

De la nostalgie postcommuniste à la promesse d'une socialité postsocialiste. Les écrans relationnels de Kateřina Šedá

From Post-communist Nostalgia to a Post-socialist Sociality: Kateřina Šedá's Relational Screens

Nicole Kandioler

Volume 29, Number 2, Summer 2021

Nostalgies du présent

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1079806ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1079806ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cinémas

ISSN

1181-6945 (print)

1705-6500 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Kandioler, N. (2021). De la nostalgie postcommuniste à la promesse d'une socialité postsocialiste. Les écrans relationnels de Kateřina Šedá. *Cinémas*, 29(2), 101–127. <https://doi.org/10.7202/1079806ar>

Article abstract

Taking as its starting point the concept of “post-communist nostalgia,” introduced by Maria Todorova and Zsuzsa Gille in 2010 as a way of rethinking the way in which the residents of Eastern Europe manage the memory of the past after the fall of communism, this article offers an analysis of three installations by the Czech artist Kateřina Šedá (born 1977): *It Doesn't Matter* (2005-2007), *There's Nothing There* (2003) and *Bedřichovice Upon Thames* (2011-2015). The growing social isolation seen since 1989, visible in particular in the rising number of divorces and one-child families, as well as in the height of fences in the villages, etc., is Šedá's main source of inspiration in the creation of social installations in collaboration with her “protagonists.” Employing different screens as a communication and relational interface, Šedá “shows people to other people” and, in a manner both artless and persuasive, reminds us of the importance of the physical co-presence of individuals for a life in common and a new sociality.

De la nostalgie postcommuniste à la promesse d'une socialité postsocialiste. Les écrans relationnels de Kateřina Šedá

Nicole Kandioler
Université de Vienne (Autriche)

RÉSUMÉ

Partant du concept de «nostalgie postcommuniste», introduit par Maria Todorova et Zsuzsa Gille en 2010 pour repenser la façon dont les habitants de l'Europe de l'Est gèrent la mémoire du passé après la chute du communisme, cet article propose une analyse de trois installations de l'artiste tchèque Kateřina Šedá (née en 1977): *It Doesn't Matter* (2005-2007), *There's Nothing There* (2003) et *Bedřichovice Upon Thames* (2011-2015). L'isolement social grandissant observé depuis 1989 et qui se manifeste notamment par l'augmentation du nombre de divorces et d'enfants uniques, ainsi que par la hauteur des clôtures dans les villages, etc., constitue la principale source d'inspiration de l'artiste qui crée des installations sociales en collaboration avec ses «protagonistes». Utilisant différents écrans comme interface de communication et de relation, Šedá «montre des personnes à d'autres personnes» et, de façon aussi naïve que convaincante, nous rappelle l'importance de la coprésence physique des individus pour une vie commune et une nouvelle socialité.

Kateřina Šedá, née en 1977 à Brno en République tchèque, est l'une des rares artistes tchèques contemporaines à être reconnue à l'international. Depuis le début des années 2000, ses travaux font régulièrement l'objet d'expositions. Ils ont notamment été présentés à la douzième édition de la documenta de Kassel (2007), à la cinquième édition de la Biennale de Berlin (2008) et plus récemment à la Biennale d'architecture de Venise (2017), mais aussi lors d'expositions collectives et individuelles comme à Leipzig, Lucerne, Londres, San Francisco et Amsterdam¹. Ses installations combinent différents supports médiatiques: la vidéo, la photographie, le

journal intime, le dessin, les SMS, etc., et oscillent entre installation multimédia, action politique, composition activiste ou encore « jeu de société » en plein air. Cette hybridité explique qu'il est assez difficile de situer son travail parmi les catégories artistiques existantes. Certains critiques d'art décrivent ses projets comme des plastiques et se réfèrent ainsi aux sculptures sociales de Joseph Beuys et à la façon dont ces dernières opposent individu et institution². Dans une entrevue pour la télévision tchèque en 2008, Šedá détaille sa conception de l'art et de l'artiste: d'après elle, la fonction première d'un artiste est de « montrer des personnes à d'autres personnes³ », et être artiste, c'est avant tout créer des espaces et des situations qui rendent possibles les rencontres physiques, les échanges et le dialogue au sein d'une communauté. De ces événements collectifs naissent souvent des revendications politiques, de même qu'une certaine forme de politisation de l'expérience individuelle – comme nous allons le voir dans les exemples présentés plus bas. Par son double objectif – la mise en relation d'individus et l'inscription de ce dialogue rendu possible dans un contexte politique plus large (à l'échelle nationale et internationale) –, le travail de Šedá s'inscrit pleinement dans la tradition tchèque de l'art d'action⁴, mais aussi dans celle de l'art conceptuel, qui se distingue par sa volonté de recréer du lien social entre individus et collectifs, d'une part, et entre institutions publiques et particuliers, d'autre part.

Dans l'œuvre de Šedá, la création de lien social est généralement déclenchée par un affect qui relève de la nostalgie, laquelle résulte de la mise en avant des liens interpersonnels, notamment de la relation entre les citoyens, les villageois et les citadins (tchèques ou non) et entre les personnes âgées et les jeunes. Cette nostalgie, caractérisée par un fort sentiment d'empathie, mène à ce que j'aimerais appeler ici, de façon heuristique, une nouvelle forme de socialité ou une sociabilité postsocialiste qui remet en question l'opposition socialement établie entre centre et périphérie et, plus encore, interroge les différentes facettes de l'identité européenne⁵. Prise comme un point de départ de ses projets, la nostalgie se matérialise sous différentes formes dans les écrans de ses installations. Que ce soit les dessins des outils d'une droguerie à l'époque du socialisme réalisés par la grand-mère de l'artiste dans *It Doesn't Matter* (*Je to jedno*, 2005-2007), ou les clips vidéo intégrés dans des

installations comme celles documentant la participation des villageois au «jeu de société» de *There's Nothing There* (Nic tam není, 2003), ou les tableaux peints d'après des photos de la petite ville de Bedřichovice et exposés au centre de la ville de Londres dans *Bedřichovice Upon Thames* (2011-2015), les écrans des installations de Šedá reflètent le passé et s'ouvrent sur le présent, tout en permettant de se projeter dans le futur. Ils «montrent des personnes à d'autres personnes» dans la mesure où ils permettent de contester des idées reçues, de déconstruire les stéréotypes et d'ouvrir des espaces de communication à travers le partage. Dans une société où la vie collective et sociale disparaît des espaces publics pour être reléguée aux espaces privés, il revient à l'artiste d'assurer le rôle primordial de celui qui rappelle à ses concitoyens l'existence physique des autres personnes⁶. La présence physique et l'interaction avec les participants de ses installations sont donc cruciales pour Šedá, qui est «absolument convaincue qu'il fait sens, aujourd'hui plus que jamais, de rassembler les gens⁷».

