

# Janet Cardiff

**Une distance intime criblée de trous**  
**L'art de Janet Cardiff**

Carolyn Christov-Bakargiev



MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL  
Québec ☐☐

1 Cet ouvrage porte sur le travail de Janet Cardiff, incluant les œuvres réalisées en collaboration avec George Bures Miller. Il ne fait donc pas référence aux nombreux projets que George Bures Miller a réalisés lui-même. Il reste ainsi amplement de matière pour un autre ouvrage.

2 *Rumeur #11* par Janet Cardiff : « Les rumeurs sont les microbes les plus petits. Ces micro-organismes minuscules sont tellement petits qu'ils passent à travers la plupart des filtres, et ne peuvent généralement être vus qu'avec un microscope de grande puissance. Bien que les rumeurs puissent se cultiver en laboratoire, elles se reproduisent normalement dans les cellules du corps. Ce qui rend difficile leur étude.

« La plupart des biologistes s'entendraient pour dire que, en général, toutes les rumeurs typiques se comportent comme des micro-organismes, et qu'en ce qui concerne les problèmes pratiques de contrôle, elles doivent être traitées de la même façon que les micro-organismes parasites plus gros. Tous les types de rumeurs qui ont été étudiés illustrent trois caractéristiques étroitement liées qui sont propres aux organismes vivants : la reproduction, la variété et la survie par sélection naturelle.

« Il existe une plus grande controverse, cependant, quant à l'origine évolutionniste des rumeurs. Plusieurs considèrent qu'elles se sont développées à partir de la dégénérescence parasitaire de formes plus grandes. D'autres pensent qu'elles résultent de quelque chose dans la cellule hôte, du mécanisme génétique de son noyau ou de quelque chose dans le protoplasme de la cellule qui s'est affranchi du contrôle normal, qui peut s'introduire dans de nouvelles cellules et continuer à y vivre comme organisme indépendant. Il existe plusieurs exemples de personnes apparemment normales chez qui l'on a pu observer la présence illimitée d'une rumeur. La multiplication de la rumeur suit le rythme de multiplication des cellules hôtes de façon tellement précise qu'on doit poser comme principe l'existence d'une forme de coordination mutuelle. On pourrait avancer qu'une rumeur est essentiellement composée de matière hôte, bien qu'il soit possible de la libérer; ou, inversement, qu'un organisme parasite libre peut s'intégrer tellement parfaitement à son hôte qu'il finit par s'incorporer à sa structure. Il se pourrait bien que les rumeurs soient apparues de différentes manières et que les propriétés qui les réunissent sous une même définition ne doivent pas être considérées comme étant indicatives d'une origine commune.

## I.

Les œuvres de Janet Cardiff, y compris celles réalisées en collaboration avec George Bures Miller, son complice dans le travail et dans la vie, sont incurablement romantiques<sup>1</sup>. Dans la production artistique récente, elles comptent parmi les plus captivantes sur le plan perceptif, les plus intenses sur le plan émotionnel, et aussi parmi les plus séduisantes; elles participent à un changement dans la structure communicationnelle de l'art, qui se manifeste par le passage d'une confrontation à sens unique entre œuvre d'art et public à une exploration de la dimension dialogique : la sphère tranquille et intime de la parole et de l'écoute.

Janet Cardiff s'intéresse principalement au son dans sa pratique, bien qu'elle propose également des expériences visuelles et des champs de perception qui donnent lieu à des œuvres complexes où sont explorés le récit, le désir, l'intimité, la perte, la mémoire et les mécanismes du cerveau. Si la réalité et l'imaginaire y sont en relation continue grâce à la technologie, son travail examine également les effets de la technologie sur la conscience.

C'est en 1991, au Canada, que l'artiste commence à créer les *Walks*, « promenades » acoustiques qui allaient lui valoir une reconnaissance internationale. Même si elle est surtout connue pour ces promenades, sa production artistique est fort hétérogène. Depuis la fin des années 80, elle a créé des installations interactives en son, en vidéo et en film; elle a réalisé des performances durant lesquelles elle rencontrait des inconnus pour discuter du thème de l'intimité (*Intimacies* [*Intimités*], 1992); elle a retransmis des conversations préenregistrées dans des cabines téléphoniques (*Conversations*, 1998); elle a rédigé des textes en tant qu'œuvres d'art (*Rumor #11* [*Rumeur #11*], 2000)<sup>2</sup>; et récemment, à Venise, elle créait même une pièce tracée dans le ciel par un avion (*Booh !*, 2001).

Les promenades de Janet Cardiff sont des œuvres de fiction qui s'inscrivent dans le temps et dont les participants font l'expérience en revêtant un casque d'écoute relié à un baladeur CD ou à un baladeur à vidéo numérique et en écoutant des directives préenregistrées qui les entraînent dans des récits ouverts et ambigus. Sa propre voix occupe une place importante dans ces œuvres obsédantes, alors qu'elle guide le public sur des chemins qui le mènent vers des lieux inattendus, à l'intérieur comme à l'extérieur, et qui suscitent chez lui des émotions comme la peur, le regret, le désir, la colère, le rejet, la confiance et la perte.

En raison de l'intimité requise pour en faire l'expérience correctement, ses œuvres sont souvent d'un accès limité. Si plusieurs personnes à la fois peuvent partager l'expérience de *Forty-Part Motet* (*Motet à quarante voix*, 2001) et *The Dark Pool* (*L'Étang noir*, 1995), d'autres œuvres, dont les promenades, ne s'expérimentent que dans une solitude totale.

## II. Vade-mecum

Janet Cardiff est née en 1957 à Brussels, en Ontario. Elle a grandi à la ferme, aux environs d'un village de neuf cents habitants, en contact aussi bien avec la vie rurale qu'avec les médias contemporains, avec l'odeur du foin qu'avec la télévision<sup>3</sup>. Elle déménage par la suite dans l'Ouest

canadien où elle rencontre George Bures Miller, et termine une maîtrise en arts visuels à Edmonton en 1983. À part quelques années passées à Toronto, elle et Bures Miller ont pratiquement toujours vécu dans une vieille maison blanche en bois à Lethbridge en Alberta, avec leur chienne Helen. En 2002-2001, ils ont passé une année à Berlin, en Allemagne, grâce à une bourse du DAAD. Ils partagent leur temps entre Lethbridge et l'Europe, puisqu'ils ont décidé de prolonger leur séjour à Berlin.

Janet Cardiff a reçu une formation en photographie et en gravure au début des années 80; ses premières œuvres, des sérigraphies de grands formats, furent suivies d'eaux-fortes de plus petites dimensions. En 1983, pour leur première collaboration, Janet Cardiff et George Bures Miller réalisaient un film en super 8 intitulé *The Guardian Angel (L'Ange gardien)*. Ce fait allait ouvrir le champ de ses intérêts : de la gravure et du collage photographique statiques et à deux dimensions, à une expérimentation avec le son, le mouvement et la mémoire collective cinématographique. Ce changement allait structurer toute sa production à venir.

Après 1983, même dans ses gravures, elle commence à s'intéresser aux effets produits par la juxtaposition et par le montage dans des séquences narratives. Dans ce qui semble l'expression d'élan contradictoires, elle s'intéresse aux propriétés tactiles de la gravure à l'ancienne – les couches de textures différentes –, aux médias populaires et à la publicité. Dans ses sérigraphies, elle réimprime des photographies de revues de mode et d'arrêts sur images de télévision. Plutôt que de critiquer ces constructions produites par les médias, ses images sont le reflet de sa propre ambivalence : il s'agit de ses propres désirs, projections et fantasmes. La première exposition personnelle de Janet Cardiff a lieu à Toronto en 1987. Elle y présente une série de petites eaux-fortes, de même que des œuvres en bois peint et sculpté qui réfèrent à la fois à l'imagerie touristique conventionnelle de la vie rustique des pionniers au Canada et à des situations banales de « soap operas ». Ces premières œuvres sont à la limite du kitsch et indiquent les thèmes qui deviendront partie intégrante du langage, de la méthodologie, des techniques et des médiums utilisés dans les œuvres sonores subséquentes. Dans *River-Girl-TV (Rivière-Jeune fille-T.V., 1986)* par exemple, on voit une jeune fille en train de regarder un paysage naturel à la télévision, l'appareil étant lui-même placé dans un environnement « sauvage » semblable à celui qui est illustré à l'écran. Les frontières sont ainsi estompées et la fiction se trouve à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du téléviseur. La tentative de créer une relation plus perméable entre intériorité et extériorité constitue aussi le sujet d'estampes comme *Three Thoughts (Trois pensées, 1986)*. Ce triptyque représente trois écorchés de la tête d'une personne, qui révèlent les mécanismes de la pensée et des émotions dans le cerveau. Dans ces œuvres, les références à la vie paysanne sont soulignées jusqu'à la saturation par le contenu aussi bien que par l'usage de panneaux de contreplaqué, de cadres de bois brut grossièrement équarri et d'images stéréotypées présentant une nature idyllique. Il est facile d'établir un parallèle entre cette saturation et la pléthore de figures et de dispositifs filmiques dans les œuvres ultérieures. Le travail récent de l'artiste dévoile également les ambiguïtés inhérentes à l'individualité « fictionnelle » contemporaine : tout en étant conscients de la nature construite de l'expérience, nous succombons à sa séduction et encourageons même ses doux mensonges.

*Tabl'eau* (1988) est l'une des premières installations multimédias de Janet Cardiff. Cette œuvre incorpore sculpture, peinture, son et diapositives. À la différence des premières œuvres,

« Les maladies liées à la rumeur chez les humains se propagent par contact direct ou par infection par gouttelettes (éternuement ou toux). Certaines sont répandues par les insectes, les animaux et les oiseaux. La plupart des maladies liées à la rumeur ont pour effet que l'individu développe une immunité contre d'éventuelles attaques. On a recours à ce fait pour protéger les individus contre certains types de rumeurs. Quand un vaccin de rumeur est injecté dans le corps d'une personne, celle-ci développe une immunité comme si elle avait souffert elle-même de la rumeur. » Janet Cardiff dans *Rumor City – Les Rumeurs urbaines*, sous le commissariat de Hans Ulrich Obrist, Fri-Art, Centre d'art contemporain, Kunsthalle Fribourg, Suisse, juillet 2000.

