

ETC



L'art de simuler

Janet Cardiff, *Janet Cardiff : un bilan de carrière incluant des collaborations avec Georges Bures Miller*. Musée d'art contemporain de Montréal. 24 mai - 8 septembre 2002

Bernard Lamarche

Number 60, December 2002, January–February 2003

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35314ac>

[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

Lamarche, B. (2002). Review of [L'art de simuler / Janet Cardiff, *Janet Cardiff : un bilan de carrière incluant des collaborations avec Georges Bures Miller*. Musée d'art contemporain de Montréal. 24 mai - 8 septembre 2002]. *ETC*, (60), 55–58.

ACTUALITÉS/EXPOSITIONS

Montréal

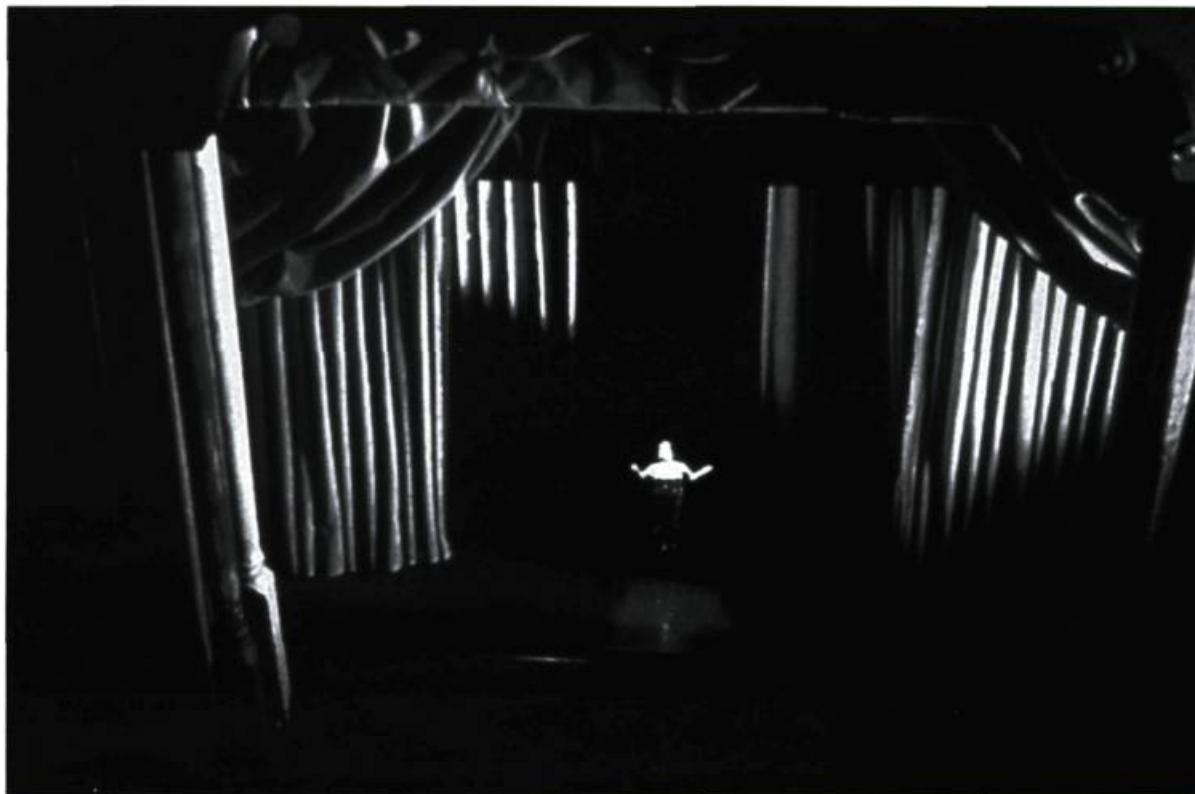
L'ART DE SIMULER

Janet Cardiff, *Janet Cardiff : un bilan de carrière incluant des collaborations avec Georges Bures Miller*, Musée d'art contemporain de Montréal. 24 mai - 8 septembre 2002

exposition au Musée d'art contemporain de Montréal des œuvres de Janet Cardiff, dont certaines en collaboration avec son associé George Bures Miller, sous le titre on ne peut plus descriptif de *Janet Cardiff :*

*un bilan de carrière incluant des collaborations avec Georges Bures Miller*¹, aura permis de réfléchir à nouveau sur les stratégies de prise en compte du spectateur. En effet, à l'heure d'une interactivité généralisée, au moment où plusieurs esthétiques courantes tendent à « faire faire » plus que tout autre chose, alors que la sollicitation devient dans le champ de l'art un principe de fonctionnement général sinon rebattu, ce premier bilan du travail de Cardiff a permis de constater que dans le travail de l'artiste, les habituelles considérations sont bousculées à propos de ce que, à défaut de mieux, la théorie de l'art a placé sous le vocable de pragmatique de la réception.