À travers l'analyse de trois installations, nous verrons que l'écran constitue un élément constitutif du travail de Šedá⁸. Tel que je l'entends ici, l'écran figure comme un dénominateur commun, une forme abstraite prenant des formes concrètes (dessin, tableau, vidéo, photo) qui varient selon les installations. Il s'agit d'images et d'enregistrements qui non seulement accompagnent et documentent, mais aussi structurent les rencontres interpersonnelles dirigées par Šedá, qui permettent de créer des relations entre les personnes et de s'interroger sur le *statu quo* d'une situation sociale concrète pour, au terme du projet, la rendre meilleure. La notion d'écran est également intéressante dans la mesure où elle est utilisée de façon métonymique pour désigner l'ensemble des médias audiovisuels qui jouent un rôle prédominant dans la relation entre l'accélération sociale et le renouvellement d'intérêt des chercheurs et chercheuses pour le concept de nostalgie. Katharina Niemeyer (2018, 9) parle dans ce contexte des «médi(a)caments» pour mettre en avant le rôle réparateur des (nouveaux) médias dans une époque accélérée souffrant moins du mal du pays que du mal du temps. Dans les installations de Šedá, l'écran agit également comme un remède aux maux sociaux puisqu'il les donne à voir et qu'il engage les protagonistes et les visiteurs de ses expositions dans un

dialogue. Partant de cette idée, nous nous attacherons donc à montrer que l'écran de Šedá est un «écran relationnel», c'est-à-dire qu'il fonctionne soit comme un écran-miroir permettant à la personne qui le regarde de s'y reconnaître ou de s'identifier avec ce qu'elle y voit, soit comme une fenêtre qui s'ouvre sur une réalité méconnue qui reste à découvrir⁹. Par ailleurs, les écrans relationnels de Šedá sont perméables et jouent le rôle d'agents de co-construction d'une réalité sociale qui, comme cet article¹⁰ se propose de le démontrer, témoigne d'une «nostalgie postcommuniste», concept introduit par Maria Todorova et Zsuzsa Gille (2010) et permettant d'analyser les conséquences du déclin du communisme dans l'espace est-européen sur le travail de mémoire, mais aussi sur les formes symboliques, ce qu'elles désignent, comme les «Nostalgic Realms in Word, Sound, and Screen» (viii). Il s'agira donc également de proposer une réflexion sur l'évolution du paradigme de la nostalgie postcommuniste en examinant la relation complexe entre art conceptuel, politique mémorielle et engagement social dans un contexte européen contemporain à travers le travail de Šedá.

De la nostalgie postcommuniste à la promesse d'une socialité postsocialiste

Confrontées à l'effondrement du communisme dans les pays de l'Europe de l'Est et au tournant politique ainsi engendré, les sociétés européennes de l'Est comme de l'Ouest continuent d'être hantées par le passé communiste. Construit à partir de son déclin, le récit de ce passé communiste intègre de ce fait l'idée d'une libération des habitants de la région qui, après 40 ans d'un passé honteux, auraient enfin la possibilité de s'épanouir dans des démocraties et d'embrasser pleinement le style de vie capitaliste et libéral des sociétés de l'Ouest. Il s'agirait donc de faire un trait sur ce passé dont le souvenir serait indigne. Dans les années 1990, des chercheuses et des historiennes ont commencé à analyser le lien complexe entre mémoire collective, mémoire individuelle et passé communiste, ouvrant un débat sur le «dépassement du passé», par analogie avec l'idée de *Vergangenheitsbewältigung* du national-socialisme allemand. Ce terme désigne la politique mémorielle menée en Allemagne pour se pencher sur la culpabilité nationale-socialiste, et dont la mise en place a encouragé le lancement de nombreuses

initiatives politiques, historiographiques et éducatives permettant de mieux traiter ce passé traumatique. Cependant, le parallélisme ainsi créé entre communisme et fascisme – plutôt que capitalisme – à travers la notion de *Vergangenheitsbewältigung* produit une vision réductrice des expériences des populations des pays de l'Est. Dans l'introduction du livre *Postcommunist Nostalgia*, Maria Todorova écrit:

The point is not to explain, admonish, or excuse why *Vergangenheitsbewältigung* is not a household item in Eastern Europe, but to question the mandatory character of this approach. (Todorova 2010, 4)

Pour Todorova, dès lors que l'expérience socialiste est directement comparée à l'expérience du fascisme, «nostalgia can only be subsumed under the Marxist notion of false consciousness» (Todorova 2010, 3). Si tout passé doit être traité selon la logique de la *Vergangenheitsbewältigung*, la nostalgie comme mode commémoratif du passé n'est-elle pas nécessairement indécente? Autrement dit, et pour reprendre les termes utilisés par Maria Todorova: l'attachement des populations d'Europe de l'Est à certains aspects du passé communiste doit-il être considéré comme l'effet d'un refoulement psychologique ou comme étant symptomatique d'une fausse conscience? À travers la notion de nostalgie postcommuniste, Todorova et Gille proposent une nouvelle façon de conceptualiser le travail de mémoire du passé qui intègre une émotion/ un affect, permettant ainsi d'adopter une perspective critique tout en reconnaissant la singularité de l'expérience du socialisme. Contrairement à la réception critique de la presse et d'une partie du milieu littéraire contemporain qui voyaient dans les sursauts nostalgiques de leurs compatriotes l'expression d'un sentiment réactionnaire et antidémocratique¹¹, Todorova et Gille se situent plutôt dans la filiation de la pensée de l'historienne américano-russe Svetlana Boym. Dix ans plus tôt, dans son livre *The Future of Nostalgia*, Boym (2001) avait décrit la nostalgie comme un mode de réception qui s'inscrit parfaitement dans la logique d'une société postmoderne hypermédiatique. Si l'accès aux médias audiovisuels du passé est facilité par Internet et autres supports médiatiques et

numériques, la nostalgie est le mode de réception prioritaire¹², car la consommation des images du passé à l'aide de la technologie du futur produit à la fois une forme de fascination pour le présent (et sa technologie tournée vers le futur) et la nostalgie d'un espace et d'un temps révolus. Cette perspective qui tend à la fois vers le passé et le futur, liés par une promesse utopique que le premier n'a pas pu satisfaire et qui est projetée vers le second, est au cœur de la nostalgie postcommuniste définie par Todorova et Gille. L'improbable et surprenante proximité entre utopie et nostalgie est constitutive de cette dernière, comme l'ont démontré Karine Basset et Michèle Baussant (2018). D'après Boym (2001, xvii), cette nostalgie se veut réflexive et non pas conservatrice. En effet, Boym distingue deux formes de nostalgie: la première, la nostalgie réflexive, implique un processus de dépassement tant sur le plan cognitif qu'affectif; tandis que la deuxième, la nostalgie restauratrice, adhère souvent à un discours idéologique conservateur visant la préservation ou la reconstruction du passé. De cette différenciation entre les deux types de nostalgie découlerait celle entre une mémoire nationale et une mémoire dite sociale, comme l'écrit Boym:

This typology of nostalgia allows us to distinguish between national memory that is based on a simple plot of national identity, and social memory, which consists of collective frameworks that mark but do not define the individual memory. (Boym 2001, xviii)

Certes, le travail de Šedá étant entièrement ancré dans le présent et le quotidien du XXI^e siècle, il ne s'inscrit pas nécessairement (ni explicitement) dans une volonté nostalgique de remise en question du passé communiste tchèque. Cependant, ses installations me semblent intrinsèquement liées à l'expérience quotidienne de ses concitoyens, de sa famille (en particulier de ses grand-mères), ainsi qu'aux problèmes concrets rencontrés autant à l'échelle collective qu'individuelle, et qui découlent de la grande transition (idéologique, politique et sociale) entre les années 1990 et le début des années 2000. Le sentiment empathique d'appartenance à une communauté et les souvenirs qui l'animent autant qu'ils la hantent, ce qu'avec Boym nous pouvons appeler la «mémoire sociale», jouent

un rôle fondamental dans les choix artistiques de Šedá. Je dirais même que son travail est également mû par une nostalgie prospective qui repose sur la participation et la coopération en vue d'une vie meilleure¹³. En effet, la dimension prospective, positive et optimiste, loin d'être contradictoire, peut être constitutive de l'émotion nostalgique, comme le dit Boym :