3 « J'aime l'idée qu'il n'y a pas de vérité, qu'il n'existe pas de chef-d'œuvre produit à partir d'un sujet. Il peut n'y avoir qu'une situation, mais dix réalités. J'aime bien entrer en contact avec les autres réalités. [...] J'imagine que c'est une façon de m'évader du réel : raconter des histoires, mais pouvoir me servir du subconscient pour créer une autre réalité et m'y évader. C'est probablement un reflet de mon éducation. Quand on vit dans un village dont la population s'élève à neuf cents âmes, quand on habite une ferme, la seule connexion avec le monde extérieur se fait par la fiction et par les médias. Être dans le monde extérieur était autrefois une fiction; aujourd'hui, c'est la réalité et je dois créer de nouvelles fictions. » (Janet Cardiff, dans Deirdre Hann, « Looking in on Janet Cardiff's Voyeuristic Art World », *NOW Magazine*, 10-16 avril 1986, p. 27. [Notre traduction.]

4 Linda Generaux, «Janet Cardiff», *Artforum*, novembre 1990, p. 176. [Notre traduction.]

5 Janet Cardiff a également créé deux «pièces télescopiques» robotisées, dotées d'un vidéo enregistré au préalable, qui sont situées dans deux espaces de musée (*Walk Münster II*, 1997, et *Chiaroscuro*, 1997). Elles opèrent comme si elles offraient des points de vue sur l'extérieur où des événements semblent se dérouler dans des zones publiques avoisinantes.

*Tabl'eau* comprend peu de marquages gestuels ou expressionnistes. L'artiste juxtapose de l'eau véritable, s'écoulant dans un vrai évier, et une projection en fondu de diapositives montrant des images et du texte. C'est dans ce projet que le personnage principal du travail ultérieur apparaît pour la première fois : une jeune femme en robe du soir blanche, se tenant près d'un évier pareil à celui qui se trouve dans l'installation, réapparaît constamment dans les diapositives; munie d'une baguette de sourcier, elle cherche de l'eau. La figure suggère une sorte de récit se déroulant dans une ambiance de film noir. Elle est construite à partir de fictions trouvées dans les médias; elle est étrangement désirable, caractérisée par la rêverie, le fantasme et l'étourderie. Son univers est théâtral, cinématographique et nostalgique. *Tabl'eau* a fait l'objet de plusieurs présentations. En 1989, à Edmonton, l'œuvre était montrée dans une forme plus élaborée : deux haut-parleurs encastrés dans des colonnes, placés au niveau de la tête des spectateurs, diffusaient les sons de deux voix engagées dans une conversation tranquille, quoique fragmentée.

En plus d'avoir recours au son et à des projections de diapositives, Janet Cardiff expérimente la photographie en 1989 et 1990. Elle utilise des appareils photographiques à sténopé et des temps de pose prolongés pour créer des images cachées, sombres et ambiguës qui évoquent le processus mnémonique ou les images fixes d'anciens films. Elle produit aussi des collages faits à partir d'images photographiques qu'elle rephotographie pour en arriver à des œuvres qui campent des événements et des histoires séquentiels ou connexes qui s'avèrent finalement indéchiffrables. Ces «scénarimages sans intrigue<sup>4</sup>» annoncent les récits ouverts qui caractérisent les promenades et les installations ultérieures de l'artiste.

Depuis *Tabl'eau*, les installations intérieures pour des espaces d'exposition ont été nombreuses. Il s'agit de *Whispering Room* (1991), *An Inability to Make a Sound* (1992), *To Touch* (1993), *The Dark Pool* (1995), *Playhouse* (1997), *The Empty Room* (1997), *La Tour* (1998), *The Muriel Lake Incident* (1999), *Forty-Part Motet* (2001) et *The Paradise Institute* (2001)<sup>5</sup>. Cette dernière installation multimédia sonore et vidéo a été produite pour le Pavillon canadien dans le cadre de la Biennale de Venise. *The Dark Pool*, *The Empty Room*, *La Tour*, *The Muriel Lake Incident* et *The Paradise Institute* ont toutes été réalisées en collaboration avec George Bures Miller.

***Whispering Room*** (*La Chambre des chuchotements*, 1991), montrée pour la première fois à la New Gallery à Calgary, en Alberta, et qui fait maintenant partie de la collection du Musée des beaux-arts de l'Ontario, est une installation audio composée de seize haut-parleurs sur support d'où sortent de nombreuses voix différentes. En circulant dans l'espace, le visiteur entend des fragments précis de dialogue en provenance de chaque haut-parleur, et une histoire commence alors à se déployer. L'œuvre est parcourue d'une variété de fils narratifs : un trajet en auto pour aller rencontrer quelqu'un, une jeune fille sur le bord d'une route longeant une rivière, le souvenir d'être en train de nager avec quelqu'un et d'échapper de justesse à la noyade. L'œuvre est imprégnée de l'appréhension d'un acte inéluctable et d'événements qui se bousculent, comme si le personnage principal était déchaîné et guidé par quelque sombre destin. Tourné en 16 mm, un film en boucle, qui montre une fillette dansant à claquettes dans une forêt, apparaît brièvement sur le mur. Comme dans les meilleures œuvres de l'artiste, on se perd dans une galerie de miroirs, dans un labyrinthe d'indices et de suggestions que l'imminence d'une catastrophe tient en suspens. La sensation d'être vulnérable et l'impression de devoir inévitablement faire une

rencontre effroyable, le souvenir d'être seul, enfant, et de se sentir surveillé, tous ces éléments sont ici entremêlés. Le plus terrifiant dans cette œuvre, c'est le sentiment de perte de contrôle de la conscience, alors que la principale voix narrative exprime une personnalité constamment sur le point de se diviser en différents personnages oniriques. Des bribes de paroles se font entendre, suggérant une conversation intime dans un couple, peut-être des amants, ce qui est très caractéristique des dernières installations de l'artiste et de ses promenades. De la même manière, le temps n'y est pas linéaire puisque le passé, le présent et le futur se fondent.

**Forty-Part Motet** (*Motet à quarante voix*, 2001) est une installation récente de Janet Cardiff dans laquelle elle revient à la structure polyphonique de *Whispering Room* et l'amplifie. L'artiste distribue quarante haut-parleurs sur support dans un grand espace, chacun repassant une des quarante voix de l'œuvre chorale de Thomas Tallis *Spem in alium nunquam habui* (1575). Chacune des voix a été enregistrée séparément dans la cathédrale de Salisbury, de sorte que l'auditoire qui déambule parmi les haut-parleurs entend les voix avec précision à tour de rôle, dans un concert qui se renouvelle constamment. Dans cette œuvre, faire partie de l'auditoire, c'est comme être une présence invisible qui se faufile parmi les chanteurs d'un groupe, qui écoute chacun d'entre eux en secret, un peu comme les anges de Wim Wenders dans *Les Ailes du désir* (1987).

Avec **An Inability to Make a Sound** (*Une impuissance à produire un son*, 1992), créée un an après *Whispering Room*, vous vous retrouvez aussi à circuler dans une installation sans cesse changeante où l'on vous demande de mettre un baladeur et d'avancer sur des planches de bois qui dessinent un circuit dans l'espace. Pendant que vous suivez le parcours circulaire déterminé par les planches et que vous passez devant des chaises, une table avec deux tasses, et qu'un film en boucle se déclenche automatiquement grâce à des détecteurs infrarouges, vous écoutez l'enregistrement binaural sur bande. Une autre histoire se déploie, qui parle d'un voyage à rebours dans le temps, de sexualité et de dispute. L'anxiété qui s'exprime dans cette œuvre rappelle les mécanismes du cauchemar. L'installation fonctionne comme un théâtre de la mémoire où les souvenirs sont associés à des lieux et à des images au sein d'une structure architecturale<sup>6</sup>.

**To Touch** (*Toucher*, 1993) inverse la structure des promenades en créant un pivot central autour duquel défilent une série de visions, de voix et de sons. Pour faire l'expérience de cette installation, on entre dans une pièce obscure et on touche doucement la surface d'un vieil établi de menuisier éclairé d'en haut à l'aide d'un projecteur, activant ainsi des haut-parleurs placés tout autour de la pièce qui diffusent des voix et des sons entremêlés. Ceux-ci suscitent des constructions visuelles imaginaires dans l'esprit des participants (la phrase « Picture this image » [« Imagine-toi cette image »] revient souvent dans l'œuvre), alors que l'aspect tactile accentue la dimension sensorielle. L'écoute devient une entreprise d'érotisme et de voyeurisme. Mais il n'y a pas de point culminant dans l'œuvre, pas de fin; que des fragments instables et des points de vue divergents qui ouvrent plutôt qu'ils ne ferment la structure narrative : image d'un homme attaché à un lit pendant qu'une femme le regarde, voix masculine excitant une femme en lui racontant des histoires inventées concernant ses cicatrices, fragments de films des années 50, bruits de gens qui respirent et musique angoissante.

