

Navigation aux instruments

olga kisseleva

création in situ pour le Centre d'art Passerelle,
30 janvier - 24 avril 2004
vernissage le vendredi 30 janvier à 18h30

En écho avec le « monde extérieur », entre le réel et le virtuel, *Navigation aux instruments* propose un parcours à travers une ancienne mûrserie des années 50 aux volumes et à la lumière contrastés. Le spectateur prend de plus en plus conscience de son état « instrumentalisé » dès son incursion dans le parcours imaginé par Olga Kisseleva.

Il découvre d'abord son corps en tant que maillon formant un circuit d'interactions, puis se perd dans un labyrinthe, guidé par des indices dans lesquelles il ne sait pas distinguer le vrai et le faux. Enfin, il se prête à un jeu virtuel modifiant le monde réel qui l'entoure... L'exposition est divisée en trois parties, chacune étant associée à la découverte d'un espace particulier à l'intérieur du bâtiment.

Si, pour créer ses œuvres, Olga Kisseleva s'appuie sur les technologies numériques, c'est pour mieux les interroger, pour nous faire prendre conscience de la place qu'elles ont pris dans notre vie et dans la société. Un constat, mais aussi une mise en garde. Loin d'être simplement fascinée par les apports de ces nouvelles technologies, Olga Kisseleva adopte une position critique vis-à-vis d'elles. La *digi-cabane*, nouvelle conception de l'espace, basée sur l'environnement des nouveaux médias plus que sur les données sociales et culturelles et habituelles, est une hypothèse projective sur les moyens et les formes d'interaction possibles entre réel et virtuel, ainsi que sur les conséquences possibles de ces nouvelles modalités d'action sur le monde.

Avec *Navigation aux instruments*, l'artiste pose ainsi la question de la frontière existant entre le réel et le virtuel, de notre rapport à ces deux dimensions qui sont de plus en plus confuses et entremêlées. Ses dispositifs immersifs créent une pénétration du réel dans le virtuel et vice-versa, les couches de réalité s'emboîtent les unes dans les autres comme des poupées russes. Olga Kisseleva prend un malin plaisir à brouiller les distinctions entre le vrai et le faux, entre ce qui est, ce qui pourrait être, et ce qui est ailleurs.

Celui qui maîtrise l'instrument du virtuel est aussi celui qui a le pouvoir sur le réel : le joueur manipule l'espace de l'œuvre, il a la capacité d'en faire évoluer les paramètres visuels et sonores. Est alors posée la question du risque des répercussions d'actions privées sur la sphère publique, d'une réalité sur l'autre, par le biais des nouvelles technologies. Risque aussi, pour celui qui a le pouvoir, de subir le contrecoup de ses actions sur son propre environnement, la *digi-cabane*...

Sur **les quais**, le spectateur se perd dans les méandres de l'espace aménagé, en faisant confiance aux indices virtuels. Le volume, complexe au départ, est complètement transformé en labyrinthe grâce à quelques cloisons ajoutées. La promenade dans ce labyrinthe est conçue à la manière d'un jeu vidéo. Le parcours est accompagné d'images qui ne sont visibles qu'un bref instant, des petits écrans s'allument quand le spectateur s'y approche. Toutes ces images traitent un seul sujet, lié à l'actualité. Originaires de médias différents, ces extraits sélectionnés par l'artiste en collaboration avec l'équipe scientifique du *Centre de recherche sur la politique et l'information médiatique* de l'*Université Paris X*, défendent des points de vues souvent opposés... La perception que le visiteur aura du sujet dépend du trajet qu'il emprunte à travers le labyrinthe.

L'espace de la **grande salle** est transformé en plateau de jeux télécommandés. Une *digi-cabane* y est installée. Le projet **Digi-cabane** (www.digicabin.org) est développé en collaboration avec le designer Vincent Tordjman. Ce projet a bénéficié d'une aide du *DICREAM/CNC/Ministère de la Culture*.