Nostalgia is not always about the past; it can be retrospective but also prospective. Fantasies of the past determined by the needs of the present have a direct impact on realities of the future. (Boym 2001, XVI)

Les écrans relationnels de Kateřina Šedá

Avec ses installations, Šedá problématise les « besoins du présent » (mentionnés par Boym dans la citation précédente) et propose des solutions concrètes pour y répondre. Il s'agit de problèmes qui touchent la vie en société, la cohabitation d'un groupe de personnes à l'échelle d'un village ou d'une ville, les conditions dans lesquelles les habitants se retrouvent, la socialité toujours liée à des questions politiques, économiques, urbaines et architecturales. Pour la durée d'un projet, et souvent au-delà, Šedá s'engage, à travers son statut d'artiste, à endosser la responsabilité relativement à un problème concret donné. Ses installations participent à la revalorisation de la présence physique des participants dans l'acte de communication interpersonnelle. La communication se fait en présentiel et non pas par l'intermédiaire des réseaux sociaux, de la communication digitale, du téléphone portable et des courriels. Cela implique une nouvelle (et en même temps très ancienne) mobilité réelle, non virtuelle: Šedá emménage chez sa grand-mère lorsqu'elle entame le projet *It Doesn't Matter* (2005-2007), passe un an à Bedřichovice pour préparer son projet *Bedřichovice Upon Thames* (2015), et une longue période à Ponětovice pour apprendre à connaître les villageois, les personnes et les endroits impliqués dans son jeu de société *There's Nothing There* (2003). La temporalité de ses projets est toujours liée à l'espace qu'elle occupe par sa présence physique et celle des participants – une coprésence qui n'a pas pour but l'optimisation de l'individu comme force de travail dans un contexte capitaliste, mais la création de liens sociaux.

Je voudrais maintenant analyser trois installations de Šedá qui s'engagent toutes contre l'éparpillement croissant des individus, en détaillant les particularités propres à chacune des trois formes d'écran (écran-dessin, écran-vidéo, écran-photo). Je montrerai ensuite comment, à travers le travail de Šedá, nous pouvons penser le passage de la «nostalgie postcommuniste», caractérisée par sa dimension réflexive, à ce que je voudrais à présent appeler la «socialité postsocialiste», un engagement social réaffirmatif, fortement lié à la transformation de l'individualité en une nouvelle collectivité. Le terme «postcommuniste», utilisé ici, fait référence au passé concret de l'ancien bloc de l'Est. De la même façon, j'utilise l'adjectif «postsocialiste» en référence à l'idéal du socialisme, c'est-à-dire à ses débuts, avant qu'il ne soit lié à une forme politique concrète. Une socialité postsocialiste serait donc un collectif social ayant un sens de la responsabilité collective (le souci de l'autre) et qui se réfère à l'utopie du socialisme tout en la dépassant. Bien que les écrans permettent effectivement de passer d'une «nostalgie postcommuniste» à une «socialité postsocialiste», il me semble tout de même important de souligner que leurs modes de réception ne s'inscrivent pas nécessairement dans la logique de ce qu'Alexandra Bardan et Natalia Vasilendiuc (2019) appellent la «[digitally] displaced nostalgia». Car, au lieu de promouvoir un collectif virtuel ou une communauté digitale se reposant sur les réseaux sociaux, les écrans relationnels de Šedá (dont les réseaux sociaux peuvent faire partie) visent idéalement une coprésence physique entre les individus et non pas (en tout cas, pas encore, ou pas exclusivement) une coprésence virtuelle.

1. Écran-dessin – *It Doesn't Matter* (2005-2007)

Šedá est une artiste présente pendant toutes les étapes de ses projets. Elle contacte personnellement les villageois, elle présente elle-même son projet aux habitants – présentations individuelles ou en groupe, comme au théâtre de Brno par exemple, ou au travers d'une présentation TEDx¹⁴. Le statut d'autrice se traduit dans son travail par la reconnaissance de sa responsabilité dans un projet spécifique, au sein duquel elle accordera un rôle primordial aux protagonistes. Si Šedá, dans le cas du projet *It Doesn't Matter* (2005-2007), a pu être accusée par des voisins de la famille d'avoir volé les dessins

de sa propre grand-mère, Jana Šedá, pour en faire une exposition, c'est justement parce que l'artiste défend un partage égalitaire des responsabilités au sein de ses projets. Pour cette installation, Šedá demanda, en effet, à sa grand-mère de 77 ans de dessiner les objets quotidiens de sa vie professionnelle d'après les souvenirs qu'elle en avait gardés. C'est la dépression de sa grand-mère qui constitue le point de départ du projet: à la suite de la mort de son mari, elle refusa de se lever le matin, d'aller faire les courses, de nettoyer sa maison, et finalement de quitter son lit. Elle y passait des journées entières à regarder la télévision avec son berger allemand (Fig. 1), et répondait à toute question par «*Je to jedno*» («Ça m'est égal»). Inquiète pour sa grand-mère et pour ses parents qui ne savaient plus quoi faire, Šedá décida d'aller vivre avec elle pour essayer de la sortir de sa dépression. En discutant avec son aïeule, elle découvre que celle-ci a une mémoire très précise des objets de sa vie quotidienne et professionnelle passée. À l'époque du communisme, elle avait travaillé pendant plus de 30 ans comme responsable d'une droguerie et avait eu de nombreuses responsabilités. Espérant la faire sortir de sa dépression, Šedá lui demande alors de dessiner tous les objets qui étaient



Figure 1. Jana Šedá et Ajda, sa chienne.



Figure 2. Jana Šedá dessine.

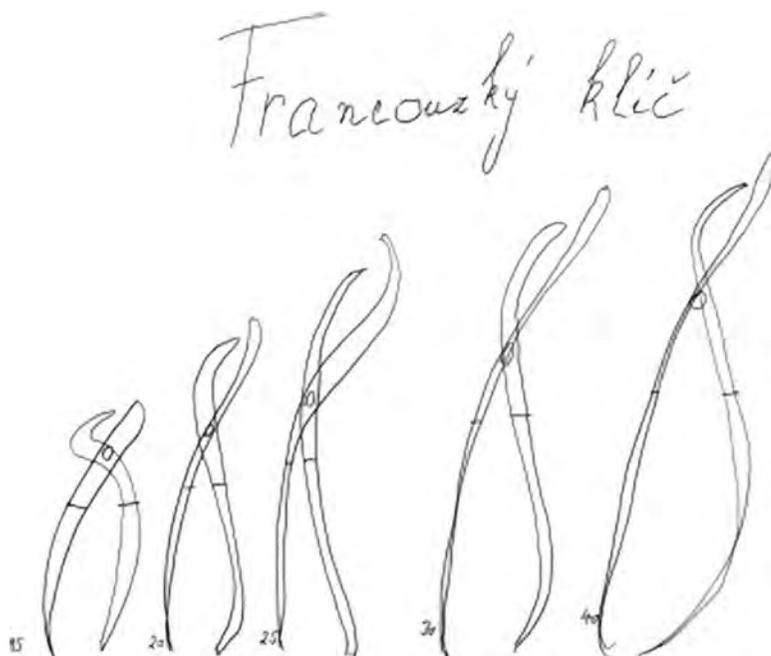


Figure 3. Clés anglaises. Dessin de Jana Šedá.