À divers degrés, toutes les œuvres de la présente sélection, parmi les plus importantes de l'artiste, exigent la participation du public. Dans les fictions spatiotemporelles orchestrées par Cardiff, le spectateur doit accepter de se laisser emporter dans le flot des éléments visuels et sonores, ce qui revient à consentir à la mise à l'épreuve de ses propres limites physiques et psychologiques. C'est d'ailleurs ce que signale l'œuvre la plus ancienne de Cardiff dans l'exposition, une estampe datant de 1986, *Three Thoughts* qui, au seuil de cette présentation, remplissait la fonction de rappel de l'ancien travail de gravure que l'artiste a abandonné au profit de recherches où la technologie, bien que discrète, est primordiale, et celui de renvoi à ce qui suivra, anticipant en quelque sorte la suite du parcours de la carrière de Cardiff et, à une plus petite échelle, de l'exposition. L'iconographie de cette estampe montre, comme l'écrit la commissaire, dans la



Janet Cardiff et George Bures Miller, *Playhouse*, 1997. Installation multimédia.

publication qui accompagne l'exposition, « trois écorchés de la tête d'une personne, semblant révéler les mécanismes de la pensée et des émotions dans le cerveau »². Déjà, se dessine une volonté de s'introduire dans les projections imaginaires auxquelles tous sont susceptibles de s'adonner.

L'art de Cardiff en est un de sollicitation et de prescription. Devant ce qu'il est possible de voir comme étant de l'ordre du harcèlement pragmatique devenu une des nouvelles normes en art contemporain, ces œuvres, de par le ton qu'elles cultivent comme en raison de leur habileté à (se) jouer des codes de la fiction cinématographique ou littéraire, parviennent à dépasser un degré sommaire de prise en compte du spectateur en semant dans son esprit un doute quant à la provenance et à la finalité des stimuli qu'il perçoit.

Sans doute, une des œuvres qui se rapproche le plus d'une définition convenue de l'interactivité, *To Touch* (1993), est également la plus ancienne des installations sonores sélectionnées dans ce bilan. Au centre d'une salle plongée dans le noir, une table, vieille antiquité, est baignée d'une lumière qui met en relief le vieillissement et les textures du bois. Le titre de l'œuvre commande clairement une action, qui indique que l'œuvre, ou l'expérience qu'il est possible d'en faire, restera incomplète si le spectateur refuse d'y participer. Le titre en est d'ailleurs le mode d'emploi. Une fois activée, *To Touch* brise l'homogénéité de son lieu d'accueil. En passant les mains sur la table comme le ferait un

médium, le spectateur active des capteurs dissimulés sous la table, qui à leur tour actionnent la diffusion de bandes sonores livrant des bruits atmosphériques, des fragments de récits narratifs parfois sordides ou érotiques. Sans jamais pouvoir décider de la cohérence des bribes sonores entendues, le spectateur est engagé dans une fiction indécidable, qui semble n'avoir d'autres buts que son immersion dans les méandres désordonnés de l'imaginaire, sans dénouement possible. *The Dark Pool* (1995) joue sur des paramètres similaires. Plus chargée visuellement, l'installation se présente comme le repère déserté d'un scientifique que le spectateur est invité à prospecter. Fiction scientifique, *The Dark Pool* présente un décor hétéroclite qui rassemble des technologies issues d'une autre époque. Encore une fois, sans autre mode d'emploi que l'expérience de la pièce précédente dans le parcours de l'exposition, le visiteur doit déambuler dans ce milieu pour déclencher les éléments qui fabriqueront ce nouvel univers sonore. Ici, les narrations sont fréquemment interrompues, la cacophonie peut finir par s'installer : encore une fois, le visiteur est pris dans les rouages de la fiction à laquelle il peut facilement s'identifier dans la mesure où s'installe rapidement une attitude d'enquête face à cette désorganisation ambiante.