C'est à la galerie Western Front de Vancouver que George Bures Miller et Janet Cardiff ont d'abord présenté **The Dark Pool** (*L'Étang noir*, 1995), une installation sur la démesure

6 Janet Cardiff a elle-même indiqué, lors d'une conversation, qu'on pourrait interpréter ses œuvres comme des dispositifs mnémotechniques et des théâtres de la mémoire. « Pour former une série de lieux dans la mémoire, dit [Quintilien], un bâtiment doit laisser le souvenir d'être aussi spacieux et varié que possible [...]. Les images par lesquelles le discours laissera un souvenir – Quintilien donne comme exemples de ces images une ancre ou une arme – sont ensuite déposées dans l'imaginaire sur les lieux que la mémoire a conservés de ces bâtiments [...]. Nous devons visualiser cet orateur antique en train de se déplacer de façon imaginaire dans le bâtiment de sa mémoire tout en livrant son discours, puisant dans les lieux mémorisés les images qu'il a déposées en eux. » Frances A. Yates, *The Art of Memory*, Chicago, The University of Chicago Press, et Londres, Kegan Paul Ltd., (1966) 1974, p. 3. [Notre traduction.]

7 L'installation a été décrite comme étant «l'expression d'un besoin de mystère dans un moment historique matérialiste, surdéterminé et conscient de sa propre image. Le thème dominant est la perte : la peur et le rêve de disparaître sans laisser de traces, d'être, aussi, ailleurs.» David Garneau, «Janet Cardiff & George Bures Miller», *Art/Text*, n° 57, 1997, p. 93. [Notre traduction.]

8 Janet Cardiff, au cours d'une conversation.

scientifique. On pénètre dans un laboratoire/appartement peu éclairé que ses habitants, deux scientifiques déterminés à investiguer un mystérieux «étang noir», semblent avoir déserté. L'étang est peut-être un tunnel qui permet de voyager dans le temps et de vivre des réalités autres. Encore une fois, l'installation est interactive, le passage du spectateur actionnant des fragments de dialogues de même que des enchaînements musicaux. Faisant écho à la fois à un décor de film et à l'expérience d'un parc d'attractions, l'œuvre illustre la façon dont la mémoire est mise en œuvre par des objets précis, dans une tour de Babel de visions, d'odeurs et d'autres perceptions physiques<sup>7</sup>. Noyade, perte de soi et plaisir érotique sont dangereusement proches dans cette œuvre. Janet Cardiff décrit *The Dark Pool* comme une métaphore de l'esprit et de son fonctionnement sur le mode de l'hypertexte. «L'esprit est un étang noir rempli de faits et d'images illogiques, oubliés, comme il est le site du raisonnement logique. Mais il a aussi à voir avec ces lieux magiques de l'imagination que nous croisons parfois brièvement durant la vie<sup>8</sup>.»

L'aménagement théâtral de *The Dark Pool*, rempli de vieux objets, de meubles, de livres et de curiosités pseudo-scientifiques, est suivi d'une installation audio et vidéo beaucoup plus simple qui s'intitule *Playhouse* (*Théâtre*, 1997) et qui fut présentée à la Galerie Barbara Weiss à Berlin. Cette œuvre inaugure une série d'espaces prenant la forme de maquettes de théâtre que Janet Cardiff continuera à explorer dans *The Muriel Lake Incident* et *The Paradise Institute*, ses versions subséquentes. C'est après *The Dark Pool* que commence aussi la grande période des promenades et il pourrait bien exister une corrélation entre ces deux développements : une fois que l'artiste eut élargi ses possibilités jusqu'à user librement du monde dans son ensemble comme «décor» pour ses promenades, il se peut qu'elle ait changé d'attitude quant à l'utilisation du «cube blanc» de la galerie. En tant que construction artificielle, l'espace de la galerie devient un site idéal pour explorer les «espaces» construits et en état de suspension de la représentation elle-même, soit les salles de spectacles, les théâtres, les cinémas et les galeries de jeux. *Playhouse* est une installation qui renferme une petite pièce à laquelle vous accédez en écartant des rideaux de velours rouge. Vous mettez un baladeur et vous vous asseyez sur une chaise devant une balustrade, comme si vous étiez au théâtre. Vous devenez un spectateur à l'opéra. L'œuvre incorpore la projection vidéo d'une soprano corpulente, mais dont la petite taille suggère que la scène est à une grande distance, comme les constructions en trompe-l'œil de Borromini accentuent la perspective. L'enregistrement binaural de déplacements de chaises, de conversations étouffées et de bruissements de vêtements, donne au participant l'impression qu'il est entouré d'autres spectateurs invisibles. La voix de «Janet» vous demande de vous asseoir. L'œuvre dégage une aura de «vieille Europe» et a l'aspect fascinant d'un monde imaginé par une petite fille, alors que la cantatrice, vêtue d'une robe scintillante en lamé, chante une aria en allemand. Pendant que vous l'observez et l'écoutez, une voix – celle, apparemment, d'une femme assise à votre droite – vous propose de quitter le théâtre avec elle puisqu'un crime est sur le point de s'y produire. Mais vous ne le pouvez pas et vous restez là, dans le vrai monde, complètement seul. Un sentiment d'impuissance vous envahit, vous ressentez la perte inévitable et l'évanouissement d'un destin qui vous a été offert si brièvement à partir d'un autre monde, comme si vous aviez presque réussi à percer la mince membrane qui nous sépare de la fiction.

La sculpture multimédia *The Muriel Lake Incident* (*L'Incident du lac Muriel*, 1999) a d'abord été présentée à la Biennale d'Istanbul. Comme *Playhouse*, sa structure matérielle rappelle un petit théâtre, mais ici vous vous tenez devant le lieu, vous mettez un casque à d'écoute et scrutez un cinéma miniature dont les moulures évoquent les détails architecturaux des théâtres photographiés par Hiroshi Sugimoto. Un vidéo en noir et blanc, qui rappelle un film noir (une femme brune et sexy qui danse<sup>9</sup>, l'imminence d'un crime) et les films policiers et western de Hollywood (un cow-boy près d'un feu de camp sur le bord d'un lac), démarre sur le petit écran qui est bout de cet espace dont la perspective est fortement accentuée. On y trouve des références à Orson Welles et des fragments de musique dramatique qui suggèrent un suspense. Des bouts de chansons se mêlent à des textes du chanteur de folklore d'Istanbul Antonio Dalgas, pour former un hybride de références culturelles occidentales et orientales. Tout comme la trame sonore du film, des sons et des voix semblent provenir de l'espace du public, votre espace. Ils s'incorporent de plus en plus à la fiction. Différentes scènes sont montées de façon très rapide jusqu'à ce que le ton menaçant se transforme en véritable drame, lorsque des coups de feu se font entendre dans l'espace de la salle. Une crédulité délibérée s'unit à un plaisir presque pervers de s'amuser de la facticité du cinéma.

*The Paradise Institute* (*L'Institut du Paradis*, 2001), la plus récente installation de Janet Cardiff et de George Bures Miller, se développe à partir des principes structuraux de *Playhouse* et de *The Muriel Lake Incident*. Créée pour la Biennale de Venise, il s'agit d'une maquette de cinéma de grandes dimensions qui peut accueillir dix-sept personnes dans des fauteuils grandeur nature. Une balustrade vous sépare de l'espace « théâtral » dont la perspective est encore une fois fortement accentuée. Vous regardez un écran où est projeté un vidéo en noir et blanc qui simule un film. Le récit développe des éléments tirés de la promenade audio intitulée *Drogan's Nightmare* où un homme est attaché à un lit alors qu'une femme essaie de le préserver d'un désastre imminent. Comme dans les installations « théâtrales » précédentes, la trame sonore du « film » se fond dans le paysage sonore artificiel et réel de l'auditorium, la sonnerie d'un portable par exemple, et le chevauche.

### III. Les « Promenades »

En parallèle à ces installations, Janet Cardiff a atteint la notoriété grâce à la série des seize promenades qu'elle a produites à ce jour. Sa première s'intitule *Forest Walk* (*Promenade en forêt*) et fut créée dans le cadre d'une résidence au Banff Centre for the Arts, en Alberta, en 1991. L'artiste découvre l'idée par hasard lorsque, par mégarde, elle met en marche le magnétophone qu'elle a utilisé pour prendre des notes dans un cimetière. En écoutant sa propre voix et en retraçant ses pas, elle fait l'expérience d'une sorte de disjonction de la subjectivité<sup>10</sup> et d'insertion dans l'univers d'un personnage substitut, expérience qui en viendra à caractériser ses promenades. Réalisant qu'elle pourrait intégrer l'expérience à son travail comme technique, elle commence à faire des essais. J'ai toujours pensé que les promenades de Cardiff étaient d'une certaine manière liées au paysage particulier de Lethbridge et de ses environs. Cette ville de

<sup>9</sup> L'artiste a dit, au cours d'une conversation, que ce personnage s'inspirait également de *La Dolce Vita* (1960) de Federico Fellini.

<sup>10</sup> L'expérience qui consiste à prendre conscience de soi comme étant « autre », qui est typique des processus d'individuation, est évoquée dans *To Touch*. Un extrait décrit cette expérience : « Je marchais dans la rue et je me demandais quoi préparer pour le dîner lorsque je remarquai quelque chose par terre. C'était la photographie en noir et blanc d'une femme marchant dans la foule. Je l'ai ramassée. Sur le coup, je ne me suis pas reconnue sur l'image. Le visage de la femme me semblait familier alors qu'elle s'efforçait d'avancer à travers la masse de gens. Je suis restée sur le trottoir, incapable de bouger, fixant la photographie, cette image qui disait que c'était moi, mais ne comprenant pas, ne sachant pas, ne me rappelant pas. Pourquoi était-elle ici et qui l'avait prise ? J'ai jeté un coup d'œil par-dessus mon épaule pour voir si on m'observait. » Elle fait aussi partie de l'intrigue de *The Missing Voice (Case Study B)* où « Janet » trouve la photographie d'une femme aux cheveux roux dans la rue et se met à la suivre.

l'Ouest canadien est située sur un haut plateau, mais la région est traversée par une série de « coolies » (terme qui provient du français « écouler »). Il s'agit de vallées longues, sinueuses et étroites, produites par l'action de ruisseaux qui érodent depuis des milliers d'années la pierre friable du plateau. Si le « niveau supérieur » de Lethbridge est un environnement semi-désertique typique de l'Ouest américain, avec ses quartiers résidentiels de banlieue, ses autoroutes, ses grands et petits restaurants, ses salles de cinéma, ses postes d'essence, ses centres commerciaux et son campus universitaire, la « partie inférieure » des coolies, pratiquement invisible à moins qu'on ne décide d'y descendre, est un autre monde. Il s'agit d'un paysage naturel sublime (et subliminal) avec des arbres, de l'herbe, des pentes verdoyantes, des castors et des cerfs. Ce monde passe à travers la ville, mais n'est pas immédiatement visible, presque à la manière d'un subconscient « géographique ». Les gens de Lethbridge ont l'habitude de faire de longues promenades dans ces coolies. Contrairement à d'autres types de promenades, vous pouvez ici errer entièrement à votre guise et ne jamais vous perdre; les coolies, tels des sentiers qui baliseraient le paysage, vous guident aisément. Vous sortirez toujours en un lieu connu.

