

De plein front

Rossitza Daskalova

Volume 46, numéro 188, automne 2002

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/52846ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (imprimé)

1923-3183 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Daskalova, R. (2002). De plein front. *Vie des Arts*, 46(188), 57–57.

De plein front

HOLLYWOOD DES NOUVEAUX

MÉDIAS, LA FINLANDE PRÉSENTE

F2F THE PROJECT: F2F New

MEDIA ART FROM FINLAND, UN

ÉVÈNEMENT MAJEUR QUI CIRCULE

DANS LES GRANDES VILLES

DE L'AMÉRIQUE DU NORD

DEPUIS L'AN 2000 ET QUI

SE TERMINERA EN 2003.

F2F THE PROJECT:
F2F New Media Art from Finland
Liane and Danny Taran Gallery
Du 18 avril au 2 juin 2002
Conservateur: Marko Tandefelt,
en collaboration avec Bryn Jaes.

Sans chercher ouvertement à provoquer les visiteurs, la subtilité, la rigueur et l'aspect ludique qui caractérisent l'exposition *F2F* suscitent tout de même des réactions.

La première œuvre de l'exposition a été conçue à partir d'une émission télévisuelle interactive d'une grande popularité en Finlande. Il s'agit de l'installation *Aquarium* de Teijo Pellinen qui illustre l'aliénation urbaine, la confusion sociale et psychologique qui règnent dans les grandes villes contemporaines.

Face à la solitude de deux personnages, *Eira* et *Ari*, célibataires insomniaques, le spectateur s'arrête, perplexe. Ils sont emprisonnés dans l'écran comme dans un bocal, de là le titre *Aquarium*. L'œuvre plonge le visiteur dans la tourmente d'événements politiques traumatisants.

Dans l'univers d'*Aquarium*, une seule issue est disponible: à l'aide

de l'interactivité, le spectateur peut entrer en contact avec *Eira* et *Ari* afin de mettre fin à leur isolement en les appelant au téléphone.

À MORT L'APATHIE

The Battle over Indifferent Minds de Hanna Haaslahti véhicule l'urgence d'une quête d'autres formules de communication. De façon en apparence légère, l'installation invite le spectateur à participer aux actions dont il est en même temps le témoin. Par exemple, sur un grand écran sont projetés des tableaux de batailles historiques dont les personnages sont remplacés par des figurines de superhéros. Le visage du spectateur et ses réactions aux scènes qui lui sont présentées sont captés et il retrouve ainsi son image dans les projections qu'il contemple, aux côtés des jouets guerriers.

Il participe aux actes de violence parmi les figurines manipulées par des moyens de médiatisation. Il devient lui-même un pantin, forcé de perdre son innocence et d'abandonner son indifférence. L'œuvre aborde avec ironie l'apathie et la passivité en démontrant que l'histoire se négocie dans le moment présent et que chacun a une part de responsabilité dans son déroulement.

Un logiciel 3-D qui agit en temps réel a été conçu spécialement pour l'œuvre *mirror ++* de Juha Huuskonen. Il traque la position du visiteur, puis capte son image et ses mouvements pour les projeter sur un écran. Qui plus est, le logiciel les transforme et les fragmente au gré des mouvements du spectateur qui regarde son image se composer, se reproduire, se métamorphoser et se dissiper, pour ensuite se reconstruire à nouveau dans ce kaléidoscope.

Plus qu'un simple miroir, l'algorithme du *mirror ++* propose une analogie entre la haute technologie et l'objet ancien qu'est le kaléidoscope. Lorsque la présence virtuelle coexiste avec celle qui est physique, la haute technologie se fait plus humaine.

BESOINS AFFECTIFS

Motber, Child de Heidi Tikka, sans aucun doute l'œuvre la plus intime de *F2F*, simule l'expérience de bercer et nourrir un enfant. C'est l'image projetée du bébé de l'artiste que le spectateur enlace, un poupon virtuel pourtant sensible à chaque mouvement autour de lui. Ses larmes ou ses grimaces signalent qu'il faut être attentif à son égard, ne pas le



Marita Liula
SOB (Son of a Bitch)

perdre de vue, prendre soin de lui en le berçant. Cette œuvre est désarmante de sincérité et de spontanéité. Impossible de résister à l'élan de tendresse qu'elle suscite, même en étant conscient que l'artiste manipule les cordes les plus sensibles. Par le biais de l'interactivité, chaque visiteur peut créer, à sa manière, un rapport affectif maternel avec cet enfant-œuvre et en ressortir en quelque sorte parent de l'expérience.

