

ETC



ISEA 2004 Faire l'histoire dans l'événementiel

Joanne Lalonde

Number 69, March–April–May 2005

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35195ac>

[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

Lalonde, J. (2005). Review of [ISEA 2004 : faire l'histoire dans l'événementiel]. *ETC*, (69), 77–79.

Helsinki

ISEA 2004 :

FAIRE L'HISTOIRE DANS L'ÉVÉNEMENTIEL

When New Technologies Became Old, la sous-question omniprésente à l'événement ISEA 2004, proposée en écho à celle de l'ouvrage de Carolyn Marvin, *When Old Technologies Were New*¹, est éloquent. Elle témoigne d'une volonté de s'inscrire dans l'histoire et d'une quête des origines qui animent le discours actuel sur les arts médiatiques. Nouvelle obsession, prise ici dans un sens noble, des artistes, des conservateurs, des critiques comme si, pour reprendre la métaphore de la pensée adolescente, après la revendication d'une identité particulière, venait la volonté de retrouver ses racines.

Helsinki recevait pour la seconde fois l'événement ISEA. Dix ans après l'exercice de 1994, autant l'exposition présentée au musée Kiasma que le colloque au Media Centre Lume de UIAH (University of art and Design Helsinki) faisaient office de bilan.

ISEA 2004 comprenait également un volet maritime, *Interfacing sound cruise* et *Networked experience cruise*, sur la mer Baltique, et proposait un volet exposition et colloque

justement pas reproductible, étant donné la préoccupation constante que l'on y retrouve pour l'intégration du spectateur. Je me permettrai d'évoquer encore une fois cette fameuse notion d'aura que nous a léguée Walter Benjamin², car elle offre, à mon avis, un éclairage sur ce besoin de faire l'histoire que je viens d'évoquer, tout en témoignant de la forte présence de l'événementiel et de l'expérientiel.

Ainsi, loin d'admettre la perte de l'aura propre à l'expérience de l'unique et du rituel, plusieurs productions d'art technologique et médiatique cherchent au contraire à l'amplifier, en accordant au spectateur une position centrale dans l'expérience de l'œuvre, à chaque fois unique et très ritualisée. L'événementiel devient le nouveau support de cette aura, qui aurait donc pu être menacée par la reproductibilité de l'objet d'art. Retour du refoulé, qui procède à une autre perte cependant : celles des avantages démocratiques de cette diffusion élargie dont nous avait absolument convaincus Benjamin³. Le *hic et nunc* de l'objet (réel ou virtuel) à travers le performatif et l'événementiel devient ainsi plus que jamais indispensable à l'expérience esthétique et garantit du même coup une inscription de l'objet dans la tradition artistique. Comme je l'ai mentionné, le spectateur occupera une position centrale et de la relation qui l'unit à l'objet d'art émergera cette aura redéfinie. Le nouveau défi