vendus dans le magasin, ainsi que des objets de sa vie de tous les jours. Au cours des trois années suivantes, sa grand-mère réalisa une série de plus de 600 dessins d'objets divers (Fig. 2 et 3). Le projet de sa petite-fille lui redonna envie de vivre et la sauva probablement d'une mort prématurée. Šedá organisa un emploi du temps strict pour sa grand-mère, qui devait se lever tous les matins pour dessiner. Une fois le dessin du jour achevé, Šedá lui demandait de faire de petits exercices: écrire une carte postale, noter trois mots vulgaires, par exemple¹⁵. L'installation présentée dans le cadre d'une exposition à la Renaissance Society de Chicago en 2008 était constituée de centaines de dessins réalisés par Jana Šedá ainsi que d'un petit écran de télévision muni d'écouteurs permettant aux visiteurs d'assister à quelques moments d'interactions entre Šedá et sa grand-mère, et d'observer dessiner cette dernière.

Le dispositif ainsi mis en place par l'artiste intègre des écrans multiples: d'une part, les dessins des objets du passé, qui sont reconnaissables au moins pour les visiteurs d'un certain âge, et d'autre part, l'écran familier du téléviseur, dont la fonction n'est pas seulement d'accompagner les dessins. En effet, l'écran de tubes cathodiques, appareil de télévision vendu dans les années 1960-2000, joue plusieurs rôles dans l'installation. Il représente tout d'abord l'ameublement authentique de l'espace privé de Jana. De plus, il sert de marqueur temporel en introduisant une dimension historique révélatrice d'un regard rétrospectif. En outre, dans la mesure où il accompagne les dessins, il fait également le lien entre ces objets appartenant au passé communiste et documentés par la grand-mère de Šedá et la culture télévisuelle qui, dans sa dimension mnémotechnologique, documente elle aussi le passé. En 2008, année où Šedá expose les dessins de sa grand-mère à Chicago, la télévision tchèque diffuse par ailleurs les premiers épisodes de la série *Retro*, qui revient sur l'évolution des styles et des modes depuis la Deuxième Guerre mondiale en République tchèque, et qui a connu un grand succès. Pour la chaîne télévisée, cette série n'est cependant pas motivée par la nostalgie, mais constitue une simple tentative pour «mener une réflexion qui nous manque encore aujourd'hui¹⁶».

Les dessins réalisés par la grand-mère de Šedá représentent majoritairement des objets vendus dans le magasin de Brno où elle travailla de 1950 à 1983. Ainsi, ils constituent en quelque sorte des

archives de souvenirs d'objets, d'instruments, d'outils produits et utilisés pendant le communisme. La connaissance précise de sa grand-mère, qui pourtant ne semble plus se souvenir de grand-chose de sa vie, des formes et des fonctions de ces outils (jusqu'aux prix exacts!) étonne et interpelle. L'installation soulève des questions sur la mémoire: de quoi nous souvenons-nous lorsque nous dépassons un certain âge? Quels sont les objets, les moments et les personnes mémorables d'une vie? Que reste-t-il, dans les souvenirs, d'une vie pleinement vécue? D'une vie de travail? Et pour reprendre le titre de l'installation: au bout du compte, qu'est-ce qui ne nous laisse pas indifférents? En devenant commissaire des archives de sa mémoire rendue visible, Jana Šedá a pu regagner le contrôle de sa vie et a même commencé à se considérer comme une artiste créant, en coopération avec sa petite-fille, une œuvre originale qui s'attire un public. En donnant des moyens de communiquer à sa grand-mère souffrant d'une dépression liée au sentiment de ne plus être utile, l'installation de Šedá ouvre un dialogue entre mémoire sociale et mémoire nationale. Les visiteurs sont invités à réfléchir à leurs propres souvenirs et à les comparer à ceux qui sont représentés. Cette grand-mère qui dessine dans sa cuisine, avec son tablier et son style d'écriture singulier, devient un symbole de cette époque révolue, de ce passé longtemps considéré comme honteux. Grâce à la richesse et à la précision de ces souvenirs, il est en partie ressuscité et archivé par et pour la génération de sa petite-fille.

2. Écran-vidéo – *There's Nothing There* (2003)

Le deuxième exemple illustre le passage de l'individuel au collectif, du personnel au communautaire. Šedá remet en question l'unité administrative du village comme moyen de rassembler un collectif. Dans l'installation *There's Nothing There* (2003), qu'elle qualifie de jeu de société, Šedá invite les 300 habitants du village morave de Ponětovice à participer à une expérience sociale. En préparant son intervention, elle découvre par l'intermédiaire d'un questionnaire que presque tous les habitants sont mécontents de leur routine monotone du week-end et qu'ils souhaiteraient une infrastructure plus développée, c'est-à-dire incluant un bureau de poste, un service de santé ou des espaces publics aménagés (cafés, théâtres...). Il s'avère aussi qu'ils effectuent tous plus ou moins les mêmes activités

en décalé pendant les week-ends. Après les avoir accompagnés pendant un an, elle arrive à convaincre les habitants de participer à son projet et de synchroniser toutes leurs activités selon le «régime journalier» (Fig. 4), basé sur les observations faites pendant son séjour de recherche et qui aboutit au déroulé d'un «samedi ordinaire» dans le village. Ce régime suit un programme tout simple: le 24 mai 2003, tous les habitants du village doivent effectuer une série d'activités banales comme aller chercher le journal, balayer leur jardin, faire un tour de vélo, se rassembler au centre du village pour prendre une bière (gratuite), éteindre la lumière pour dormir, etc. Toutes ces activités doivent être réalisées par tous les habitants

poster 5

Daily Regime

Saturday, May 24, 2003, Ponětovice

Main programme:

- 6.00 Newspaper delivery
- 7.00 Shopping
- 9.00 Opening windows
- 10.00 Sweeping
- 10.30 Riding bikes around the village
(children and teens)
- 12.00 Lunch
- 14.00 Free time (walk, garden, television)
- 17.00 Meeting for a beer (everyone gathers
at the benches)
- 19.15 News
- 22.00 Lights out – please turn your lights off.

Figure 4. Régime journalier.

simultanément. Le jeu ne prévoit que sept règles (Fig. 5), que tous les habitants doivent suivre:

1. Le nombre de joueurs (de 0 à 200 ans) est illimité.
2. Le jeu commence en même temps pour tous les joueurs.
3. Tous les joueurs feront la même chose jusqu'à la fin du jeu.
4. Personne ne doit perturber le jeu.
5. Personne ne peut être éliminé du jeu.
6. Personne ne gagne, personne ne perd.
7. Le jeu se termine pour tous les joueurs au même moment.