Dans le mot « **cabane** » c'est avant tout sa "dimension ludique" qui attire l'attention : on appelle « cabane » une petite maison que les enfants se construisent pour jouer dans le jardin ou sous la table de la salle à manger. Niché dans sa cabane l'enfant (ou l'adulte) tente de s'isoler du monde réel pour parfaire l'illusion du monde imaginaire qu'il est en train de construire au cours de son jeu. Il y a aussi dans ce mot un "aspect nomade" : la cabane comme un lieu d'habitation temporaire, lieu de passage des nomades modernes, dont l'ancrage principal dans le monde réel se situe au niveau de la prise du réseau. Nous avons actuellement de moins en moins de peine à changer de lieux d'habitations, de villes, de continents. Ces changements ne provoquent presque plus de modifications de l'aspect extérieur de notre vie quotidienne. Comme les nomades de l'ancien temps, on retrouve partout la même cabane préfabriquée. Comme une "cabane à outils", qu'on trouve au fond du jardin, la *digi-cabane* contient des outils pour transformer le monde réel à partir du virtuel. Et enfin, la "cabane de pilotage est un lieu d'où l'on émet des commandes et définit des directions...

« **Digi** » vient à la fois de « digitale » et de « DJ ».

La racine « digi » du « digitale » souligne l'appartenance de la *digi-cabane* à l'univers du virtuel. La *digi-cabane* est à la fois un interface qui permet de piloter un ordinateur, et un espace à configuration variable. Sa forme est définie en temps réel en fonction des actions produites dans le jeu virtuel.

D'autre part, le joueur assis dans la cabane agit comme un DJ : il manipule l'interface, accomplit des actions dans le jeu. Le résultat de ces actions est visible sur le grand écran de projection qui occupe tout le mur face à la *digi-cabane*, mais il provoque aussi des changements dans la salle. Comme le DJ pendant le concert, le joueur produit des sons et des images et manipule la salle. Interface se situant au croisement de l'architecture, du design, des arts plastiques et des nouveaux médias, *digi-cabane* propose au visiteur de jouer et de naviguer entre le jeu et la réalité.

Chantal Bideau : Présidente et coordinatrice du projet
Emmanuelle Baleyrier : Communication
Jean Christophe Primel : Responsable pédagogique et Régie
Elisabeth Desroches : Animatrice et Documentaliste
Jeanine Schmitt : Administration
Arnaud Broudin : Accueil

ouvert le mardi de 14h à 20h et du mercredi au samedi de 14h à 18h30
fermé les jours fériés
entrée 2,30 € / TR 1,50 €
entrée libre le mardi

Olga Kisseleva 67, Fbg St Denis 75010 PARIS T. 0142 46 51 88 olga@kisseleva.org

Vincent Tordjman 80, rue de Ménilmontant 75020 PARIS T. 0140 33 55 86 vincent.tordjman@free.fr

Olga Kisseleva, née en 1965 à Saint-Pétersbourg, est l'une des artistes russes les plus reconnues de sa génération. Diplômée de l'Université de Saint-Pétersbourg en 1988, elle fait partie de cette première génération de la Perestroïka, qui fait tomber le mur de Berlin et lever le rideau de fer.

Dès le début des années 90, Olga Kisseleva intègre, sur invitation de la Fondation Fulbright, une équipe de créateurs qui travaillent sur le développement des technologies numériques aux États-Unis. Elle séjourne notamment à l'Université de New York et à l'Université de Californie, où elle participe à l'aventure des premières start-up de la Silicon Valley.

En conclusion de ce travail universitaire, elle soutient en 1996 sa thèse de doctorat sur les nouvelles formes d'hybridation, et rejoint l'Institut des Hautes Etudes en Arts Plastiques à Paris. Depuis, elle développe un travail original, oscillant entre le vrai et le faux, à la recherche de l'improbable frontière qui sépare l'un de l'autre. Faisant largement participer les spectateurs à tous ses projets, elle met en doute la capacité des nouveaux médias à créer une image fidèle de la réalité.