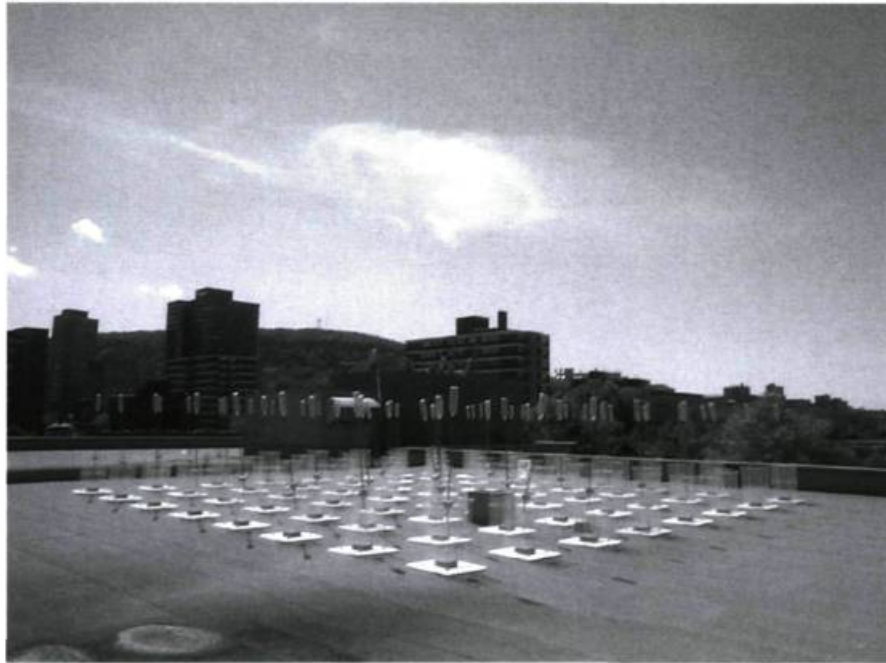


sur les thèmes *Wearable experience*, *Critical interdisciplines* et *Geopolitics of the media*, à Tallin. Ce texte propose un compte rendu des activités tenues à Helsinki autour de quatre volets : *Wireless experience*, *Histories of the new*, *Critical interaction design* et *Open source software as culture*.

Dans cette visée rétrospective, autant au niveau des stratégies de représentation que des aspects formels de l'énonciation, un constat émerge : bien que les techniques utilisées dans les œuvres médiatiques soient propices à la reproduction, une portion importante de ces œuvres n'est

Katherine Liberovskaya et Phill Nillock, Babel/On.





de l'œuvre sera alors d'attirer le spectateur dans son dispositif, de susciter sa participation et maintenir son intérêt, afin que l'œuvre puisse atteindre son plein potentiel.

Le ludique est sans contredit une stratégie extrêmement efficace de rétention. Plusieurs œuvres présentées au Musée Kiasma ont recours à l'image du jeu électronique, au sens propre ou métaphorique, parmi lesquelles se trouve la très ingénieuse *Zona de Recreo*, installation de Clara Boj et Diego Diaz, qui allie interactivité physique et virtuelle en proposant comme interface une balançoire, sur laquelle les spectateurs sont invités à monter pour activer un jeu vidéo. Réduplication du format du jeu, le jeu physique des spectateurs construit le jeu virtuel avec lequel ils interagissent.

Autre métaphore efficace, celle de la conversation, de la communion entre les êtres (ou de l'absence de communion) et par extension, de la mise en scène de l'intimité sollicitant le spectateur voyeur. L'œuvre *Stalkshow*⁶ est conçue pour être portée dans un contexte public, en proposant de combiner l'image des spectateurs présents à une série de déclarations et témoignages écrits sur les thèmes de la sociabilité et de l'isolement. À la manière d'un fardeau ou encore d'une parure, le performer porte le dispositif sur son dos, s'excluant ainsi de toute conversation directe avec le public, qui devra le pourchasser pour s'exprimer et qui aura surtout à transmettre ses impressions à travers le mécanisme que porte l'humain. Le contact s'y trouve complètement décalé, distancé par le dispositif médiatique, l'image remplaçant le spectateur, les inscriptions verbales valant pour les sentiments, le toucher ressenti étant celui du lien à la machine. Métaphore efficace du paradoxe entre proximité et éloignement, isolement et grégarisme.

Plus documentaire, *Situations 4x*⁵ met en scène la vie quotidienne de trois familles finlandaises, petites chroniques anthropologiques révélant les parentés, différences et autres variations autour du thème du noyau familial. Thème universel que celui de la famille dans lequel tous peuvent se projeter et se comparer. Images