Optant pour un cadre ludique avec des règles à la fois simples, pertinentes et strictes, *There's Nothing There* établit un espace expérimental qui permet d'observer comment la vie en communauté



Figure 5. Règles du jeu.

est structurée par des activités individuelles et collectives, et comment ces activités changent de signification lorsqu'elles sont exercées en groupe (Fig. 6). Les liens entre les habitants du village se renforcent, des groupes d'intérêt se forment. Les habitants de Ponětovice finissent également par mieux connaître leur village, leurs voisins, les soucis, les besoins et les problèmes des uns et des autres. Reprenant la description du village faite par quelques habitants – «il n'y a absolument rien ici» –, Šedá confronte sa négativité à l'effet positif de ces activités quotidiennes effectuées ensemble, tout en problématisant le passé d'un «régime», celui du communisme, qui dictait à la population ce qu'elle devait faire¹⁷. En effet, aussi utopique et ludique que puisse sembler cet espace créé par le jeu, sa structure rigide rappelle à certains habitants l'expérience de l'espace clos du régime communiste sous lequel ils ont vécu jusqu'en 1989. Ainsi, tout en gardant un caractère humoristique, le jeu permet de réfléchir collectivement à une expérience commune qui a marqué la région. Le sentiment de délaisement, exprimé par la phrase «il n'y a absolument rien ici», est soumis à l'épreuve d'une situation dans laquelle la communauté elle-même redonne du sens à la vie sociale.



Figure 6. 7 heures: faire les courses.

L'intention initiale du projet de Šedá était de recréer une forme de collectivité à Ponětovice à travers la réorganisation des activités individuelles. L'expérience individuelle de chaque habitant du village a d'abord été enregistrée, pour ensuite être intégrée dans la structuration d'un «régime journalier» auquel tous les villageois ont pu participer. Effectuées collectivement, les activités banales de la vie quotidienne ont acquis une dimension sociale: une expérience individuelle insignifiante est devenue une expérience collective significative qui a permis aux habitants de comprendre le pouvoir inhérent aux petits gestes de la vie quotidienne.

L'écran de ce deuxième exemple entre en jeu lorsque le projet *There's Nothing There* fait l'objet d'expositions dans des musées ou des espaces d'exhibition, par exemple au Kunstmuseum de Lucerne en Suisse qui, en 2012, accueille la première exposition individuelle de Šedá, à l'occasion de laquelle la première monographie de l'artiste fut présentée¹⁸. Bien que les projets de Šedá contiennent des éléments divers et multiples, comme des documents de prise de contact (des lettres, des questionnaires), des comptes rendus de réunions d'organisation (souvent en groupe avec les futurs participants), son travail se concentre souvent sur une action concrète qui relève de l'art performatif. Dans *There's Nothing There*, cette action concrète correspond au jour où le jeu s'est déroulé, à savoir le 24 mai 2003. L'action est documentée de diverses façons par l'intermédiaire d'enregistrements filmiques, de photos, de lettres qui forment un ensemble d'éléments hétérogènes, lesquels sont ensuite réassemblés pour les expositions, invitant les visiteurs dans les musées à reconstruire le projet et, par là même, prolongeant la dimension ludique de la performance.

L'installation de *There's Nothing There* dans le Kunstmuseum de Lucerne présentait non seulement un assortiment de documents et de photos, mais était également dotée d'une petite salle de projection où les visiteurs étaient invités à regarder la documentation vidéo du projet (Fig. 7). Contrairement à ce à quoi ils auraient pu s'attendre, le film ne montre pas l'action dans son déroulé global, mais se concentre sur quelques petits détails de la performance, notamment les réactions des «joueurs» pendant l'une des activités communes (17 heures: rencontre pour boire une bière). Dans un entretien entre l'artiste et l'historienne de l'art tchèque Markéta



Figure 7. Salle de projection au Kunstmuseum de Lucerne, 2012.

Uhlířová¹⁹, cette dernière remarque qu'elle a été déçue de ne pas voir dans le film les activités communes telles qu'on pourrait les imaginer en lisant le descriptif de la performance. Šedá répond:

Everyone expects to see three hundred people sweeping in the street and that's what I wanted to avoid. I didn't want to show a mass of people shopping, I preferred to show some other, unexpected moments. During the action I realized that it was the moment of the beginning of the activities when people didn't quite know if they should go out of the house, and so they looked around the street and then returned home for brooms while others joined confidently in the sweeping row. I was fascinated by this trigger element: ten people sweeping is not so impressive and it is predictable. And besides, some things are impossible to film, for example the opening of the windows was impossible to see as there were trees and gardens in front of the houses. I am convinced that the documentary has a weird effect—there is something unusual going on, yet it looks perfectly normal. (Šedá 2006)

Le film n'a donc pas pour but de documenter, voire de remplacer la performance dans son intégralité. En ce sens, il ne s'agit pas

de rendre le processus transparent, de montrer ce qui aurait pu/dû être évident (les activités en collectivité, leur synchronisation), mais au contraire de créer une sorte d'opacité qui oblige à voir de nouveau le particulier, l'individu au sein de ce mouvement collectif. L'écran ne nous montre pas les dix personnes qui passent leur balai en même temps – «it is not so impressive and it is predictable» –, il invite plutôt à regarder de plus près – «there is something unusual going on, yet it looks perfectly normal». L'écran correspond donc ici à un obstacle à la vision (d'ensemble) et en même temps à un outil de recadrage du regard.

Du dispositif télévisuel dans *It Doesn't Matter*, nous passons donc au dispositif cinématographique dans *There's Nothing There*, mais comme dans le premier exemple, le dispositif est transformé: l'écran de la salle de projection ne nous invite pas à la contemplation d'un univers filmique clos; il s'agit bien plus d'une fenêtre ouverte sur un village où il n'y aurait «rien», produisant un regard qui vient interroger ce «rien». L'écran de *There's Nothing There* nous engage donc à entrer en relation avec ce collectif (les habitants du village) et à réfléchir aux différentes formes d'appartenance et d'identification. Le troisième exemple part également de l'idée d'un dispositif classique d'agencement d'images: celui du musée. Mais d'abord, montons dans le bus – de Bedřichovice à Londres!

3. Écran-photo/tableau – Bedřichovice Upon Thames (2011-2015)

Sur invitation de la Tate Modern, Šedá a transposé le village de Bedřichovice à Londres. En effet, le 3 septembre 2011, quatre-vingts habitants du village ont fait le voyage en bus jusqu'à Londres avec pour consigne de reproduire leurs activités quotidiennes domestiques – comme passer le balai (Fig. 8), laver leur voiture, faire du sport ou distribuer le courrier (Fig. 9) – dans la capitale anglaise.

Parallèlement à la reproduction des activités quotidiennes par les habitants du village, soixante peintres anglais étaient invités à peindre des tableaux des paysages entourant la ville de Bedřichovice d'après des photos prises par Kateřina Šedá (Fig. 10). Pour cela, les peintres étaient disposés de telle manière que leur emplacement respectif reproduise les contours du village dans la ville de Londres (Fig. 11). La disposition des tableaux et des peintres devait ainsi évoquer la vision de l'extérieur de Bedřichovice depuis la ville de Londres.



Figure 8. Passer le balai.



Figure 9. Distribuer le courrier.