En 1998, Olga Kiseleva réalise sa première grande action : "How are you?". A partir du réel et de l'autre, elle cherche à comprendre en quoi les nouveaux véhicules du langage et de l'image affectent notre condition. Présentée à l'ARC (Paris) en 1999, l'étonnante vidéo qui résulte de cette action met en scène les réponses reçues et surprend des différences notables, selon que la question soit posée au public de la Biennale de Venise, à des moines du Tibet ou encore à des businessmen de la Silicon Valley.

L'œuvre d'Olga Kisseleva entremêle des actions qui se déroulent dans les milieux urbains ou en réseau avec des interventions dans les galeries et musées.

Pour la 10e Biennale d'art contemporain de Dakar, elle réalise "Une voyante m'a dit...", un procédé angoissant, où l'artiste échange publiquement son regard avec différents participants afin d'endosser symboliquement leur identité et voir le monde à travers leurs yeux.

"Where are you?" place le phénomène de la téléobjectivité au centre du projet en proposant une immersion au sein du réel, dans des environnements qui relèvent véritablement de l'imaginaire. Partant de photographies accumulées au cours de ses pérégrinations à travers le monde, l'artiste met en évidence les impressionnants décalages auxquels l'on assiste dans tout mégapole contemporaine. Ainsi, "Si loin, si proche..." présenté en octobre 2003 par le Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris révèle le portrait décalé de Paris.

Récompensée en 2002 par le Prix National ProArte (Russie), Olga Kisseleva réalise en collaboration avec l'Académie des Sciences "Espace Hybride", un ensemble de 12 installations vidéos, jeu périlleux, qui explore la capacité du spectateur à déceler la présence d'une frontière, qui sépare le réel et l'imaginaire.

Sa nouvelle pièce "(autre) point de vue", remarquée dans le VidéoCube à la FIAC2003, installation interactive qui n'utilise aucun dispositif informatique, place le spectateur au cœur de l'œuvre. En jouant sur la nature de l'image projetée, la fusion intègre le visiteur. Il s'interpose, et de spectateur passif devant l'information (donnée) devient acteur malgré lui, puis réalisateur confirmé de ses images (créées) en direct. Cette idée est développée dans l'exposition "Navigation aux instruments".

Le travail d'Olga Kisseleva a été notamment présenté au Centre National d'Art Contemporain (Moscou, 2001), à l'ARC (Paris, 1999, 2003), au Musée Russe (St-Pétersbourg, 1999, 2001), à KIASMA (Helsinki, 2001), au Musée Nacional Centro de Arte Reina Sofia (Madrid, 1998), dans les Biennales de Venise (2001, 2003), d'Istanbul (2001), de Dakar (2002) et de Tirana (2003)...

Ses œuvres sont conservées au Musée Russe de St-Pétersbourg, à la Galerie Trétiakov, au Centre National d'Art Contemporain à Moscou, au Musée des Beaux Arts d'Ekaterinbourg, au Machida City Museum of Arts à Tokyo, au sein des collections du Ministère de la Culture Russe, du FRAC Languedoc-Roussillon et de la Fine Art Foundation de New York, ainsi que dans des collections privées en Russie, aux États-Unis, en Allemagne et en France...

www.kisseleva.org

« ... les expériences mises en place par Olga Kisseleva font saisir émotionnellement et intellectuellement la complexité, et parfois l'absurdité des profondes mutations du monde dans lequel nous vivons aujourd'hui, mutations réelles et virtuelles qui se contaminent mutuellement. Le lieu où nous sommes est de plus en plus incertain, il est fragmenté, ici et très loin, écartelé entre le poids historique des cultures et la vélocité des moyens de communication, qui modifient considérablement la perception que nous avons de notre propre place dans le monde. »

Danièle Yvergnaux, directrice du Centre d'art contemporain Parc Saint Léger

Lev Manovich*

La possibilité de communiquer

Olga Kisseleva, à travers son art, explore les processus de la communication. Plus précisément, elle s'intéresse aux possibilités de communication entre êtres humains. Et alors ?, pourriez vous demander, n'est ce pas l'un des thèmes principaux de l'art du 20e siècle en général, depuis l'impressionnisme jusqu'à l'existentialisme ? Certes, mais chaque nouvelle génération doit apporter ses propres réponses à cette interrogation. A chaque nouvelle période, la problématique de l'accomplissement de la communication, ou de son absence, émerge de manière différente. La génération d'Olga Kisseleva a été marquée en particulier par deux événements principaux qui, en commun, définissent cette fin du 20e siècle.