*Forest Walk* a été suivie de *Louisiana Walk #14 (Promenade du Louisiana #14, 1996)*, créée pour le Louisiana Museum de Humlebaek au Danemark, où Janet Cardiff était invitée, par l'auteur et commissaire Bruce Ferguson, à participer à l'exposition collective internationale « NowHere ». Pour l'artiste, il s'agissait d'une première présence en Europe, qui allait être suivie de plusieurs projets là-bas et en Amérique. En 1997, elle retourne en Europe pour créer *Walk Münster (Promenade à Münster)* dans le cadre de « Skulptur Projekte », projet d'art public à l'extérieur. Datant de la même année, *Chiaroscuro I* est une promenade audio qui se déroule à l'intérieur et qui est produite pour l'exposition « Present Tense: Nine Artists in the Nineties » au SFMoMA de San Francisco. L'année suivante, en 1998, elle monte *Villa Medici Walk (Promenade à la villa Médicis)* pour l'exposition « La Ville, le Jardin, la Mémoire », tenue à la villa Médicis à Rome, et *Wanås Walk* pour le château Wanås en Suède. *Drogan's Nightmare (Le Cauchemar de Drogan, 1998)* constitue sa participation à la Biennale de São Paulo. En 1999, *The Missing Voice (Case Study B) (La Voix manquante [étude de cas B])* est inaugurée en tant que projet d'art public pour Artangel à Londres. Elle est suivie du *MoMA Walk (Promenade au MoMA, 1999)*, qui se déroule à l'intérieur et qui guide les participants parmi les collections du Musée d'art moderne, dans le cadre de l'exposition « The Museum as Muse ». En 1999, Janet Cardiff produit également *Sleepwalking (Somnambulisme)*, commande qu'elle réalise pour une collection privée de New York. Toujours en 1999, elle commence à créer des promenades audio durant lesquelles les gens portent un casque d'écoute et un baladeur à vidéo numérique. Elle crée *In Real Time (En temps réel)*, sa première promenade audio et vidéo, pour le « Carnegie International » à Pittsburgh. En 2000, elle présente *A Large Slow River (Un long fleuve tranquille)*, une promenade audio dans les jardins de Gairloch, une propriété située à Oakville, sur les rives du lac Ontario. La même année, elle réalise la promenade audio *Taking Pictures (Prendre des photos)* pour l'exposition « Wonderland » à Saint Louis dans le Missouri. Finalement, *The Telephone Call (L'Appel téléphonique, 2001)* est la deuxième promenade audio et vidéo de Janet Cardiff, qu'elle crée pour l'exposition « 010101 » au SFMoMA à San Francisco.



Alors que la durée de la plupart des promenades se situe entre six et quinze minutes, *The Missing Voice (Case Study B)* dure trente-huit minutes. À partir de la Whitechapel Library de Londres, l'œuvre guide les participants dans les rues autour de Brick Lane et se conclut à la gare de Liverpool. Si les autres promenades pouvaient ressembler à une nouvelle, celle-ci fonctionne comme un roman qui se déploie dans la ville de Londres. Le quartier est intimement associé aux récits concernant Jack l'Éventreur et d'autres meurtres de la période victorienne, et l'artiste tire profit de ces associations. Il y a deux « Janet » dans cette promenade : une « Janet » marche dans la rue munie d'un enregistreur (comme vous, en tant que promeneur/ auditeur), alors que l'autre « Janet » est une voix enregistrée que la première « Janet » est en train d'écouter. Vous faites des allers et retours entre deux périodes de temps. Une « Janet » suit l'autre « Janet », celle qui est enregistrée (« J'ai trouvé sa photo dans le métro, à côté d'un de ces photomatons. Une femme aux longs cheveux roux qui me dévisageait. ») Un détective reconnaît « Janet »; ou peut-être la promenade a-t-elle pour sujet l'amnésie à court terme et elle/vous avez embauché un détective pour trouver la femme qui porte une perruque rousse. Il se peut, paradoxalement, qu'elle/vous soyez à la recherche d'elle-même/vous-même. Des souvenirs d'enfance personnels, terrifiants, se mêlent à des descriptions et à des fragments narratifs. La « Janet » enregistrée décrit son enlèvement (« J'ai un bandeau sur les yeux, et les mains attachées derrière le dos. J'avance, nue. Je peux sentir ses yeux qui regardent mon corps. ») Elle voit son « autre » moi identifié comme cadavre dans un journal. Elle/vous marchez jusqu'à la gare de Liverpool, où l'on vous abandonne. Vous devez alors retrouver vous-même votre chemin jusqu'à Whitechapel.

Au fil des ans, Janet Cardiff a appris certaines « recettes » pour obtenir de « bonnes » promenades, et il est vrai qu'on y décèle certains motifs. Bien que le récit soit ouvert et fragmenté, les **itinéraires** de ces promenades sont rigoureusement prédéterminés. Ils rappellent les sentiers que l'on trouve dans les jeux électroniques et les « playstations », sauf qu'ils se déroulent dans des lieux véritables. L'artiste dit des itinéraires qu'« ils sont conçus pour donner au participant l'expérience physique de différents types et textures d'espace<sup>11</sup> ». Ils puisent également dans des formes plus anciennes de divertissement comme les dramatiques à la radio, la science-fiction, les films de « *mad science* », les maisons d'amusement et les maisons hantées dans les parcs d'attractions. À la fin des promenades, un sentiment de perte et d'abandon vous submerge, puisque vous vous retrouvez seul dans un lieu étranger et devez retrouver votre chemin à partir d'une impasse, d'un tunnel, d'un recoin de bibliothèque, du beau milieu de la forêt, du bord d'un lac.

Janet Cardiff ajoute des strates de **son** aux perceptions réelles dont on fait l'expérience en déambulant dans un environnement particulier. Quand elle vous guide de sa voix ferme au départ, vous régressez dans un état bienheureux qui rappelle les promenades de l'enfance avec vos parents, alors que vous n'aviez pas à vous préoccuper de la prochaine étape. Sa voix semble émerger de votre propre corps<sup>12</sup>. Vous entrez et sortez de « sa peau » pendant que les sons tourbillonnent autour de vous. Sa voix et d'autres voix se superposent à des sons – pépiements d'oiseaux, coups de feu, pas, musique et chant –, de sorte que l'environnement artificiel produit par l'enregistrement binaural se mêle à l'environnement véritable dans lequel le participant est immergé. Avec un enregistrement binaural, il est possible de suggérer un espace à trois dimensions et, ainsi, la présence d'un phénomène physique qui, dans les faits, n'existe pas. On obtient

11 Janet Cardiff, au cours d'une conversation.

12 Le film *Dans la peau de John Malkovich* (Spike Jonze, 1999), bien qu'il soit apparu bien après les premières promenades de Janet Cardiff, s'appuie sur une idée semblable : entrer dans le corps d'une autre personne.

13 «La télévision, les journaux, les téléphones cellulaires, les «ghetto-blasters», les alarmes des voitures, les panneaux publicitaires, la radio – et autres impulsions électromagnétiques – s’inscrivent dans nos corps. Nos facultés de perception et la formation de notre pensée sont implacablement remodelées par la coexistence de systèmes de classification différents et en constante évolution, lorsque nous explorons le terrain entre réel et virtuel. Nous éprouvons une distanciation par rapport à ce qui est réel – aussi bien en nous qu’extérieurement – et nous nous anesthésions face à la cacophonie.» Marnie Fleming, *Janet Cardiff: A Large Slow River*, cat. d’exposition, Oakville (Ontario), Oakville Galleries, 2001, p. 16. [Notre traduction.]

14 Le montage se fait habituellement avec l’aide de George Bures Miller, mais les promenades ne sont pas signées par les deux artistes. Ils avaient recours à une platine à cassettes et à des dessins élaborés pour faire le montage des enregistrements jusqu’à ce qu’ils commencent à utiliser le montage à l’ordinateur dans lequel chaque voix ou son apparaît sur une piste, ce qui leur permet de les faire entrer et sortir de l’œuvre de façon numérique avec une grande précision.

un enregistrement binaural en plaçant deux microphones omnidirectionnels sur une tête de mannequin, au niveau des oreilles, et en enregistrant en stéréo tout en déplaçant la tête dans l’espace. Lorsque les sons repassent dans le casque d’écoute, ils semblent provenir de l’environnement réel. Inconsciemment, les participants commencent à respirer et à marcher au rythme du corps virtuel qui est sur cassette ou CD, estompant ainsi la distinction entre le moi et l’autre. La musique, qui évoque habituellement un film noir, n’est introduite dans les promenades qu’après quelque temps, soit une fois que les voix ont déjà engagé le promeneur dans l’histoire. Elle apparaît et disparaît à l’occasion, comme un signifiant du cinéma et de la nature construite de l’expérience. En général, plus loin dans l’œuvre, du chant est incorporé; parfois il s’agit d’une voix de femme, à d’autres moments d’une voix d’homme, de voix d’enfants et même d’une chorale d’église. Ce chant est souvent dans la langue du lieu où se fait la promenade, c’est-à-dire en portugais, en italien, en allemand, et ainsi de suite. Il évoque le soulagement et le plaisir, et rappelle des sites lointains et séduisants, comme l’Europe, l’opéra, l’intérieur d’une vieille église. L’artiste module ainsi l’espace de manière acoustique pour arriver à construire un récit, à créer une ambiance, à définir un personnage, comme un ingénieur du son le ferait avec un film.

