

davantage cette expérience audiovisuelle bouleversante, qu'en est-il de l'effet ressenti? Nul doute que la *VisionDome* comporte une dimension spirituelle et tente d'engager le spectateur dans une visualisation d'états méditatifs ultimes, où les frontières s'estompent entre l'ici-bas et l'au-delà; entre l'extérieur et l'intérieur, mais peut-être est-ce un peu trop recherché d'évoquer la possibilité d'une transmutation de soi au-delà de la vie et de la mort? En revanche, Mori a su créer des images vidéo qui témoignent d'une maîtrise et d'une compréhension ingénieuse de l'esthétique vidéo: «... cette esthétique de la molécule, du fluide, de l'énergie». En sortant du temple de Mori, les séquences d'images abstraites de la vidéo *Global Groove* de Nam June Paik ne sont plus qu'un souvenir primitif.

Non loin du temple se trouve la sculpture *The Enlightenment Capsule* de 1998. Il s'agit d'une fleur de lotus transparente, enfermée dans une capsule en verre. La capsule est connectée via un câble au détecteur placé sur le toit du musée. Le détecteur capte les rayons du soleil pour ensuite les diriger vers la capsule, qui s'illumine avec une intensité variable. Invention du père de Mori, ce système exploite aussi l'aberration chromatique pour éli-

miner les rayons ultraviolets et infrarouges. Situé au croisement de l'œuvre d'art et du projet scientifique, *The Enlightenment Capsule* se révèle ainsi une collaboration entre père et fille. Véhiculée par des visions utopiques et romantiques, la sculpture revendique une fonction précise: par sa fusion entre la nature et la technologie, elle marque le début d'une nouvelle relation entre le soleil et l'humanité.

L'exposition s'achève par la série de vingt et un dessins: des esquisses pour la projection vidéo à l'intérieur du temple. En voyant ces dessins, où des formations cellulaires aux couleurs pastel évoquent une sorte d'expressionnisme abstrait, à la fois dynamique et suave, on est agréablement surpris de découvrir le talent de peintre et de dessinateur jusqu'alors caché de Mori.

Cette exposition transporte littéralement son spectateur vers un monde jamais vu, irréel et magique, capable de stimuler l'imaginaire. Néanmoins, il faut conclure sur un sentiment partagé. Une fois passée la séduction d'une esthétique polie et glacée, que reste-t-il? Un art hédoniste? Ou un temple *new age* capable d'amener le visiteur vers de nouvelles connaissances?

— PERNILLE GRANE

LYNNE MARSH

Oboro, Montréal, 8 janvier – 13 février

Depuis plusieurs années déjà, Lynne Marsh étudie les planètes. Elle en a même fait une série. À chaque astre, elle dédie une couleur spécifique, sable, orangé ou bleu mer par exemple. Elle a pu, à l'aide des simulations produites par la NASA, explorer la planète Mars à plusieurs reprises dans *Cowgirl* et *Future Stories*, et encore dans une œuvre de collaboration avec l'artiste A. Frédéric Belzile intitulée *Calling*. Dans *Cowgirl* et *Future Stories*, l'artiste avait choisi d'accentuer les bruns et orangés des paysages afin de rehausser le côté désertique de la Valles Marineris. Pour elle, cette région colonisée par les Américains s'apparentait tout particulièrement au Midwest américain et au genre

du *western*. En général, la NASA se contente d'attribuer les couleurs les plus plausibles correspondant aux astres à partir des images recueillies, des données accumulées sur les composantes du sol ainsi que les analyses atmosphériques. Une fine couche d'oxyde de fer répandue sur la surface de Mars lui a conféré l'étiquette de «planète rouge».