Plusieurs des œuvres de Cardiff convoquent le cinéma. Le langage visuel du cinéma comme le dispositif cinématographique, ou l'« effet cinéma », fournissent à l'artiste tantôt une atmosphère, qui provient le



Janet Cardiff, *To Touch*, 1993. Installation multimédia. Photo: Eileen Costa.



Janet Cardiff et George Bures Miller, *The Muriel Lake Incident*, 1999, Installation multimédia.

plus souvent des films noirs, tantôt une manière de rendre stationnaire le visiteur, pour mieux profiter de cette (fâcheuse) position. Reprenant à la perspective un dispositif ici lié à celui de la salle de cinéma, Cardiff, dans *Playhouse* (1997), ne permet qu'à un seul visiteur à la fois de goûter l'œuvre. Un à un, les spectateurs défilent. Après avoir écarté des rideaux de velours rouge, chacun entre dans la maquette de salle de théâtre dont la perspective, vertigineuse, laisse croire à un espace sensiblement plus vaste. Le visiteur devient alors le spectateur d'un opéra. Simple, l'œuvre exploite le principe qui sera repris plus tard dans les *Walks*. À une trame narrative principale se superposent des strates fictives différentes, qui parasitent les premières et ouvrent des intrigues au dénouement incertain.

Cette œuvre, comme les suivantes, profite de la technologie binaurale qui permet de restituer un espace sonore 3D et ainsi décupler les pouvoirs d'évocation des sons. Comme dans *The Muriel Lake Incident* (1999), une œuvre qui permet à trois personnes d'écouter simultanément la bande son, *Playhouse* simule l'audition d'un spectacle public. Avant que la cantatrice n'apparaisse, d'autres spectateurs semblent nous joindre et nous côtoyer. Puis une femme s'assoie à nos côtés, rompt un silence de mise et nous propose de quitter les lieux avec elle, une consigne à laquelle nous ne pouvons ou ne voulons obéir, figés sur place par le dispositif et le désir de connaître la suite, comme un lecteur aux yeux rivés sur les pages

d'un polar. Ainsi, l'œuvre travaille contre ses propres desseins : la trame narrative contredit le protocole établi par le dispositif de l'installation.

Entre flâneur et dandy

La position du spectateur n'est pas moins indéfinie dans les *Walks* de Cardiff, dont six des seize existants étaient présentés dans une sorte de cabinet d'étude aménagé à même le parcours de l'exposition³. C'est avec cette série que l'artiste a le plus exploré les possibilités du son à façonner le réel. Empruntant à la culture du walk-man et à celle, en contexte de musée, de la visite autonome rendue si rassurante par les audioguides, Cardiff invite à aller se promener avec un *discman* (ou plus rarement, avec une caméra vidéo miniature). C'est muni de ces appareils que la promenade avance.

En conjuguant le caractère didactique des audio-guides à cette évocation intérieure que procure le *discman*, Cardiff renonce au confort habituel de ce que nous pourrions considérer comme des manèges et qui déjà possèdent la faculté de modifier les comportements des gens dans l'espace public, les enfermant, mais jamais totalement, dans un monde intérieur en partie perméable à ce qui se produit à l'extérieur. Nombre de fois, en déambulant dans la ville dotés d'écouteurs, nous sommes nous demandé si tel son appartenait à la bande où à l'environnement immédiat. Combien de fois avons-nous été trompés sur la nature d'un son, sur

la distance qui nous séparait de sa source partiellement étouffée par la musique ?

C'est précisément cette porosité que Cardiff met à contribution dans ses *Walks*. D'abord, à des énoncés pragmatiques – « *I found your voice recorder in my suitcase... This machine has become you now... I want you to walk with me. I need to show you something...* » –, qui forcent l'auditeur à régler ses pas sur les pas de l'artiste, s'ajoutent des paroles labiales, des réflexions personnelles de « Janett » et des bribes de conversations d'autres passants que l'enregistrement a pu capter, ou encore les bruits d'une voiture, d'un avion, etc., qui déjà ne sont plus là (l'ont-ils même été?). Ainsi, Cardiff reprend à son compte un des paradigmes de la post-modernité, celui de la simulation. À des lieux autrefois visités par elle, l'artiste noue des intrigues dont elle simule les scénarii.