On pourrait interpréter le travail de Janet Cardiff comme étant une écologie du son. Elle perçoit avec acuité les excès de bruit dans la plupart des environnements urbains comme une surcharge sensorielle, et cette cacophonie lui est pénible. En superposant des trames sonores binaurales au bruit environnant, elle donne littéralement forme au son, et ses promenades restituent un sentiment de plaisir auditif qui éveille les sens qui s’étaient engourdis<sup>13</sup>.

L’**improvisation** joue un rôle important dans la méthode de Janet Cardiff. Elle écrit des scénarios réduits au minimum pour ses promenades audio et il n’existe pas de scénarios de tournage ou de scénarimages pour ses promenades vidéo. Un peu comme l’artiste Sud-africain William Kentridge, dont les films d’animation sont axés sur le processus et générés par associations d’idées, Janet Cardiff obtient ses récits fragmentaires, incomplets et ouverts grâce à une attitude « amateur » envers l’ordinateur et envers sa matière, qui fait largement appel à l’intuition et à l’association libre. Elle identifie un itinéraire intéressant sur le site même. Elle écrit ensuite un premier scénario, enregistre et commence le montage. À cette étape, les choses changent et se déplacent, et il lui arrivera fréquemment de réécrire le scénario et de refaire des enregistrements. Certaines promenades nécessiteront jusqu’à vingt scénarios différents pour être complètes. C’est comme écrire au moyen d’un logiciel de traitement de texte qui élargit infiniment le champ d’improvisation en permettant de jouer avec les mots, les concepts et la réorganisation des paragraphes. Cependant, malgré l’ouverture et l’improvisation des promenades, ce n’est qu’en raison d’un montage très précis que cet art peut « marcher », puisque les participants doivent être en mesure d’avancer confortablement au rythme de la visite audio ou vidéo<sup>14</sup>.

Les **scénarios** passent d’un registre linguistique à l’autre. Ils comprennent des directives; des descriptions contextuelles de ce que « Janet », et vous, voyez (ou croyez voir) autour de vous pendant la promenade; des descriptions de ses sentiments; la narration de souvenirs déclenchés par une observation quelconque; des dialogues avec d’autres personnages, surtout son jeune amant; et des dialogues avec vous, le promeneur. Les descriptions d’un paysage intérieur se mêlent au champ de perception extérieur, comme lorsqu’on s’adonne à la rêverie. Les scénarios

ont une fluidité onirique que viennent accentuer le ton de la voix enregistrée et le rythme de la marche et des arrêts. La voix de « Janet » est tranquille, réfléchie, rassurante et sur le mode de la conversation. Son ton uni suggère le somnambulisme, une voix fantomatique qui rappelle à la fois une présence et une absence, ou une voix qui viendrait du cerveau. Son chuchotement évoque l'intimité et le secret. Comme l'a décrit John Weber, « elle parle généralement d'un ton distinctement privé mais neutre, d'une voix très différente de celles qu'on utilise en public. À d'autres moments, un ton intime, presque celui de la confession, érotique ou de conspiration, donne l'impression que Cardiff s'est méprise sur l'identité de l'auditeur et qu'elle lui révèle des choses qu'il ou elle ne devrait pas entendre, ce qui confère un aspect voyeur à certains passages<sup>15</sup>. »

Les promenades créent des espaces hallucinatoires où fiction et réalité se chevauchent. « Connais-tu ces moments où, pendant un instant, le passé chevauche le présent ? » demande « Janet » dans *Wanås Walk*. Le rêve et la fantasmagorie traversent toutes les œuvres. Comme l'a noté Kitty Scott : « Si on les considère comme une suite d'images mentales amplifiées par le son, les promenades audio et les installations ressemblent à des rêves. Elles sont parfois irrationnelles, effrayantes, difficiles à retenir; les scènes changent rapidement; les conventions et les résolutions chronologiques n'ont pas cours. En fait, vivre l'expérience d'une promenade audio, c'est comme faire le rêve de quelqu'un d'autre<sup>16</sup>. »

Dans *Drogan's Nightmare*, « Janet » est dans le musée de São Paolo. Durant la promenade, sa pensée interagit avec celle de Drogan (la voix de George Bures Miller), un jeune homme venu d'un autre espace-temps qui est apparemment attaché à un lit et qui a été kidnappé par une machine qui peut lire ses pensées. À travers lui, la machine s'insinue également dans l'esprit et les souvenirs de « Janet ». Drogan tente de s'évader de ce monde, semblable à celui du film *Matrix*, où les humains appartiennent aux machines (« Je vois des rangées de lits, couverts de corps nus attachés à des fils et à des tubes. »), et les spectateurs s'identifient à (et deviennent) Drogan alors que Janet essaie de le/nous faire sortir du bâtiment/lieu de détention. À la fin, nous ne saurions être certains que l'histoire soit « vraie » ou non : « Il n'est pas vraiment là, sur le lit. Il ne fait que rêver qu'il l'est. »

Dans les commentaires critiques, on répète constamment que le travail de Janet Cardiff présente des fragments de récit ambigus. Cependant, ce n'est pas qu'il n'y ait aucune histoire dans ses œuvres. Une **intrigue générale** se dégage habituellement vers la fin du processus de montage, et certains éléments se répètent d'une œuvre à l'autre. Chaque promenade pourrait même être considérée comme le nouvel épisode d'une série farfelue, démente. L'« histoire » de base évolue souvent autour d'un personnage inconnu, « Janet », à la recherche de quelqu'un qui est parti ou qui a été kidnappé. (« Ce voyage a pour but de trouver quelque chose que j'ai perdu. Il y a toujours une impuissance à produire un son, une voix », dit Janet dans une de ses premières œuvres.) Cette personne – souvent « George » – est un scientifique, un rêveur et un amant qui, comme dans la science-fiction, a disparu pendant qu'il menait des expériences. Votre promenade chevauche la promenade/quête de Janet en vue de trouver son amant. Dans *Walk Münster*, un vieil homme cherche sa fille, alors que « Janet » cherche son amant. Forme de mise en abyme, « Janet » écoute parfois la voix enregistrée et doublement captive de son amant et tente de le retrouver, tout comme vous l'écoutez et tentez de la suivre. Dans *A Large Slow River*,

<sup>15</sup> John Weber, « Janet Cardiff », *Present Tense: Nine Artists from the Nineties*, San Francisco, San Francisco Museum of Modern Art, 1997, p. 16. [Notre traduction.]

<sup>16</sup> Kitty Scott, « I want you to walk with me », *Janet Cardiff: The Missing Voice (Case Study B)*, Londres, Artangel, 1999, p. 16. [Notre traduction.]

elle écoute une cassette qu'elle a découverte (« C'est ici que j'ai trouvé son magnétophone, enveloppé dans du plastique, et je pense toujours le retrouver, qui m'attend, lorsque je viens ici. »); dans *Drogan's Nightmare*, elle écoute la voix rêveuse de Drogan, qui entre directement dans son esprit par une sorte de télépathie.

À ce cadre narratif qui consiste à chercher une personne disparue sont intégrés des fragments d'autres récits qui suggèrent des univers différents; des faits qui se sont déroulés au même endroit, mais auparavant. Par exemple, des bruits de combats, de coups de feu, de soldats et de bombes se répètent, chargés de souvenirs de films de guerre et d'événements passés. Des choses se produisant au même moment mais dans des lieux différents (on entend les vagues de la mer tout en regardant un lac, et ainsi de suite), des voyages dans le temps ou des rencontres de type sexuel sont typiques de ces œuvres. Le voyage dans le temps, comme le rêve, est une métaphore de l'évasion : c'est un fait établi qu'un consensus sur la temporalité est nécessaire pour maintenir l'ordre social dans la vie urbaine moderne, alors que les disjonctions entre le temps vécu et le temps normalisé par les horloges et les calendriers ont tendance à accompagner diverses formes de psychopathologie.

Un tel sentiment de désorientation est produit dans *A Large Slow River*, quand « Janet » dit : « Je suis dans le cimetière près de l'église, je porte ma plus belle robe qui bruit quand je marche. » Mais lorsqu'elle dit « je me promène dans le champ, chez moi, à la ferme », l'incorporation du même son n'évoque plus une robe empesée, mais fait plutôt penser à un déplacement à travers des herbes hautes et sèches. « Lequel de ces souvenirs est vrai ? », demande-t-elle, suggérant ainsi à quel point le monde de la vision auditive est fictif, construit et artificiel. La question renvoie aussi à la faillibilité des perceptions et de la mémoire elles-mêmes, dans notre culture prothétique et post-psychanalytique où la projection et le syndrome de la mémoire fausse sont communs.