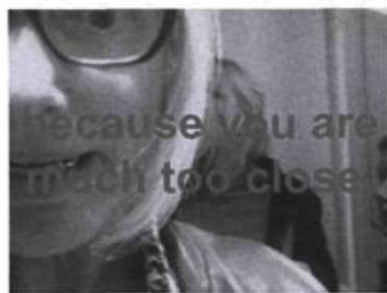
banales d'un quotidien répétitif, l'installation rappelle celui des dispositifs de mise en représentation de soi en continu que l'on retrouve sur le web (*cam-person*), auxquels l'internaute a accès vingt-quatre par jour, et qui mettent en scène une réalité quotidienne fictive. L'intérêt de *Situations 4x* ne tient pas tant à sa vraisemblance ou son réalisme, mais plutôt au sentiment de proximité qui est vécu au contact de ces familles, très présentes les unes aux autres, et surtout au quatrième pôle, qui est aménagé pour que le spectateur s'intègre au dispositif de l'œuvre par le biais d'une fenêtre web.

Toujours dans le thème de la communication, l'installation *Babel-On* (Katherine Liberovskaya et Phill Niblock), présentée à la Galerie MUU, propose une mélodie visuelle et sonore explorant les rythmes et mélodies propres au langage verbal, au sein de laquelle la musicalité de la forme prend le dessus sur le contenu sémantique des phrases. Retour sur les codes ritualisés qui unissent ou parfois distinguent les individus à travers les cultures. Exploitant selon diverses modalités l'idée du contact simulé entre les êtres, ces œuvres proposent une réflexion sur ce qui motive et génère les relations humaines mais également sur ce qui peut les mettre en péril.

Quand les machines dialoguent entre elles

Une autre manière d'exploiter l'événementiel est celui du modèle des machines qui se parlent entre elles. Dans plusieurs de ces œuvres, le spectateur devient le témoin d'un échange entre différents dispositifs exploitant le fantasme de la téléprésence. Le spectateur demeure un spectateur tiers, il assiste, contemplatif, à l'échange ritualisé entre des dispositifs complexes.

C'est le cas notamment de l'installation *Pod*, de Steve Heimbecker, reliant deux points géographiques relativement éloignés, Montréal-Helsinki, devenus jardins électroniques en dialogue. Un paysage industriel et mécaniste (le toit de la Fondation Daniel Langlois), un paysage organique et lumino-cinétique (l'installation au Musée Kiasma), proposant un petit bosquet de 48 arbres incandescents animés par la force du vent. L'artiste a mis au point un système de capteur éolien⁶, le *Wind Array Cascade Machine (WACM)*, pour son installation utilisant les données provenant de ce WACM, installé sur le toit d'Ex-Centris, à Montréal. *Pod* a également été présentée à Montréal, chez Oboro⁷, qui proposait, en complément très pertinent à l'installation en galerie, une bande vidéo du jardin mécaniste représentant l'activité du vent sur le toit de la Fondation Langlois. Cette installation de Heimbecker, très réussie, favorise le recueillement contemplatif du spectateur. Dans chacune de ces séquences correspondant à des moments uniques, la technologie se trouve mise à profit par la



poétique de l'œuvre. La responsabilité de la « parole », dans la définition saussurienne du terme, est ici complètement assumée par l'installation.

Mais ceci n'est pas toujours le cas. Pour plusieurs œuvres, malheureusement, « le comment c'est fait » prime sur « ce qui est montré ». Le spectateur aura ainsi besoin d'une démonstration élaborée pour comprendre comment le signal qui anime le dispositif est le résultat d'un décodage sophistiqué. En toute franchise, j'ajouterai même qu'il y a des exemples où la lourdeur de la technique n'accouchera même pas de la plus petite souris. Voilà peut-être ma seule critique à la présentation extraordinairement professionnelle de cette dernière édition d'ISEA : quand la technique vaut pour ses propres prouesses, on cherche en vain l'essence de l'œuvre.