Les *Walks* exploitent de tels paramètres : le son claque en tourbillonnant, des bruits sont nettement situés dans l'espace, devant, derrière nous, où bien centrés dans les écouteurs, comme à l'intérieur de notre tête. Le réalisme du traitement sonore contribue à la désorientation, tout comme le découpage excessif des sons, qui empêchent de filtrer des informations autrement inutiles.⁴

Parfois, la voix de Cardiff semble à l'intérieur de nous, comme si ses pensées se confondaient aux nôtres; à un autre moment, elle sort de nous, se place à notre droite et s'adresse à nous. Souvent, elle mêle des souvenirs, des sons se superposent, incompatibles, issus de temporalités différentes. Dans la *Villa Medici Walk*, Cardiff se permet même d'abandonner son invité dans les tunnels sous la villa, donnant une tournure singulière à l'itinéraire, sans dénouement, livrant le promeneur à la solitude par la suspension soudaine de sa prise en charge.

Le *Forty Part Motet : A Reworking of « Spem in Alium » by Thomas Tallis (1575)* (2001), de façon saisissante, termine la visite avec éclat. Déjà remarquable, la pièce du compositeur anglais se voit redéployée dans l'espace grâce à l'apport de 40 haut-parleurs, disposés en ovale selon la structure polyphonique du motet, chacun correspondant à la voix d'un des chanteurs de la chorale de Salisbury. En se promenant dans l'espace blanc du musée⁵, le visiteur est transformé en

une sorte de présence invisible qui se faufile entre les chanteurs, en secret. Encore une fois, l'expérimentation de la relativité des positions exprimées par le son devient possible, jusqu'à l'isolement d'une seule voix de l'ensemble.

Cardiff fait prendre de multiples habits aux promeneurs de ses œuvres. Cinéphile, il deviendra détective. Entre le flâneur, anonyme dans la foule et irrémédiablement aimanté par les merveilles du monde, et le dandy, sur qui se posent les regards attisés des curieux, Cardiff ne permet pas de choix. D'une part, elle fait du visiteur un flâneur, le fait se promener selon sa volonté. De l'autre, ses *Walks* vidéo révèlent de lui ce que le touriste partage avec le dandy : il attire l'attention par ses comportements et son attirail, la caméra vidéo brandie à la moindre occasion. Jusque là, dans sa manière d'assigner des positions, Cardiff nourrit l'ambiguïté. Elle parvient à affecter les comportements, pour qu'ils n'entrent plus exactement dans les catégories prévues.

BERNARD LAMARCHE

NOTES

¹ Tenue au Musée d'art contemporain de Montréal du 25 mai au 8 septembre 2002, l'exposition est mise en circulation par le P. S. 1 Contemporary Art Center à Long Island, où elle a été inaugurée. Placée sous le commissariat de Carolyn Christov-Bakargiev, rattachée à l'institution new-yorkaise, elle était coordonnée à Montréal par le conservateur Réal Lussier. La présentation fera escale par la suite au Castello di Rivoli à Turin, dernière étape de sa tournée.

² Carolyn Christov-Bakargiev, *Une distance intime criblée de trous. L'art de Janet Cardiff*. Texte français du catalogue de l'exposition, publié comme tiré-à-part par le Musée d'art contemporain de Montréal, 2002, p. 4. Traduction Colette Tougas. À noter que le texte de la publication comprend des descriptions fouillées des œuvres analysées, en plus d'une mise en contexte des travaux de l'artiste dans l'art récent.

³ À la fin de l'été 2002, le Musée d'art contemporain de Montréal a pu ajouter à sa collection une de ces promenades spécifiquement réalisée pour lui et invitant le visiteur à en explorer les alentours. Ainsi, contrairement aux autres *Walks* incluses dans ce bilan, la possibilité s'offrait de vivre *in situ* l'excursion.

⁴ Des parallèles peuvent facilement être établis entre ces œuvres et le film à sensation *Blair Witch Project*, dont l'efficacité tenait moins à l'image sautillante de la vidéo, bien connue en arts visuels, qu'au soin apporté à la trame sonore, qui souvent faisait croire qu'un bruit émergeait tout près de nous, rendant difficile une quelconque forme de distanciation. Cardiff sait aménager de tels effets dans ses *Walks*.

⁵ Cette œuvre magistrale a été inaugurée en 2001 au Musée des beaux-arts du Canada, dans le décor de la Chapelle Rideau qu'abrite le musée. Elle y a remporté le Prix du Millénaire attribué par le musée.