Avec l'installation vidéonumérique présentée chez Oboro en tout début de millénaire, Marsh poursuit son exploration des planètes, ayant choisi, cette fois, Vénus. L'œuvre s'intitule d'ailleurs *Venus... I See Blue*. Ici, son choix de couleur s'allie aux mythes de séduction se rattachant à la déesse du même nom. En réalité, la planète est revêtue d'un épais



LYNNE MARSH, VENUS... I SEE BLUE, 1998, INSTALLATION VIDÉONUMÉRIQUE; PHOTO: LYNNE MARSH.

nuage d'acide sulfurique qui lui prête un halo jaune pâle. Nous savons tout cela parce que, depuis quarante ans, notre système solaire, si sublime soit-il, a été disputé par les Soviétiques et les Américains dans leur course vers sa colonisation. Absurde dira-t-on, néanmoins, les Américains se sont bien vite approprié des territoires spatiaux, dont la lune et Mars par exemple. À partir des années mille neuf cent soixante, la NASA s'est beaucoup investie sur la deuxième planète avec plusieurs séries de sondes dont les *Mariners*, *Pioneer-Venus* et *Magellan*. Si Vénus a échappé, pour l'instant, à l'élan de conquête qui succède inévitablement aux exercices soutenus d'arpentage du terrain, elle a tout de même été cartographiée avec un bon degré de précision altimétrique. Dans *Venus... I See Blue*, Marsh emprunte ce ready-made topographique pour situer son héroïne dans une épopée d'exploration perpétuelle d'une «zone libre». Car c'est cette étape antécoloniale de l'histoire vénusienne, libre de tutelles, qui intéresse tout particulièrement l'artiste. Vénus reconstituée devient un décor scénographique, son paysage numérique servant, en l'occurrence ici, de course «sans» obstacle à son personnage principal, DeeVee. Si l'on se réfère aux données actuelles sur la morphologie et l'atmosphère de Vénus, l'alter ego de Marsh doit pouvoir survivre à une température moyenne de 460°C et enjamber une panoplie d'accidents de terrain: chaînes montagneuses, cratères de

météorites et édifices volcaniques. Il faut ajouter à cela les teneurs élevées en éléments radioactifs, les événements d'origine volcano-tectonique, sans oublier la foudre et les assauts constants de la bruine d'acide sulfurique qui déferlerait sur elle. Et pourtant, le paysage qui nous est présenté reste calme, aseptisé, vidé de l'intensité de ces événements planétaires. Son héroïne d'inspiration humaine reste bizarrement imperméable aux conditions ambiantes possibles.

Étant friande de jeux vidéo de toutes sorte et elle-même propriétaire d'un *Playstation*, Marsh vient glaner pour cette œuvre toutes les composantes des jeux vidéo et de la culture qui s'y rattache sans pour autant participer de l'esthétique ou de la dynamique de ceux-ci. Sa *game girl*, sorte de Petite Princesse sans réverbère, ni mouton, tourne sans cesse autour de Vénus sans que son mouvement ne soit gêné d'aucune façon, comme portée par la superrotation de la couche atmosphérique planétaire. Elle traverse l'espace virtuel, flottant au-dessus des pics et vallées, s'acharnant à combattre un ennemi invisible, le regardant peut-être. Car c'est là la logique inévitable de ces jeux, le regardant devient le combattant. Pourtant, à l'inverse des jeux vidéo, Marsh ne confie pas le rôle du regardant à une marionnette numérique; elle le laisse sans défense contre les assauts répétés de DeeVee qui incarne divers aspects de la culture populaire, de la mode urbaine et des films d'arts martiaux.