Dans *Need* (besoin), Tuomo Tammenpää suggère une réflexion critique sur la société de consommation. Lancé en 1997, le projet est conçu en trois volets: une campagne de marketing, une installation en espace réel et un site Web interactif (www.needweb.org). L'installation reproduit une vitrine luxueuse qui met en vedette le produit *Need*. Les éléments du projet simulent la promotion d'un nouveau produit qui pourtant n'existe pas. Le concept de *Need* exprime le vide que les désirs d'une consommation incessante et les besoins artificiels infligent aux individus dans la culture contemporaine. Avec l'invention de ce produit virtuel, l'artiste propose une liquidation radicale de la séduction sans but ni fin.

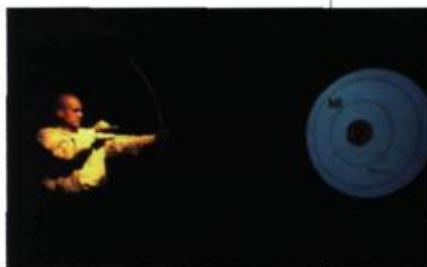
Clin d'œil sur l'état de la virilité dans la culture contemporaine, *SOB (Son of a Bitch)* de Marita Liula est un CD-ROM interactif qui invite le spectateur dans la maison d'un psychanalyste virtuel du nom de Jack L, spécialiste de la masculinité de l'homme moderne. Ce projet répond au CD-ROM sur la féminité, *Ambitious Bitch*, que l'artiste a créé en 1996 (2^e édition en 1998). L'œuvre, bien au-delà de la psychanalyse et du *politically correct*, permet de déchiffrer les limitations des théories, des mythes, des préjugés et des étiquettes qu'impose la division des rôles sexuels.

FUTUR SIMPLE

HIT2MORROW, une œuvre interactive de Kristian Simolin consistant essentiellement en un jeu de tir à l'arc, a été créée à l'automne de 1999. Le visiteur revêt le rôle d'archer qui vise l'œil d'un taureau. Quand il atteint la cible, les images et les scénarios animés du futur se dessinent sur un écran. Qu'ils relèvent du domaine de l'environnement, de la science et des technologies ou de la religion, les fantasmes du spectateur sont projetés tel un film tissé d'interprétations et

de spéculations qui ont leurs racines dans des connaissances empiriques et superstitieuses, d'un fatalisme rationalisé qui fétichise le temps.

Dans la culture actuelle, le futur s'associe souvent à une technologie soit diabolique soit salvatrice. Simolin utilise un argument aussi vieux, voire primitif, que l'arc pour démontrer que le progrès et les inventions ne peuvent pas changer le fondement de la nature humaine, mais qu'ils peuvent servir à présenter différemment son immense potentiel et ainsi à l'enrichir. À travers cet instrument hybride, où le primitif et le sophistiqué évoluent en symbiose, l'artiste ouvre la voie à un futur prévisible.



Kristian Simolin,
hit2Morrow
Photo: Jowita Kupa

LA FACE HUMAINE DES NOUVEAUX MÉDIAS

L'exposition *F2F* surprend par l'engagement que les œuvres des sept artistes exigent de la part du spectateur. En ce sens, le titre *F2F* (qui se lit « face to face » ou « face à face ») illustre l'intention des créateurs d'exprimer des valeurs humaines à travers les arts numériques.

Le contenu et la structure de l'exposition ont été conçus de manière à rendre accessibles les nouvelles technologies tout en proposant des visions artistiques qui traitent du facteur humain sans tomber dans les idées convenues. Les moyens technologiques servent de mode d'expression à la thématique de la communication qui est au cœur des œuvres présentées. Souvent comparée à l'industrie hollywoodienne, la production finlandaise des nouveaux médias dévoile une originalité dialogique à l'échelle humaine, plaçant le visiteur au centre de la communication. Il a un rôle important à jouer dans ce face à face avec les nouvelles technologies, avec l'art et avec lui-même. Il faut deux entités pour véritablement créer une œuvre: l'artiste et le visiteur; ensemble, ils réinventent le monde et lui permettent ainsi de continuer à tourner...

Rossitza Daskalova



Teijo Pellinen
Aquarium