Les visiteurs de l'installation de Šedá voyaient donc des citoyens tchèques effectuant leurs tâches quotidiennes dans le centre de Londres, parfois même dans leur tenue officielle de travail (comme la factrice), et des peintres anglais occupés à peindre, d'après photos,

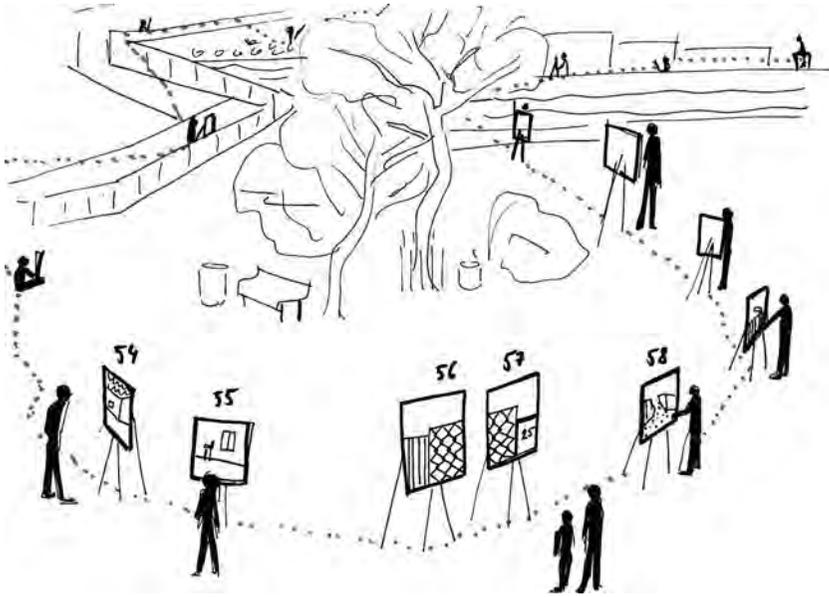
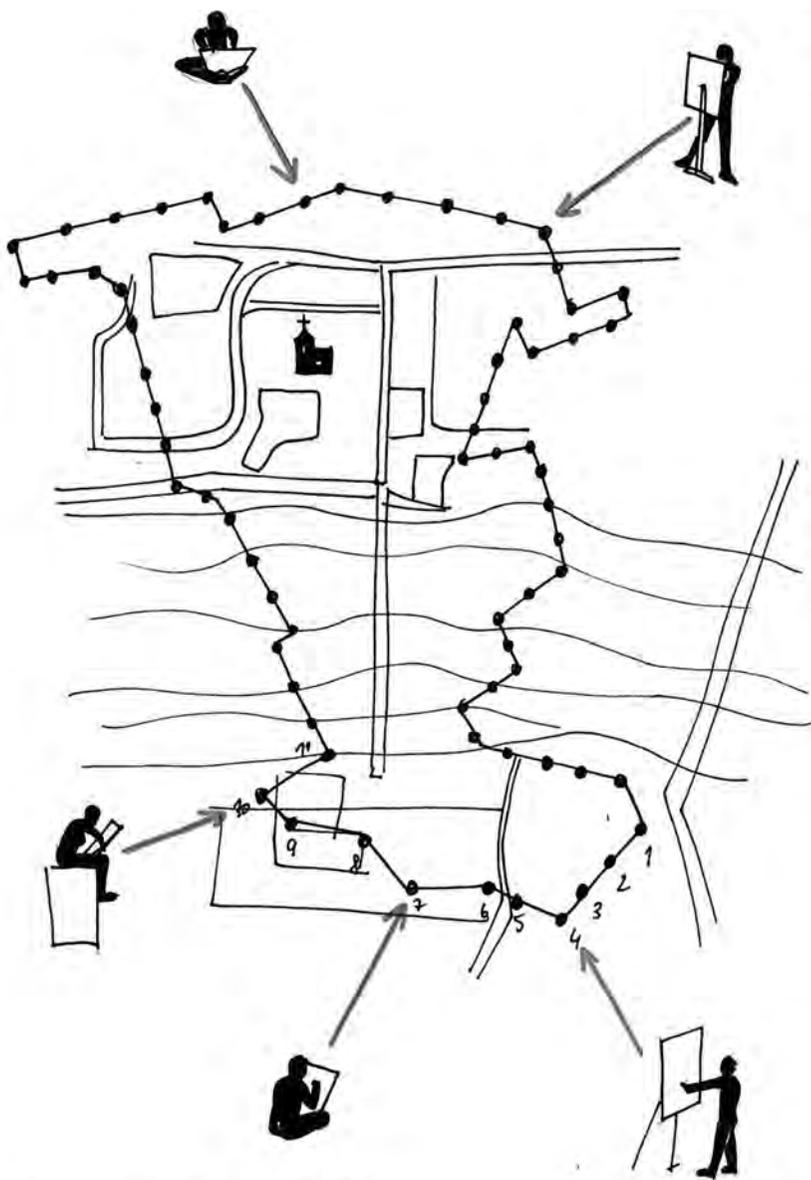


Figure 10. Peinture d'après les photos du village.

les paysages d'un petit village morave situé à 1 500 km à vol d'oiseau de Londres. À travers cette performance, Šedá provoque la coprésence d'une métropole européenne et d'un petit village tchèque qui se trouve, symboliquement parlant, plutôt à la périphérie de cette même Europe. Cette coprésence découle d'une rencontre régio-globale peu probable. Le médium qui rend cependant possible cette rencontre est, une fois de plus, l'écran relationnel. Dans le cadre de cette performance, il est constitué à la fois de tableaux et de photographies. Les tableaux, peints d'après les photographies et – c'est important de le rappeler – sur commande de la Tate Modern, remettent en question le dispositif muséal d'exposition des images, en pointant à la fois la tradition de la peinture de paysages et le musée comme espace qui donne à voir les grands maîtres de la peinture de paysages. Cet espace muséal est transposé par Šedá dans l'espace public de la même manière que l'est le village tchèque dans l'espace londonien. Les paysages banals (du point de vue de l'histoire et de l'histoire de l'art) des environs de Bedřichovice surprennent les visiteurs de l'installation, qui pensent tout d'abord que les peintres peignent les paysages qu'ils voient également, c'est-à-dire les vues de Londres. Ce n'est qu'après un regard plus attentif qu'ils comprennent que les tableaux



BEDŘICHOVICE V LONDÝNĚ

Figure 11. La frontière de Bedřichovice transposée à Londres.

renvoient à des lieux certes réels, mais absents. Ces lieux, aussi inconnus des visiteurs de l'installation que des musées du monde entier, contrastent avec la familiarité des paysages londoniens.

En Moravie, le projet de Šedá a eu un tel effet sur la population locale qu'un nouveau jour férié a été instauré dans le village et certifié par le gouvernement tchèque. Ainsi, chaque année depuis 2011, tous les habitants du village se retrouvent le 3 septembre pour prendre une photo ensemble. La place et le centre culturel du village ont également connu d'importants travaux de rénovation au cours des cinq années qui ont suivi la performance. En 2017, le centre de Bedřichovice a été rénové en s'inspirant du style londonien: une cabine téléphonique rouge, symbole londonien par excellence, mais aussi, de façon générale, de la culture de l'Europe de l'Ouest, a notamment été installée sur la place principale, reflet d'une identification positive avec des valeurs européennes, qu'on peut lire également comme un clin d'œil ludique au caractère désuet de cette forme de communication qui disparaît progressivement des paysages de nos sociétés capitalistes. La présence de la cabine londonienne symbolise donc à la fois l'appropriation des symboles de l'Ouest et, d'une certaine façon, la nostalgie d'une communication à l'ancienne. Aussi, si la communication et le dispositif téléphonique renvoient plutôt à l'intime et au registre personnel, l'emplacement de la cabine londonienne de Bedřichovice – qui ne fonctionne d'ailleurs pas – sur la place principale n'est pas accidentel. Les habitants ne sortent peut-être plus sur la place pour téléphoner, mais, lorsqu'ils s'y retrouvent, la cabine rouge agit comme trace matérielle d'une mémoire collective.