De toute évidence, Marsh est allée puiser à même les jeux vidéo pour créer DeeVee. La culture des jeux vidéo cumule d'ailleurs plusieurs modèles d'héroïnes intéressantes – les *gamers* japonais affectionnent les bandes de jeunes femmes dont l'occupation principale est de sauver le monde; *Sailor Moon* en est un bon exemple. DeeVee est un personnage composite qui s'apparente beaucoup plus à la *game-girl* sino-américaine Xiaoyu (*Tekken 3*) qu'à Laura Croft, la plus sexualisée et la plus connue de toutes. DeeVee revêt d'ailleurs un costume d'origine chinoise dont le pantalon décousu à la couture intérieure lui permet une plus grande liberté de mouvement. (Le port du pantalon décousu fut d'ailleurs une mode du fin de siècle dernier à Londres.) Avec DeeVee, l'artiste a créé une héroïne qui est à la fois vulnérable et invincible. Ses cris et exhalations laborieuses viennent contredire ses gestes d'automaton qui, malgré l'effort évident, restent imperturbables, intouchables. Aussi, on devine assez vite l'être humain derrière le costume et les lunettes de protection, l'artiste elle-même.

Venus... I see Blue traite de plusieurs problématiques importantes: notre héritage eurocentriste et la poussée actuelle vers une pensée postcolonialiste; l'élan vers une plus grande technocolonisation de nos espaces terrestres et virtuels; le mouvement vers une plus grande interactivité de nos outils technologiques; ainsi que la montée du phénomène des jeux vidéo virtuels et des *game-girls*. Il faudrait noter ici que c'est dans ce domaine informatique qu'il y a le plus grand progrès sur le plan du traitement de l'image – avec *Playstation II* entre autres qui permet une meilleure résolution et une plus grande rapidité du traitement synchrone des images.

Sur le plan formel, cette œuvre soulève plusieurs questions sur l'appréhension du temps et de l'espace. Le film en boucle se déroule dans un temps fictif, le temps du vol réel étant déjà perdu lors de la reconstitution. Le hors-temps qui en résulte entraîne nécessairement un traitement asynchrone des images, et avec lui, une distanciation entre l'événement et l'enregistrement des données qui lui sont reliées. De surcroît, la réponse soma-

tique du regardant ne peut affecter en rien le parcours du personnage ou le déroulement du paysage. Non pas purement mimétiques mais bien davantage attributives, ces images numériques sont le produit d'un complexe de données compilées par diverses méthodes, dont certaines sont non visuelles, telles que la détection et la télémétrie par exemple.

La NASA a très souvent recours à un type particulier de simulation, la simulation de vol dont le pionnier était Ivan Sutherland. Celle-ci accentue les accidents et élévations de terrain. On constate que des versions amoindries de programmes de simulation de vol et de réalité virtuelle se répandent de plus en plus sur le web. Et d'ailleurs, le langage VRML prend de plus en plus d'expansion sur celui-ci. Il permet une plus grande capacité de stocka-

ge de détails et accentue les effets tridimensionnels même lorsque visionné sur un écran ordinaire. Il s'agirait d'une sorte de pseudo-simulation qui se situerait quelque part entre le bi- et le tridimensionnel, entre le mono et le binoculaire. Il serait peut-être plus juste en fait de parler d'une monocularité rehaussée ou d'une binocularité simplifiée. La perspective linéaire classique invitait le visionnement monoculaire d'une image fixe. Le cinéma et la vidéo avaient déjà fait fi de notre accoutumance exclusive à ce mode d'appréhension du monde. *Venus... I see Blue* nous met face à un moment de convergence: des médias, des modes de perception, des niveaux de culture et des cultures mêmes.