Le premier événement s'est produit dans la seconde moitié des années 80, il s'agit de la fin du communisme, suivie de la dissolution du bloc soviétique, de la disparition du "Grand Autre". Ses résultats : la naissance du chaos de la communication. Ce qui apparaissait comme uni, un code unique, un message unique, s'est brisé en une multitude de codes, de messages, de canaux. En Europe de l'Est, un nouveau nationalisme issu de l'ancien bloc soviétique est apparu. La culture, dans ses formes soviétiques, coexiste aujourd'hui sur ce territoire avec de nouvelles formes culturelles, dites occidentales. Le capitalisme sauvage a créé un nouveau fossé entre riches et pauvres.

L'apparition d'Internet, dans la première moitié des années 90, avec son utopie d'une nouvelle communication, constitue le second événement majeur de cette fin du 20e siècle. Un nouveau langage universel a été créé grâce à la traduction de tous les médias en code numérique. Le vieux slogan "prolétariens de tous les pays, unissez-vous" est quasiment remplacé aujourd'hui par "ordinateurs de tous les pays, unissez-vous" ! Et maintenant, vous voilà connecté avec un autre être humain, au Japon, en Hongrie, ou dans l'immeuble voisin; mais qu'allez-vous lui dire ? Quoi et pourquoi ?

Ce siècle fut remarquable, mais sa fin est encore plus remarquable. En effet récapitulons : d'abord un gigantesque événement social se produit, une utopie qui avait marqué le début de ce siècle se termine; et, immédiatement après, quelques deux ans plus tard, une révolution technologique survient et, avec cela, débute une autre, une nouvelle utopie.

En quelques années, ces mêmes qui dissertaient sur les possibilités éventuelles d'une troisième voie, sur les avantages et inconvénients du socialisme et du communisme, débattent aujourd'hui des mérites comparés des browsers de la nouvelle vague avec ceux des sociétés multinationales. Leur préoccupation n'est plus de développer "la patrie des travailleurs", mais "d'agrandir la bande passante".

Quelle a été la réponse des artistes à ces événements, à ce nouveau chaos et à cette nouvelle utopie de la communication ? Deux voies furent explorées - l'une sociale, l'autre technologique. Les artistes avaient promis de rendre la communication plus facile, mais en fait ils la rendent encore plus difficile. Dans le nouvel Est, les gens croient déjà être à l'Ouest, pourtant, l'Est et l'Ouest, toujours séparés par leurs héritages historiques, ne communiquent pas. Sur Internet, la communication devient de plus en plus difficile. Il est désormais considéré comme acquis que sa problématique est de nature purement technologique : il s'agirait simplement d'établir des connexions.

Dans "How are you ?" (installation et site web) l'artiste a posé cette question à des personnes de différents pays. Elle a recueilli les différentes réponses via un ordinateur et a créé des liens hypermédias entre elles. Les réponses en viennent à former un seul hypertexte. Une réponse collective, qui partirait d'un sujet collectif. Mais ce sujet collectif est créé par l'artiste. Olga Kisseleva a tenté, en d'autres termes, de créer une unité totale, utopique, de fragments; des fragments d'esprits individuels, d'êtres individuels, des mémoires, des langages, des coutumes, des cultures pops, et ainsi de suite. La communication de l'utopie qui en résulte a une forme typique d'hypermédia de cette fin du 20e siècle. Peut-être est-ce la seule forme d'unité possible aujourd'hui ou, au moins, la forme d'unité réelle face à la nature en mosaïque des fragments qu'elle rassemble.