Conclusion

Kateřina Šedá commence souvent ses interventions publiques en disant qu'elle n'est pas vraiment une artiste, notamment parce qu'elle ne parle pas anglais²⁰. Pourtant, la communication est au centre de son art, qui accorde tout autant d'importance à la préparation, aux conversations et aux interventions précédant les installations documentées (par des films, des photos, des dessins, des cartes) dans les musées et les espaces d'exposition qu'aux installations elles-mêmes. Partant souvent de questions très simples, presque banales, qui naissent de l'observation de la vie quotidienne provinciale en République tchèque, et en utilisant une approche ascendante («*bottom-up*»), elle crée ses installations comme des stratégies d'intégration, comme des actes politiques; rien d'étonnant, donc, à ce qu'elles trouvent souvent un écho dans

les revendications des participants qui, à leur tour, s'engagent pour faire changer les choses. Ses stratégies ne se limitent pas à l'espace régional. Le projet *Bedřichovice Upon Thames* pose plus largement la question de l'identité européenne. En transportant Bedřichovice à Londres, Šedá déstabilise une politique hégémonique caractérisée par sa logique d'opposition entre centre et périphérie, et «provincialise» l'Europe, au sens de Dipesh Chakrabarty (2000). Šedá remet ainsi en question les institutions qui représentent des individus en exigeant de ces derniers une participation active et collective aux processus de décisions politiques, avec l'objectif de transformer un passé stagnant, parfois teinté de nostalgie, mais d'une nostalgie réflexive qui devient un moteur de créativité et d'action.

À première vue, les installations de Kateřina Šedá ne semblent donc pas parler directement du passé; au contraire, elles semblent bien ancrées dans le présent: il s'agit de sauver sa grand-mère de son indifférence et de la dépression, de faire se rencontrer les voisins d'un village qui n'ont encore jamais fait connaissance, d'ouvrir le dialogue entre Bedřichovice, une petite ville de province tchèque, et Londres, une mégalopole cosmopolite. Comme j'espère l'avoir montré, les problèmes soulevés dans ses installations trouvent cependant leurs origines dans le passé communiste, ils sont symptomatiques du passage de la société tchèque d'hier à celle d'aujourd'hui et souvent empreints d'une émotion nostalgique. Cette nostalgie s'exprime également dans l'utilisation paradoxale que fait Šedá des écrans que j'ai qualifiés de relationnels: bien que son art tende vers un rapport immédiat aux autres, vers une coprésence physique, il ne peut s'empêcher de recourir, notamment lorsqu'il s'expose, aux écrans qui permettent justement la médiation (entre citoyens européens, entre générations, entre l'artiste et le public). Ses écrans ne sont cependant pas figés dans le présent et ne sont jamais non plus de simples projections du passé, mais sont tournés vers le futur, les trois dimensions permettant la création du lien social. Son approche affirmative, engagée et radicalement relationnelle est portée, animée par la curiosité et l'envie d'aller vers autrui; de faire partie de ce tout, de ce collectif que constituent sans toujours en être conscients nos voisins, ceux qui vivent dans les mêmes maisons, rues, quartiers et paysages que nous. C'est une invitation à une vie commune – une vie de socialité.

NOTES

1. Voir le site de l'artiste, <https://www.katerinaseda.cz/en/>, où chacune de ses œuvres est décrite en détail. Toutes les figures du présent article sont issues de ce site et sont reproduites avec la permission de Kateřina Šedá.
2. Voir: <https://www.artlog.net/de/kunstbulletin-4-2012/katerina-seda-ein-blinder-fleck-aus-dem-eine-soziale-plastik-wird>.
3. Voir: «24 Repríza: Kateřina Šedá performance», <https://www.youtube.com/watch?v=0ugvmrQ9UOo>. Notre traduction. Lors de cette entrevue pour la télévision tchèque, Šedá raconte comment lui est venue l'idée de son projet *Over and Over* (2008), à savoir de la simple observation que les clôtures de son village deviennent de plus en plus hautes au fil des années. Ces clôtures ne bloquent pas seulement la vue, mais empêchent également les habitants du village de communiquer entre eux. Dans l'entrevue, Šedá explique qu'au lieu de nous intéresser aux personnes qui nous entourent, nous nous intéressons aux objets.
4. Il s'agit d'un terme tchèque («*akční umění*») qui n'a pas d'équivalent dans les autres langues. Il décrit l'évolution globale de l'art conceptuel à partir des années 1960, notamment les *happenings*, les performances, le *body art* et le *land art*. Pour Pavlína Morganová (2014), les projets se rattachant à l'art d'action tchèque ont en commun leur intérêt pour le quotidien, la nature et le corps.
5. La République tchèque devient membre de l'Union européenne en 2004. Sur les changements de la société tchèque et la possibilité d'une «européisation différenciée» après la chute du rideau de fer, voir Handl (2009) et Králová (2009).
6. La première version de cet article a été soumise avant le début de la crise sanitaire liée à la COVID-19. À l'instant où je reprends les épreuves, je me demande quelles en seront les conséquences sur le travail de Šedá, qui s'attache de façon presque programmatique à la coprésence physique de ses «acteurs/actrices». Après des mois de «distanciation sociale», la collectivité caractéristique du travail de Šedá paraît presque utopique.
7. Voir l'entrevue citée plus tôt: «24 Repríza: Kateřina Šedá performance». Notre traduction.
8. Je pars de l'idée démontrée par Dominique Chateau et José Moure (2006, 13) que nous vivons dans un monde «multi-écran»: «We live in a multi-screen world. This means that from the cell phone to the IMAX screen and all the types in-between—“regular” theater, television, computer, tablet, smartphone—there is now the possibility to transform video content into a number of different formats, to use one type of screening a wide range of situations or just to waste time going from one kind of screen to another. In general, living in a multi-screen world implies the growth of material and new ways of screening.»
9. Dans son livre *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Anne Friedberg (2006) analyse les différentes dimensions du concept de la fenêtre et du cadre, et montre le passage du cadre cinématographique à ce qu'elle appelle l'«écran» («*screen*»). Pour Friedberg, l'écran serait le médium du xx^e siècle ouvrant la voie à des dispositifs visuels postcinématographiques et se caractériserait par sa convergence: «“Convergence”—once merely a discursive buzzword—has become a literal description of the codependancy of the movie screen, TV screen and computer screen. Once seen as the paradigmatic twentieth-century medium, the “cinema” has become embedded in—or perhaps lost in—the new technologies that surround it. [...] Screens have become a pervasive part of daily experience.» (2006, 6)
10. Mes premières analyses de l'œuvre de Kateřina Šedá ont été publiées dans le livre commémoratif pour Klemens Gruber (Kandioler 2020). Dans cet article, je

