multiples.

Koganezawa aime ainsi à créer des œuvres ouvertes qui font chavirer de façon poétique nos certitudes quant à la fiabilité et l'objectivité de notre perception du réel. Pour cela, il utilise de préférence le médium vidéo dont il exacerbe et manipule le caractère documentaire au point de le désamorcer. En effet, contrairement à l'usage courant, Koganezawa ne se contente pas d'utiliser la vidéo comme moyen d'enregistrement, mais l'emploie comme élément central, comme articulation et âme de ses œuvres. Ainsi, à l'occasion d'une récente performance réalisée dans le cadre de la Manifesta 4, il construira tout un dispositif, incluant un important appareillage vidéo, destiné à réduire et contrôler drastiquement le champ et les modalités d'appréhension de l'action par le public. Ayant pris place dans la salle d'eau du bâtiment, au fond d'un long couloir, Koganezawa en obstrua l'entrée à l'aide d'une palissade de bois disposée de telle sorte qu'elle formait une percée en entonnoir dans la pièce. Au niveau du goulot d'étranglement, faisant mur, furent installés l'un au dessus de l'autre deux moniteurs retransmettant *live* des images de ce qui se déroulait de l'autre côté de la cloison de bois, dans la salle d'eau et dans l'une des cabines de déshabillage. Derrière la palissade, l'artiste accompagné de trois complices, tous également masqués, s'adonnait alors à un jeu énigmatique : le premier à avoir éteint la sonnerie retentissant brusquement d'un réveil-matin, caché parmi une multitude d'autres dans la pièce, prenait place devant la caméra, remplaçant le « garant du titre », tandis que l'autre s'enfermait dans la cabine, relevant quant à lui l'ancien perdant alors rejeté dans l'arène. Le public ne pouvait suivre le déroulement du jeu qu'en zieutant



Takehito Kogazenawa, *Paper Sex*.

par dessus l'épaule de l'homme masqué, planté devant la caméra fixe, ou en tentant d'apercevoir quelques bribes à travers les petits trous percés à hauteur d'œil dans la palissade. Ainsi confiné dans un espace inconfortable et réduit, soumis au regard oppressant car anonyme et inquisiteur d'un homme masqué, le spectateur, d'habitude observateur, devenait soudainement observé. En effet, *Consume yourself* – tel est le titre de cette vidéo-performance – est basée sur un jeu ambigu de pouvoir et de contrôle ordonné par le canal vidéo, qui en dernière instance s'attaque à l'assujettissement du public à son propre rôle de voyeur – les maîtres du jeu étant toujours ceux qui en déterminent les règles.

Comme dans la plupart de ses œuvres, Koganezawa explore et déconstruit là notre rapport à l'image vidéo en provoquant une situation ambiguë, dans laquelle les *habitus* du spectateur face à l'œuvre sont court-circuités. En effet, en digne héritier des activistes dadaïstes qui usaient de la provocation comme d'une arme agitatrice, notre jeune artiste japonais utilise la confusion pour réveiller l'esprit critique du public et renvoie le spectateur passif à son défaut de perception. Plus que de ludiques performances filmées à la Dada, ses vidéos et performances pointent ainsi tout autant sur la capacité de l'image vidéo à occuper simultanément le terrain du visuel et du verbal, à créer l'illusion du réel, à occuper et modeler le quotidien, que sur notre capacité à adhérer à cette interprétation du monde. De cette façon son œuvre – à poursuivre absolument – offre une rare pertinence conceptuelle et formelle au médium vidéo que l'artiste impose comme l'une des expressions épousant au mieux les modalités de la contemporanéité.

MAÏTÉ VISSAULT

NOTES

[1] Takehito Koganezawa est né en 1974 à Tokyo. Il étudie à la Musashino Art University de Tokyo dans la section nouvelles technologies, puis en 2001, il reçoit une bourse de trois ans du gouvernement japonais afin d'effectuer un séjour à l'étranger. Il choisit de s'installer à Berlin où il vit actuellement.

[2] Il existe en effet toute une série de *One Minute*, montrant à chaque fois différents protagonistes réalisant toujours la même action. Ces changements entraînèrent la réalisation de films de différentes longueurs qui, par la suite, furent manipulés par Koganezawa afin d'entrer dans le format d'une minute et être présentés à la suite les uns des autres en boucle.

[3] On retrouve ce même amour du quotidien, du banal et du simple dans les œuvres des dadaïstes et de Fluxus. Dans l'œuvre de Takehito Koganezawa, cette simplicité, si elle tente elle-aussi cette rencontre explosive de l'art et de la vie recherchée par les dadaïstes, s'oppose néanmoins à la complexité technique du médium vidéo, ce qui crée une tension dans l'œuvre. Cette tension contribue amplement à révéler le caractère illusoire de la réalité quotidienne, thème récurrent de l'œuvre de ce jeune artiste.

[4] Pour la Biennale de Montréal 2002 organisée par le CIAC, Koganezawa montrera la toute dernière édition de cette série : *On the Way to the Peak of Normal*, avec Brandon Labelle.