Il existe une relation très forte entre marcher et se souvenir dans ces œuvres : le rythme de la marche encourage la rêverie, alors que des scènes et des sons précis déclenchent des souvenirs. Il y a en général quelques temps d'arrêt pendant lesquels le promeneur s'assoit et se repose (« Voici un banc. Asseyons-nous ici pour un instant. »), comme dans une composition musicale. Il y a des moments de réflexion durant lesquels peuvent surgir des souvenirs, ou des attentes qui peuvent reporter l'expérience du plaisir. Le temps, dans l'œuvre de Janet Cardiff, s'exprime dans le jeu entre mémoire et attente ou anticipation d'événements. La durée et la fluctuation de la densité dans l'expérience (ce qui peut sembler quelques minutes pour une personne peut sembler des heures pour une autre) constituent des sujets dans son œuvre. Au Musée d'art moderne de New York, pendant *MoMa Walk* (1999), on vous dit de vous arrêter et de vous asseoir sur un banc dans la salle consacrée à Matisse. C'est ici que se fait entendre une voix chantant en italien comme si elle émergeait de la mémoire – *Lui s'avanza lentamente, con incedere elegante...* (« Il s'avance lentement, avec sa démarche élégante... »). Faire l'expérience d'une promenade ressemble un peu à faire l'amour; les pauses et les attentes font partie intégrante d'un rythme qui lentement atteint son apogée, lequel est à la fois une perte de soi et une perte de l'« autre ». Par exemple, à la fin de *Villa Medici Walk*, au moment même où vous arrivez aux recoins les plus profonds des tunnels romains sous la villa, alors que vous avez renoncé à toute forme de contrôle, à toute initiative quant à l'orientation, que vous suivez la voix de « Janet », celle-ci est saisie par

ce qui semble être la « vraie » voix de son nouvel amant et elle vous abandonne – le promeneur – à une mort solitaire et symbolique (« Il faut parfois se perdre... »).

Le souvenir d'être sur le point de mourir est un thème qui, dans les œuvres, évoque à la fois l'érotique et le sublime. Il rappelle comment le moi contemporain se délecte autant des syndromes de souvenirs faussés que des troubles causés par un dédoublement de la personnalité. Dans *Whispering Room*, on entend : « R : Je revois cette image de nous en train de nager dans la rivière. Tu te rappelles ? J : Tu as essayé de me noyer. R : Il y avait beaucoup de boue dans la rivière. Je voulais que tu me portes. J : Mais je ne pouvais pas te porter. J'avais de l'eau dans la bouche. Je n'arrivais pas à respirer. » Dans *An Inability to Make a Sound*, on retrouve le même épisode – « Tu es monté sur mon dos pendant qu'on était dans l'eau. » – où est décrite une noyade simulée. Dans *The Dark Pool*, une jeune femme du nom de Tarah disparaît dans un étang noir et épais (« Elle a semblé flotter jusqu'au bord de l'eau et, sans jamais s'arrêter, elle a marché tout droit dans l'étang noir. Sa robe blanche n'a même pas flotté autour d'elle. C'est comme si elle avait ouvert une brèche dans ma vision et y était entrée. [...] À l'âge de vingt-six ans, elle a réalisé qu'on l'avait noyée dans une vie antérieure parce qu'elle était sorcière, elle a alors pris des cours de natation et a appris à flotter. ») Le thème d'un cours d'eau froide revient encore dans *Villa Medici Walk*. Et la liste pourrait s'allonger.

Le danger est aussi évoqué dans les promenades par la présence d'un « méchant » qui est fréquemment un médecin, un scientifique ou quelqu'un tiré d'un roman policier à sensation. Dans *Whispering Room*, il s'agit d'une chercheuse ou d'une psychologue (« J'ai l'estomac à l'envers. Détends-toi. Je ne peux pas. J'ai envie de pleurer. Merde. Pourquoi est-ce que je vais la voir de toute manière ? Elle sera probablement cruelle et me posera des questions stupides. Sortie 24. Je tourne à gauche. ») Dans *Drogan's Nightmare*, il s'agit d'une machine qui peut pénétrer le cerveau des gens et lire leurs pensées (« Machine : Je peux sentir ses lèvres sur ton cou. Sa salive humide sur ta peau. Janet : Ne touche pas à mes souvenirs. Machine : Dis-nous ce que tu vois. [...] Crois-tu vraiment que tu peux partir ? »). Dans *In Real Time*, il s'agit d'un homme d'âge moyen portant des lunettes et vêtu de noir; dans *The Paradise Institute*, c'est un homme plus âgé, plus costaud, qui parle avec un accent étranger dans une cabine téléphonique.

#### IV. Fictions

Il est difficile de situer l'art de Janet Cardiff dans le cadre des récits et des genres établis par l'histoire de l'art. Plutôt que d'être dans le prolongement d'autres réalisations artistiques, ses promenades se projettent à l'extérieur du champ des arts visuels pour rejoindre des dimensions autres. On peut cependant identifier un certain nombre de précédents dans l'histoire de l'art. Lors de leurs dérives psycho-géographiques à la fin des années 50 et dans les années 60, les situationnistes ont adopté comme stratégie la promenade au hasard dans un environnement urbain. Plus récemment, dans les années 90, Francis Alÿs a également élaboré des promenades urbaines qui témoignaient d'une ouverture envers la poésie du quotidien. Les promenades dans la nature sont également à la base des pratiques de Richard Long et de Hamish Fulton depuis la

**17** De façon similaire, d'autres artistes, depuis les contemporains de Janet Cardiff comme Douglas Gordon, Pierre Huyghe ou Tracey Moffat jusqu'à des artistes plus jeunes comme Christoph Girardet et Omer Fast, utilisent aujourd'hui la matière filmique comme matériau sculptural pour leurs œuvres. Une telle pratique met au premier plan les questions liées au droit d'auteur et appelle une redéfinition des limites légales qui répondrait à ces nouvelles approches artistiques.

**18** Il s'agit d'une remarque de Kitty Scott dans *The Missing Voice (Case Study B)*, *op. cit.*, p. 12-13.

fin des années 60. Comme Janet Cardiff, Andrea Fraser a exploré les possibilités offertes par les visites guidées et développé une approche à partir du guide acoustique traditionnel de musée; son point de vue conceptuel et critique est néanmoins fort différent des promenades filmiques et vertigineuses de Janet Cardiff. La plupart de ces exemples, toutefois, mettent de l'avant l'artiste faisant lui-même l'expérience de la marche, tandis que Janet Cardiff entraîne son public dans un voyage acoustique. On pourrait faire une comparaison plus appropriée de son travail avec les tournées (1966-1976) de Max Neuhaus qui dirigeait le public, selon différents itinéraires, à travers New York pour y «écouter» l'environnement.

Quant à la séduction et à l'intimité comme matières à explorer, on peut tracer un parallèle avec l'artiste Marina Abramovic, qui a mis la séduction en scène dans des performances où elle s'investissait physiquement avec le public, ou avec des artistes comme Vito Acconci qui s'est attardé aux rapports que nous entretenons avec des dimensions intérieures, psychiques, et qui interpellait parfois directement le spectateur. Également pertinentes sous cet aspect, mentionnons les œuvres fictionnelles des années 80 de Sophie Calle, dans lesquelles elle poursuit la tradition française en art narratif (Christian Boltanski, entre autres) par le biais d'histoires complexes où elle incorpore son propre «personnage».

Il est cependant beaucoup plus à propos de considérer le travail de Janet Cardiff dans ses rapports avec la littérature et, de façon plus fondamentale, avec le film. Les genres cinématographiques, le montage filmique et certains films expérimentaux précis constituent la matière première de sa pratique «sculpturale» et lui fournissent un réservoir de ressources. Par exemple, elle trouve les effets sonores de ses promenades en louant des films de série B dont elle enregistre de courts extraits. Son art se situe indubitablement dans la période post-magnétoscopique, durant laquelle il est normal de posséder des archives complètes de films sur cassette ou DVD et de louer des films régulièrement<sup>17</sup>.

Les références au cinéma sont parfois directes et, souvent, Janet Cardiff «échantillonne» des bouts de films. Par exemple, à la fin de *Walk Münster*, elle a utilisé un bref extrait du film de Bernardo Bertolucci, *Le Conformiste* (1970), dans lequel une femme murmure à un homme «allez, vas-y» pour l'encourager à tuer quelqu'un afin de prouver sa loyauté au fascisme italien. Dans la même promenade, elle a recours au rire d'une femme dans *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut. Le film raconte l'histoire d'un pompier qui vit dans une société de surveillance futuriste et qui suit la directive de brûler tous les livres, jusqu'à ce qu'il réalise qu'il est contre la destruction du savoir; il se joint alors à un groupe de rebelles dont la stratégie est de mémoriser le contenu des livres. Pour cette promenade, Janet Cardiff s'est inspirée de l'histoire de la secte religieuse des anabaptistes qui brûlèrent des livres dans la cathédrale de Münster, au XVI<sup>e</sup> siècle. Dans son esprit postmoderne, cette histoire faisait écho au film de Truffaut et le rejoignait, tout comme elle rappelait les autodafés de livres des nazis, que l'on voit souvent dans les documentaires de guerre américains<sup>18</sup>.

Certains films d'avant-garde, comme *Meshes of the Afternoon* (1943) de Maya Deren et *La Jetée* (1962) de Chris Marker, ont également influencé Janet Cardiff. La voix sans timbre du narrateur qui accompagne la série d'images fixes dans *La Jetée* rappelle le ton monocorde adopté par l'artiste dans ses promenades. La boucle de temps conceptuelle de *La Jetée* est aussi une

constante chez Janet Cardiff, tout comme le thème de l'expérimentation avec la mémoire et le voyage dans le temps. Film réalisé pendant la guerre froide, *La Jetée* décrit un monde post-nucléaire où les gens vivent dans des tunnels sous la ville de Paris. Les vainqueurs font des expériences sur les vaincus, tentant de les faire voyager dans le temps afin de sauver l'humanité en trouvant de nouvelles ressources dans le passé ou dans l'avenir. Le personnage principal de cette histoire obsédante, faite d'images fixes, se rappelle une scène de son enfance à l'aéroport d'Orly alors qu'il voit un homme se faire tuer après avoir abordé une femme. Il voyage dans le passé et devient amoureux d'une femme, puis va vers le futur et découvre que l'humanité a survécu. Ayant ramené du passé l'énergie requise pour faciliter sa survie dans le présent, il retourne dans le passé pour rejoindre la femme qu'il aime. Cependant, d'autres hommes du présent voyagent comme lui dans le passé en vue de le tuer : la scène qu'il avait vue lorsqu'il était enfant est celle de sa propre mort alors qu'il est adulte. *Wanås Walk* renvoie aussi à un monde post-atomique dans lequel les gens vivent sous terre mais, dans ce cas-ci, il s'agit de tunnels imaginés sous la forêt suédoise dans laquelle vous vous promenez.