- m'intéressais à l'idée de «*normální život*», en français «vie normale», dans le travail de Šedá.
11. Todorova (2010, 3) donne pour exemple le philosophe franco-bulgare Tzvetan Todorov, qui décrivait la nostalgie de ses compatriotes comme un signe d'ignorance et de stupidité, et l'écrivain tchèque Ivan Klíma, qui décrit la nostalgie comme le regret de la génération vieillissante de sa propre jeunesse, et non comme le regret du stalinisme. Elle commente: «Klíma shook off the phenomenon apologetically, by confining it exclusively to an aging and passive minority, but given the stereotypes expected in the Western press, this is understandable. What he could have said is that the longing for security and stability often leads people towards stupidity, but it is not a stupid longing. And it is not only the longing for security, stability, and prosperity. There is also a feeling of loss for a very specific form of sociability, and of vulgarization of the cultural life.» (7)
 12. Voir aussi Niemeyer (2014).
 13. Boym s'intéresse à la nostalgie comme concept d'un point de vue principalement historique et culturel. Pour d'autres approches de la thématique, dans le cadre d'une approche sociologique et d'un travail mémoriel, voir Pickering et Keightley (2006), Dames (2010).
 14. Voir: TEDxBрно, «Kateřina Šedá — Barák jsme nenašli, je v Temži», https://www.youtube.com/watch?v=aVMi_NfjXXw. Dans la description de la vidéo, on peut lire: «In the spirit of ideas worth spreading, TEDx is a program of local, self-organized events that bring people together to share a TED-like experience. At a TEDx event, TED Talks video and live speakers combine to spark deep discussion and connection in a small group. These local, self-organized events are branded TEDx, where x = independently organized TED event. The TED Conference provides general guidance for the TEDx program, but individual TEDx events are self-organized.»
 15. Après la mort de sa grand-mère, son berger allemand, Ajda, qui a vécu avec elle pendant les dernières années de sa vie, perd à son tour l'envie de vivre. Šedá a alors l'idée de se servir de l'emploi du temps de sa grand-mère pour la guérir, en allumant la télévision aux heures habituelles de sa grand-mère, en allumant les lumières exactement à l'heure où sa grand-mère se levait, etc. La chienne, qui avec elle avait accès à toutes les parties de l'appartement, et à qui elle disait fréquemment «*ty seš paniččino všecko*» («tu es tout pour ta maîtresse»), se réapproprie alors l'appartement vidé et prolonge ainsi la présence de la grand-mère.
 16. Voir: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10176269182-retro/>. Notre traduction.
 17. Voir le discours donné par Kateřina Šedá au Creative Time Summit le 27 août 2012 (en tchèque, traduit en anglais): https://www.youtube.com/watch?v=kViZiGm_o8.
 18. Cette première monographie a été dirigée par la directrice du Kunstmuseum de Lucerne, Fanni Fetzler (2012), et comprend des textes de Adam Szymczyk, de Ales Palan, de Michal Hladik et de Vladimir Kokolia.
 19. «Nothing: An Interview with Kateřina Šedá», entrevue par Markéta Uhlířová, *Umělec*, 1^{er} janvier 2006, <http://divus.cz/praha/en/article/nothing-an-interview-with-katerina-seda>.
 20. Voir le discours cité plus tôt.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Bardan, Alexandra, et Natalia Vasileandiu. 2019. «Representations of the Communist Period in Romanian Digital Communities: A Quest for Online “Displaced Nostalgia”». Dans *Subjective Experiences of Interactive Nostalgia*, sous la direction de Ryan Lizardi, 145-67. Frankfurt: Peter Lang.
- Basset, Karine, et Michèle Baussant. 2018. «Utopie, nostalgie: approches croisées». *Conserveries mémorielles* 22. <https://journals.openedition.org/cm/3023>.
- Boym, Svetlana. 2001. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Chakrabarty, Dipesh. 2008. *Provincializing Europe: Postcolonial Thought and Historical Difference*. Princeton: Princeton University Press.
- Chateau, Dominique, et José Moure. 2016. *Screens*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Dames, Nicholas. 2010. «Nostalgia and its Disciplines: A Response». *Memory Studies* 3 (3): 269-75. <https://doi.org/10.1177/1750698010364820>.
- Fetzer, Fanni (dir.). 2012. *Kateřina Šedá*. Genève: JRP.
- Friedberg, Anne. 2006. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge: MIT Press.
- Handl, Vladimír. 2009. «Die Tschechische Republik in EU und Nato: von der “Rückkehr nach Europa” zu einer differenzierten Europäisierung». Dans *Tschechien und Österreich nach dem Ende des Kalten Krieges: auf getrennten Wegen ins neue Europa*, sous la direction de Gernot Heiss, Kateřina Králová, Jiří Pešek et Oliver Rathkolb, 305-40. Ustí nad Labem: Albis International.
- Kandioler, Nicole. 2020. «There's Nothing There (2003), From Morning till Night (2011) but It Doesn't Matter (2007). Rehabilitierungen des normalen Lebens mit Kateřina Šedá». *Maske und Kothurn* 65 (1-2): 42-50. <https://doi.org/10.7767/mako.2019.65.1-2.42>.
- Králová, Kateřina. 2009. «Einige Anmerkungen zu Rassismus und Xenophobie in Tschechien nach 1989». Dans *Tschechien und Österreich nach dem Ende des Kalten Krieges: auf getrennten Wegen ins neue Europa*, sous la direction de Gernot Heiss, Kateřina Králová, Jiří Pešek et Oliver Rathkolb, 341-69. Ustí nad Labem: Albis International.
- Morganová, Pavlína. 2014. *Czech Action Art: Happenings, Actions, Events, Land Art, Body Art and Performance Art behind the Iron Curtain*. Prague: Karolinum Press.
- Niemeyer, Katharina. 2014. *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*. New York: Palgrave Macmillan.
- Niemeyer, Katharina. 2018. «Du mal du pays aux nostalgies numériques. Réflexions sur les liens entre nostalgie, nouvelles technologies et médias». *Recherches en communication* 46: 5-20. <https://doi.org/10.14428/rec.v46i46.47213>.
- Pickering, Michael et Emily Keightley. 2006. «The Modalities of Nostalgia». *Current Sociology* 54 (6): 919-41. <https://doi.org/10.1177/0011392106068458>.
- Todorova, Maria. 2010. «Introduction: From Utopia to Propaganda and Back». Dans *Post-communist Nostalgia*, sous la direction de Maria Todorova et Zsuzsa Gille, 1-13. Oxford/New York: Berghahn Books.
- Todorova, Maria, et Zsuzsa Gille (dir.). 2010. *Post-communist Nostalgia*. Oxford/New York: Berghahn Books.

ABSTRACT

From Post-communist Nostalgia to a Post-socialist Sociality: Kateřina Šedá's Relational Screens

Nicole Kandioler

Taking as its starting point the concept of “post-communist nostalgia,” introduced by Maria Todorova and Zsuzsa Gille in 2010 as a way of rethinking the way in which the residents of Eastern Europe manage the memory of the past after the fall of communism, this article offers an analysis of three installations by the Czech artist Kateřina Šedá (born 1977): *It Doesn't Matter* (2005-2007), *There's Nothing There* (2003) and *Bedřichovice Upon Thames* (2011-2015). The growing social isolation seen since 1989, visible in particular in the rising number of divorces and one-child families, as well as in the height of fences in the villages, etc., is Šedá's main source of inspiration in the creation of social installations in collaboration with her “protagonists.” Employing different screens as a communication and relational interface, Šedá “shows people to other people” and, in a manner both artless and persuasive, reminds us of the importance of the physical co-presence of individuals for a life in common and a new sociality.