Dans "Why Am I here ?" (installation), l'artiste force le spectateur à questionner son identité. Elle renouvelle la notion de "l'identité", par rapport à son fonctionnement habituel dans l'art contemporain : coordonnées axiales du langage, de la classe sociale, du genre, etc. Pour Olga Kisseleva, l'importance de la définition de l'identité se trouve plutôt dans des questions simples et originelles. D'abord, le spectateur est mis en confiance : une belle chambre chaleureuse, une théière, une lumière confortable. Puis, lentement, le spectateur en vient à s'interroger, Pourquoi suis-je ici, dans cette chambre, cette ville, ce pays, cette planète, en ce moment ? Il est demandé au spectateur, en d'autres termes, de vérifier le fonctionnement des réseaux de la communication entre lui et la société. Ce lien est en effet sa propre identité, dont la stabilité rend possible la liaison entre la transmission et la réception des messages.

"Cendrillon" (vidéo) est un conte de fées moderne. Son sujet traite de l'impossibilité de communication entre les artistes, les intellectuels et le reste de la société qui "les prend pour des cons". Pourquoi ? Pourquoi ces gens, créateurs des codes de communication que le reste de la société utilise, sont-ils coupés de la communication sociale par les utilisateurs de ces codes ?

* Lev Manovich est Théoricien de l'art digital, Professeur à l'Université de Californie

Dans "Espace Hybride" (installation), le spectateur lit un texte qui est réfléchi dans un miroir. Le miroir lui-même reflète l'absurdité du monde extérieur. Ainsi, la seule façon d'avoir une communication (être capable de lire le texte) est de s'ouvrir au monde, de se rendre vulnérable à sa structure absurde et surréelle, de laisser le monde contaminer le code et le message. En bref, la seule manière de retirer davantage des messages est d'inclure du vacarme à l'intérieur.

" Silence" (site Web) inclut une scène merveilleuse où une main (en référence au célèbre gros plan d'une main dans "Le chien andalou") contient non pas de fourmis, mais des lettres. Cependant ces lettres agissent comme des fourmis : elles se déplacent d'un point à un autre, essayant de créer un message pour nous, mais elles ne le peuvent pas. La communication est refusée. Bien sûr, nous nous rappelons que les fourmis ont un langage, qu'elles communiquent entre elles en créant des chemins, en créant certaines trajectoires dans l'espace. Nous nous rappelons également que, aussi étrange que cela puisse paraître, suivant la psychanalyse, le surréalisme était aussi une tentative de rendre rationnel et transparent, communicable, ce qui n'était pas communicable auparavant : les rêves, l'inconscient. Aussi, s'inscrivant en opposition avec des mouvements plus optimistes ou utopiques des années 20, tel le constructivisme ou la "nouvelle vision", le surréalisme évoque des faces obscures de la nature humaine démasquée. Il contient aussi un élément reconstructiviste, purement utopique, en rationalisant l'inconscient, en le laissant parler, en interprétant son langage.

Mais aujourd'hui, en cette fin de 20e siècle, après une série entière de nouvelles mal-communications (une autre guerre, la guerre froide, et maintenant cette nouvelle incompréhension entre l'Est et l'Ouest et l'utopisme naïf d'Internet), l'image de Bunuel ne communique plus. Les fourmis sont devenues des lettres, mais elles ne peuvent créer aucun mot. Une fois encore, Olga Kisseleva crée une situation où la communication peut prendre place, elle crée une bonne structure, seulement pour refuser finalement la communication totale. Pourquoi ? Pour nous rappeler qu'il s'agit seulement d'un rêve, que nous ne pouvons avoir que de rares moments où le message passe, des moments où les lettres se rassemblent en mots, avant de se transformer à nouveau en bruit.

Vincent Tordjman est designer et scénographe.