À la différence de ce qu'on voit dans les films, l'artiste explore notre relation avec la technologie et son effet sur la conscience non seulement comme thème et comme élément structurant, mais aussi comme expérience. Quand vous vous assoyez dans l'espace de la maquette de théâtre de *The Paradise Institute*, par exemple, votre propre expérience du théâtre fait partie intégrante de l'histoire, puisque les enregistrements binauraux créent des événements fictifs en *trompe-l'oreille* qui se déroulent dans *votre* espace, et non seulement dans le « film » que vous êtes censé être en train de regarder. Janet Cardiff et George Bures Miller créent ainsi des œuvres qui jouent sur la relation entre le dispositif – la machine qui raconte des histoires au cinéma et en littérature – et le public. Le cinéma, aussi expérimental soit-il, a été jusqu'à maintenant une forme de communication plus traditionnelle que ce qu'on peut trouver dans le travail de Janet Cardiff; au cinéma, vous éprouvez l'histoire alors que vous êtes assis dans une pièce sombre, ce qui vous encourage à vous y projeter psychologiquement. Le travail de Janet Cardiff engage plutôt chacun des spectateurs en tant que participant actif et « créateur » de l'œuvre. Il introduit du cinéma dans l'espace réel du spectateur. Il a à voir avec « l'intrusion d'une intrigue dans la vie<sup>19</sup> ». *The Muriel Lake Incident* ou *The Paradise Institute* pourraient bien préfigurer le cinéma de l'avenir, une fois que la technologie numérique avancée deviendra plus accessible et qu'il sera possible de sortir le filmique et le fictif de l'écran pour les introduire dans l'espace où le public est assis (ou actif).

Dans le domaine du cinéma et de la littérature, c'est dans la science-fiction que Janet Cardiff puise davantage. Ses récits de cyberfiction fragmentés et son esthétique cyberpunk rappellent des films comme *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, *Total Recall* (1990) de Paul Verhoeven, de même que des films plus récents comme *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) et *Matrix* (Andy and Larry Wachowski, 1999). Le cyberpunk, dans les travaux d'auteurs tels que William Gibson qui a inventé le terme « cyberspace » dans son roman *Neuromancer* (1984), Neal Stephenson et Philip K. Dick, s'est développé à partir de la fusion du mot « cybernétique » – terme des années 60 qui définit l'étude des systèmes de communication – et de la musique punk des années 70. Ces mondes post-humains des années 80 et 90 sont sous surveillance; ce sont des terrains

19 Marnie Fleming, «A Large Slow River», dans Janet Cardiff: *A Large Slow River*, op. cit., p. 40. [Notre traduction.]

20 Donna Haraway a fourni la définition du mot «cyborg» en 1985.

21 Robert Pepperel, Michael Punt, *The Post-digital Membrane: Imagination, Technology and Desire*, Bristol et Portland, Intellect Books, 2000, p. 8-9. [Notre traduction.]

vagues urbains, des univers contrôlés par des systèmes technologiques oppressants de l'âge de l'information, des prolongements imaginaires de *Brave New World* (*Le Meilleur des mondes*, 1932) d'Aldous Huxley et de *1984* (1949) de George Orwell. Le personnage de «Janet», dans la promenade vidéo *In Real Time*, rappelle très certainement ce thème post-humain. Son cerveau est «branché» et, quand elle tente de s'évader, elle est «réinitialisée» à la fin de la promenade. Dans le cyberspace post-humaniste, nous vivons au sein d'une culture prothétique où la chair est transcendée par des constructions de toutes sortes : membres et intelligence artificiels, implants informatisés, manipulations génétiques, et plus encore. L'information numérique domine et les gens deviennent en partie des machines : des cyborgs<sup>20</sup>. Les personnages de Janet Cardiff, les amants scientifiques dans *The Dark Pool*, les amants dans *Villa Medici Walk*, sont à la fois des chercheurs scientifiques et des héros romantiques du piratage informatique. Toutefois, le paysage, chez Janet Cardiff, ne ressemble pas au terrain vague urbain, post-nucléaire et dévasté que l'on trouve dans de récents romans et films cyberpunk. La nature, l'histoire, la persistance du monde naturel et de notre passé, même dans la vie contemporaine, sont des composantes essentielles à son travail. Elle aime donner comme décor à ses récits un parc, une forêt, une ancienne villa, les abords d'une église, l'intérieur d'un musée, et jouer sur les contradictions qui existent entre ces mondes différents.

Le désir est à l'origine de cette fascination pour la science et la technologie. Comme l'exprimaient récemment Robert Pepperel et Michael Punt : « En dépit (ou peut-être à cause) de notre succès technique considérable, il existe plusieurs aspirations et désirs humains qui n'arrivent pas encore à s'accomplir : le désir de vivre indéfiniment, de voyager dans le temps, d'avoir des ressources énergétiques gratuites, d'entrer en contact avec des formes de vie extra-terrestre, de lire dans les pensées des gens, de créer des êtres artificiels et ainsi de suite. Le fait que nous n'ayons pas encore inventé les moyens techniques pour réaliser ces objectifs ne nous empêche pas d'imaginer que nous y arriverons dans le futur. En fait, cette liste de rêves humains fantasmagoriques agit peut-être comme moteur pour les programmes scientifiques les plus prestigieux et les mieux subventionnés de l'histoire : *The Human Genome Project*, *High End Particle Acceleration*, *Cold Fusion*, *SETI (Search for Extraterrestrial Intelligence)*, *Brain Imaging* et *Intelligent Robotics*. Tous ces projets se nourrissent d'un futur imaginaire, préœdipien, dans lequel tous les désirs s'accomplissent<sup>21</sup>. »

Janet Cardiff s'intéresse de façon particulière à la fiction et au récit. Son travail évoque les rythmes poétiques de la prose de Virginia Woolf, la vie mouvante de la conscience des romans de James Joyce, les univers psychologiques des héroïnes de Henry James, le passage du temps dans les romans d'Alain Robbe-Grillet, la poésie de Margaret Atwood et les univers mentaux labyrinthiques de Jorge Luis Borges. Son travail a également des affinités avec la fiction canadienne récente. Le roman expérimental de Michael Ondaatje intitulé *Coming through Slaughter* (*Le Blues de Buddy Bolden*, 1976, publication française en 1987), par exemple, s'appuie sur la recherche d'une personne portée disparue. Cette quête est aussi une recherche de récit. L'écrivain, comme le lecteur, est un archéologue à la recherche de manières de raconter des histoires. La voix narrative interpelle parfois directement le lecteur, sur le mode de la conversation (« Tu ne vois pas où je veux en venir, n'est-ce pas ? »). Il n'y a ni début, ni milieu, ni fin. L'intrigue



est mise en pièces. Les histoires sont constamment recommencées, au point que tenter de les raconter devient l'histoire en soi. Dans *Coming through Slaughter*, Buddy Bolden est un musicien de la Nouvelle-Orléans. Quand il disparaît, un vieil ami, Webb, part à sa recherche; Bolden est ramené, mais il devient fou et meurt dans un asile. Mais jamais il n'a vraiment disparu, et jamais il n'est vraiment retrouvé. Les deux personnages fusionnent, alors que la voix narrative passe d'un personnage à l'autre dans un univers onirique de mots.

Dans son ouvrage *The Unravelling of the Postmodern Mind* (2001), Christopher Nash voit l'obsession envers la fiction narrative comme une caractéristique qui définit la culture postmoderne. Dans cette culture, « les personnages font l'expérience d'anomalies (...). Ils vont à la rencontre de l'ambiguïté de leurs propres actions. Ils observent des événements qui se déroulent là où ils ne le devraient pas. Le temps régresse, bifurque ou s'arrête; l'espace rétrécit, prend de l'expansion, se déplace ou est évacué; l'aspect dimensionnel est dénaturé et semble devenir illusoire (...). La fiction postmoderne aime nous laisser aux prises avec l'"étrange", dans une situation d'hésitation insoluble ou d'aporie (...). Dans un tel monde, le personnage lui-même est destiné à subir un changement radical. Le "moi" se multiplie; la métamorphose et le passage d'une espèce à une autre entrent en application. Des "personnes" personnifient d'autres "personnes", deviennent invisibles (...). La fiction peut s'évader de la réalité, créer la réalité et la détruire<sup>22</sup>. »

<sup>22</sup> Christopher Nash, *The Unravelling of the Postmodern Mind*, Édimbourg, Edinburgh University Press, 2001, p. 15-18. [Notre traduction.]