– FRANCINE DAGENAI

LÀ OÙ ÇA EST, DOIT ADVENIR LE JE

Galerie de l'UQAM, Montréal, 14 janvier – 19 février

«Là où Ça est, doit advenir le Je»: ce titre peut paraître assez incongru, voire insensé, dans le contexte d'une exposition. Il faut savoir que cette phrase conduit d'abord à Freud, puis à Lacan. Cette exposition reprend, en effet, l'expression freudienne «Wo Es war soll Ich werden» que la dernière traduction française des *Nouvelles conférences* (1933) rend par «Là où était du ça doit advenir du moi». Comment comprendre la phrase sinon en fonction du déplacement qu'elle opère et du caractère négatif que Freud donne au ça en le décrivant en opposition au moi? Lacan conservera cette opposition mais soutiendra, par-delà Freud, qu'il s'agit non pas du moi, mais du je qui doit venir au jour («advenir») en ce lieu d'être («là») qu'est le ça. Où, puisqu'il s'agit bien de lieu si on suit cette logique psychanalytique, s'engage dès lors le sujet? Cette exposition, organisée par le Département d'arts plastiques de l'UQAM et par Jean-Émile Verdier, tente d'apporter à travers les œuvres de Johanne Chagnon, Manon Labrecque, Lani Maestro et David Tomas certaines réponses ou du moins certaines pistes pour réfléchir à cette question.

La référence à la psychanalyse met de l'avant deux aspects: d'un côté, l'exposition établit un parallèle entre l'acte artistique et l'acte psychanalytique et, de l'autre, elle interroge le déplacement de la subjectivité dans la modernité, depuis Freud, en passant par Lacan et par la position structuraliste. L'idée derrière ce projet est de montrer que l'individu engage sa subjectivité au-delà, ou en dehors, de la seule expression du moi. C'est ainsi que les œuvres ont été rassemblées non pas parce qu'elles sont l'expression de la subjectivité, mais parce qu'elles engagent la position du sujet, qu'elles la questionnent en la confrontant. Cet engagement ne saurait se réduire à l'expression ou à la projection du moi, c'est là la position romantique et expressionniste, et se confondre à un quelconque narcissisme; au contraire, les œuvres énoncent que la question de la subjectivité ne va pas sans celle de l'identité, mais aussi, et surtout, sans celle de l'altérité. Elles ne posent pas la question quoi? ou pourquoi? ou comment?, mais la question qui? Qui parle? Ou encore: à qui sont imputés l'action, l'acte et l'engagement du sujet? Elles interrogent comment et où agit au-

jourd'hui cette subjectivité, et en quoi l'acte artistique l'engage.

Johanne Chagnon en photographiant systématiquement les objets de sa cuisine vus de dessous semble proposer un lieu où s'effacent les singularités, les valeurs propres, utilitaires ou domestiques, au profit d'un système plus abstrait, quantifiable et décomposable. *Fonds culinaires* (1995-1998) forme une sorte de taxinomie qui regroupe quarante-quatre photographies noir et blanc alignées sur le mur. Malgré cette hyperconcrétisation, la série affiche une démesure à l'intérieur de son propre système d'objets; on pourrait parler d'une compulsion de répétition pour rester proche de la pensée freudienne ou encore d'un excès provoqué paradoxalement par le système lui-même. Si les objets, pour donner forme au système, renvoient les uns aux autres, c'est aussi de ces mêmes renvois qu'émergent les écarts et les différences, ou si l'on préfère l'irréductible des singularités.

De cette taxinomie culinaire, on passe chez David Tomas à un autre «système» motivé cette fois-ci par une vision anthropologique et par une approche du dessin confrontée à l'usage de la machine. Tout comme Johanne Chagnon, David Tomas met en place un processus de mesure à travers une série de dessins présentée de façon muséologique et didactique lui permettant d'interroger l'impact de la technologie sur le corps humain. Les images s'offrent comme des «entre-espaces» où cohabitent deux processus, deux systèmes, qui ressortent de cultures divergentes. D'un côté, le dessin comme mode «originaire» ou «primitif» de la représentation est lui aussi, déjà, un espace de rencontre d'images et d'iconographies de diverses origines – on retrouve, par exemple, la main, le casque virtuel, des icônes. De l'autre, la machine, autant la photographie que les nouvelles technologies, vient considérablement modifier cet espace de représentation. David Tomas questionne le contact entre ces systèmes divergents où se confrontent identité et savoir de l'autre, ancestraux et technologiques, et comment cette rencontre participe d'une réorganisation du sens et d'une transformation de la culture.