Vincent Tordjman conçoit du mobilier (VIA, Cèdre Rouge, Fermob, Time & Style à Tokyo), des scénographies d'expositions multimédia (France Telecom Recherche et Développement à Paris et à Tokyo), des décors de théâtre (Théâtre de la Colline à Paris, Comédie Française, Centre Dramatique national de Nancy), des projets d'architecture intérieure (NTT DoCoMo au Japon). Il se joint également à des projets pluridisciplinaires joignant plasticiens, musiciens, graphistes et techniciens (label de musique électronique Deco, concerts, installations dans des Centres d'Art), et produit sa propre musique sous le nom Vicnet.

Il est enseignant à l'école des Beaux-Arts de Rennes.

Au sujet du bureau / chaîne hi-fi Flatmusic développé par Vincent Tordjman au Japon, Jean-Yves Leloup écrit dans Crash n°19 :

"Derrière [les] préoccupations de marketing ou [les] utopies artistiques, se cache sans doute une utopie plus profonde encore. Celle d'un design domestique audiovisuel, d'une domotique esthétique qui viserait à fondre l'homme dans son environnement. Ou plutôt une utopie où le design et la domotique viseraient à une harmonie intimiste entre l'homme, le son et l'image. Vincent Tordjman, jeune designer français, confiait ainsi récemment travailler sur le projet "flatmusic". Objet mi-chaîne hi-fi, mi-table, "Flatmusic" est équipée de hauts-parleurs ultra plats et d'un ampli digital. L'homme utopique de la société en réseau pourra par ailleurs y brancher lecteur cd et claviers, adoptant tour à tour la posture du simple mélomane, du musicien ou du fan de karaoké (!). A la fois émetteur et récepteur, l'utilisateur du concept "Flatmusic" y atteindra l'étape ultime de l'inertie polaire."

Travaux de Vincent Tordjman sur le site du VIA (Valorisation de l'Innovation dans l'Ameublement) : www.via.asso.fr/fr/aff-designer.asp?lcidd=20

le Centre d'art Passerelle

Géré par une association, loi 1901, depuis 1988, le Centre d'art Passerelle est un lieu de recherche et d'expérimentation, voué à la diffusion de l'art actuel dans un espace à l'architecture profondément originale, une ancienne mûrserie de fruits : 2500 m² sont consacrés aux expositions.

Expérimenter l'art s'envisage ici dans une constante interrogation des préoccupations qui agitent le monde d'aujourd'hui. Expérimenter c'est aussi questionner les pratiques et les faire se croiser hors d'une conception théâtrale, muséale traditionnelle. Expérimenter les espaces aux volumes et aux éclairages très contrastés est un défi lancé aux artistes dans la perspective de la production d'œuvres inédites.

A ce jour, plusieurs expériences ont été menées (et devront encore se multiplier) qui ont également mis en évidence de nouvelles façons pour le public d'envisager son rapport au lieu et aux œuvres.

Lieu de ressources

Passerelle a su trouver sa place dans la diffusion de l'art actuel non seulement en offrant aux Fonds Régionaux d'Art Contemporain l'occasion de déployer largement leur collection, mais aussi en invitant des artistes pour des créations ou pour montrer leur production déjà existante.

Passerelle assure une fonction de relais pour les artistes et entre les artistes, les étudiants des écoles d'art et le public. Fonction de relais qui devrait permettre dans un proche avenir de promouvoir nos artistes en résidence dans d'autres structures, en France ou à l'étranger (mise en réseau).

La médiation

Afin de sensibiliser tous les publics à l'art actuel, Passerelle propose un ensemble d'activités pédagogiques tout au long de l'année.

Rendre l'art actuel accessible implique de développer des outils de communication : affiches, plaquettes d'information, publicité dans les magazines spécialisés, cartons d'invitation, conférences de presse, édition de catalogues et de petits journaux.

Des visites guidées sont proposées **les premiers samedis de chaque mois à 15h** (3,80€) et sur rendez-vous pour tous groupes constitués.

le Centre d'art Passerelle bénéficie du soutien de la Ville de Brest, de la Communauté Urbaine de Brest, du Conseil Général du Finistère, du Conseil Régional de Bretagne, du Ministère de la Culture et de la Communication (DRAC Bretagne)