Enjeux du discours théorique

Cet intérêt pour l'histoire et l'origine des arts technologiques se traduit évidemment dans le discours théorique. Au colloque d'Helsinki, plusieurs séances ont été pensées en fonction du thème *Histories of the New*. Plusieurs de ces histoires interdisciplinaires ont donné lieu à de très fines analyses sur des phénomènes dépassant le cadre de la pratique artistique : lecture anthropologique de l'utilisation du téléphone cellulaire au Japon et des transformations qu'elle génère dans le cadre de la vie urbaine (Machiko Kusahara, Waseda University, Japon), réflexion sur l'interactivité comme conséquence de l'informatisation et ses impacts linguistiques et idéologiques (Wendy Hui Kyong Chun, Brown University, États-Unis), analyse des enjeux politiques et identitaires de l'expansion de la culture matérielle du portatif (Nina Wakeford, University of Surrey, Royaume-Uni).

Plusieurs séances donnaient la parole aux artistes pour qu'ils exposent leurs travaux, leurs contextes de production et leurs préoccupations. J'ai particulièrement apprécié celle dédiée aux artistes indiens dont les œuvres sont très peu diffusées ici.

Au sein de cette volonté de construire l'histoire, la question de la conservation des œuvres médiatiques et technologiques demeure névralgique. Elle n'est surtout pas réglée, comme n'est pas réglée non plus celle, plus

générale, de la conservation de l'art contemporain. Les différentes stratégies de préservation et de présentation des « médias variables »⁸ ne font pas l'unanimité. Maintenir l'accès aux œuvres dans un contexte croissant d'obsolescence technologique représente un défi important et soulève des questions complexes où la crainte de la trahison semble encore bien vivante.

À part la très décevante présentation d'ouverture de Michel Maffesoli, les conférences et débats témoignaient d'une lucidité et d'une maturité qui méritent d'être soulignées. Tel un anachronique au royaume des branchés, Maffesoli jouait davantage sur les mots que sur les idées, proposant une série d'évidences (« passage de l'ère de la consommation à l'ère de la consommation », « glissement de l'objet technologique de l'instrument vers le jouet ») tirées de ses propositions sur ces tribus post-modernes que nous sommes devenues. Cela fait maintenant plusieurs décennies que les arts médiatiques n'ont plus à prouver leur pertinence. Le colloque d'Helsinki nous a appris que l'histoire de l'art avait tout à gagner à fréquenter les théories des sciences de la communication et de l'anthropologie.

JOANNE LALONDE

NOTES

¹ Carolyn Marvin, *When New Technologies Became Old : Thinking About Communication in the Late Nineteenth Century*, N.Y., Oxford University Press, 1988.

² Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, dernière version de 1939, dans *Œuvres III*, Paris, Gallimard, collection Folio, 2000, 479 pages, p. 269-316.

³ Dans la logique proposée par Benjamin, l'œuvre d'art reproductible, dont il donne l'exemple de la photographie et du cinéma, acquiert une valeur nouvelle d'exposition, une valeur de diffusion augmentée, ce qui transforme sa nature d'œuvre d'art. Si elle perd son « aura » propre à l'occurrence unique, elle gagne en valeur de diffusion. Prépondérance de la valeur d'exposition donc sur la signification traditionnelle de la fonction artistique. Art comme « marchandise », Benjamin emprunte ce terme à Brecht.

⁴ Karen Lancel, Hermen Maat, Anne Nigten et Robert Steijn. Voir les sites <http://tilanteita.kiasma.fi/situations4x/> et <http://www.frame-fund.fi/aom/tikka/artwork-3.shtml>.

⁵ Heidi Tikka, Olli Lyytinen et Grip Studios Interactive.

⁶ Avec l'aide de la Fondation Daniel Langlois.

⁷ Du 18 novembre au 11 décembre 2004.

⁸ Sur le sujet, je renvoie les lecteurs à l'ouvrage collectif dirigé par Alain Depocas, Jon Ippolito et Caitlin Jones, *L'approche des médias variables : la permanence par le changement*, Guggenheim Museum Publications et Fondation Daniel Langlois pour l'art, la sciences et la technologie, 2003.