## V. Intimités

L'intimité est une notion-clé pour comprendre le travail de Janet Cardiff. En 1992, répondant à un désir d'établir de forts liens relationnels avec son public, elle crée *Intimacies*, un événement de trois jours organisé en collaboration avec trois autres artistes. Le groupe avait placé une annonce dans les journaux de Calgary qui demandait aux gens de venir parler de sujets comme « à partir de quel moment la proximité d'une personne devient-elle trop grande ? » et les invitait à « explorer la nature du besoin d'intimité et ses limites ». Dans un immeuble de bureaux loué, à un moment déterminé chaque jour, Janet Cardiff rencontrait en privé et face à face les gens qui avaient répondu à l'annonce. Rencontrer des étrangers pour parler de sexualité et d'intimité comportait un potentiel érotique mais, au contraire, l'artiste avait l'impression que sa présence était inhibitrice et embarrassante. C'est ce qui amena l'idée de créer une « Janet » fictive, un personnage substitut, dont la voix pourrait doucement attirer le public au plus profond de ses œuvres sans avoir effectivement besoin d'être sur place. Ses promenades séduisent l'auditeur/promeneur en le faisant entrer en contact avec son personnage fictif. « Quand je suis proche, je peux sentir la chaleur de ton cou », dit-elle dans *An Inability to Make a Sound*. L'écoute se transforme en rencontre érotique. *Drogan's Nightmare* commence en établissant un tel contact près d'une fenêtre dans un musée : « Je suis avec toi, face à la fenêtre. Pose tes doigts contre la vitre; elle me semble fraîche. Je veux que tu te promènes avec moi, essaie de suivre le son de mes pas pour que nous puissions rester ensemble. »

Traditionnellement, on apprécie l'art en public plutôt qu'en privé. Certaines stratégies post-féministes des années 70 et 80 ont tenté d'introduire de l'intimité dans la sphère publique. Par

exemple, Mary Kelly a élaboré une œuvre concept sur la relation avec son bébé dans *Post-Partum Document* (1973-1979), œuvre qui se déployait dans le temps. Janet Cardiff pousse plus avant le processus. Non seulement elle introduit de l'intimité dans la sphère publique, mais elle cherche aussi le moyen de vivre un plaisir intime dans l'espace public. Elle maintient la relation en tête à tête qui caractérise l'intimité, même en public. En considérant le public comme s'il s'agissait d'une seule personne et en évacuant complètement la sphère publique, elle remplace cette sphère par un ensemble de lieux de vie privés, intimement liés et entrelacés.

Pour ce faire, la personne qui participe à une œuvre de Janet Cardiff doit abandonner toute intentionnalité et toute action. Son art n'a donc pas seulement à voir avec le fait d'autoriser le regardeur/auditeur à prendre part à une expérience active. Il a tout autant à voir avec le fait d'enlever au promeneur, qui devient ainsi un sujet passif et « contrôlé », sa capacité d'agir. Cette dualité renvoie à l'ambiguïté sous-jacente à notre société technologique. D'une part, nous vivons dans un monde où la capacité d'agir prend de l'expansion. Au fur et à mesure que les réseaux informatiques se frayent un chemin dans l'architecture quotidienne, les demeures sont de plus en plus faites sur mesure de façon à répondre aux goûts et aux désirs de leurs habitants; la recherche en génétique nous rapproche toujours davantage du seuil du clonage humain par lequel nous pourrions contrôler ce que et qui nous voulons être ou devenir, et l'« interactivité » est devenue un slogan pour la liberté factice d'acheter des produits et d'accéder à des services sur Internet. Mais la capacité d'agir est aussi diminuée de plusieurs façons, par les outils manipulateurs de mise en marché, les sondages rapides et les systèmes de surveillance, par exemple.

On pourrait se demander si l'œuvre de Janet Cardiff manipule le public et mine le potentiel participatif des « nouveaux médias » ou, au contraire, si elle révèle des formes de liberté plus profondes dans une société qui s'inquiète à outrance de la maîtrise de soi. L'artiste nous offre la liberté de nous abandonner le temps d'un jeu, d'être passifs dans une société trop proactive et de faire confiance à quelqu'un d'autre. Elle est, bien sûr, consciente du potentiel érotique qui sous-tend ses directives autoritaires, tout comme elle l'est de leur importance pour séduire le public. L'érotisme découlant du fait de se soumettre soi-même à l'autorité de quelqu'un d'autre est non seulement lié à une tension, à une panique et à la peur de s'égarer ou d'être incapable de suivre ses directives, mais il s'y appuie.

Le plaisir et la douleur se rejoignent souvent. « L'homme marche dans ma direction », dit-elle dans *Drogan's Nightmare*. « Je vois son cou brun contre une chemise blanche. Les poils blonds sur ses bras. Il me regarde; il détourne maintenant le regard. Je pense à sa peau contre la mienne. » Dans *The Missing Voice (Case Study B)*, elle décrit un personnage qui « m'agrippe par derrière, met sa main sur ma bouche. Je mords ses doigts et le frappe dans les côtes avec mon coude. »

## VI. Identités

Sa façon d'estomper les frontières entre le moi et l'autre, entre le je et le tu du discours et de la conversation, est particulière au travail de Janet Cardiff et à ses collaborations avec George Bures Miller. Ce trouble et cet engourdissement de l'identité se produisent dans les promenades

de l'artiste alors que sa voix s'adresse au participant en tant qu'individu – « Je veux te montrer quelque chose... Lève-toi, va à gauche. » –, ou qu'à d'autres occasions, le participant et la voix semblent avoir fusionné. Dans ce cas-ci, les personnages parlent dans *nos* oreilles et nous occupons littéralement la place de « Janet ».

La fusion et la séparation constantes du moi, la perte et le recouvrement de son individualité, ne sont pas que la source des intérêts de Janet Cardiff pour des thèmes ou des techniques, mais vont bien au delà pour questionner et manipuler l'identité de l'auteur en tant qu'entité fixe et identifiable. Ces œuvres posent la problématique de l'auteur : bien que Janet Cardiff « signe » seule les promenades audio et audio-vidéo, George Bures Miller participe au montage et à l'articulation de ces œuvres. D'autres, comme la plupart des installations à l'extérieur, sont cosignées. De plus, Janet Cardiff et George Bures Miller prêtent leurs propres voix aux œuvres, passant des rôles de narrateurs à ceux d'interprètes des personnages fictifs de « Janet » et de « George », comme s'ils étaient des vedettes de cinéma dans leurs propres œuvres. Dans le travail de Janet Cardiff, les désordres narcissiques se transforment en richesse créatrice.

Le questionnement des limites de l'individualité indique une préoccupation généralisée pour l'effondrement des structures de la pensée et de la métaphysique modernistes occidentales au cours des trente ou quarante dernières années<sup>23</sup>. Cette attitude est typique des idées relatives à l'individualité dans la société postmoderne. Il peut être tout aussi intéressant de considérer cette question à partir de la théorie féministe du cinéma. Certaines des premières productions féministes s'articulaient autour d'une volonté de changer le contenu de la représentation cinématographique pour se pencher sur la représentation de la vraie vie des femmes, et ainsi élever le niveau de conscience et participer à l'action politique; une deuxième période a plutôt été marquée par une analyse et une libération des codes idéologiques inscrits dans la représentation cinématographique telle qu'elle s'est développée au cours du XX<sup>e</sup> siècle. Cet objectif a été atteint par une pratique avant-gardiste et formaliste<sup>24</sup>. Le travail de Janet Cardiff s'est développé à partir de cette deuxième période. La majeure partie de sa pratique de photocollage du début a une allure distinctement « avant-gardiste » et tout son travail se fonde sur une libération des codes de la représentation cinématographique. Sa position diffère cependant de celle des cinéastes féministes des années 70 et 80 en ce qui concerne la question de l'« illusionnisme ». Durant ces décennies, on arguait que l'illusionnisme narratif était ancré dans l'esthétique réaliste et que celle-ci, en retour, s'était compromise avec le cinéma hollywoodien et l'idéologie bourgeoise. Mettre à l'avant-plan l'expérimentation formaliste et éviter le récit et le plaisir visuel, de même que l'émotion, étaient donc des gestes essentiels à des praticiennes comme Laura Mulvey. Au contraire, Janet Cardiff s'adonne à l'illusionnisme narratif, au plaisir et aux stratégies de réaction affective.

Le travail de Janet Cardiff s'apparente au processus de vaccination : elle injecte une petite quantité de la maladie pour que le corps produise ses anticorps. Par exemple, au lieu de rejeter une opinion sur les femmes les qualifiant d'« hystériques », son travail donne dans le comportement hystérique stéréotypé. Plutôt que d'éviter les images de femmes victimes sur le plan social et sexuel, elle s'adonne à ces fantasmes. Fait typique d'un comportement psychotique, « Janet »/vous entendez des voix durant les promenades sans être capable de discerner celles qui sont « vraies »

<sup>23</sup> Jacques Derrida en est un exemple avec sa radicalisation des critiques de la philosophie traditionnelle émises par Friedrich Nietzsche et de Martin Heidegger; selon Derrida, la métaphysique occidentale s'appuie sur le principe totalitaire du « logocentrisme », soit la domination répressive de la raison qui structure l'exigence de centralité et le discours unitaire.

<sup>24</sup> Voir Silvia Bovenschen, « Is There a Feminine Aesthetic? », *Asthetik und Kommunikation*, 25 septembre 1976; et Laura Mulvey, « Feminism, Film and Avant-Garde », *Framework*, n° 10, printemps 1979.

25 Voir Kim Sawchuk, «The Sensation of Sounds», *Auricle Interchange: Installations by Janet Cardiff and Ken Gregory*, Calgary (Alberta), Muttart Art Gallery, 1997; et Catherine Clément, *L'opéra : ou La défaite des femmes*, Paris, B. Grasset, 1979.

26 Barbara Louder, dans «Janet Cardiff : la Chambre blanche» (*Parachute*, n° 71, juillet, août, septembre 1993, p. 40-41), remarque qu'«il vaut la peine de se rappeler que ce que Freud n'aimait pas des histoires racontées par les hystériques, c'est qu'elles étaient hésitantes, criblées de trous, obscures et imprécises; elles défiaient son désir de clôture narrative.» Laurel Woodcock, «Speaking of Touch», dans *Janet Cardiff: To Touch*, Lethbridge (Alberta), The Southern Alberta Art Gallery, 1994, p. 5-19. [Notre traduction.]

27 Le mot «hystérie» provient du grec *hysterá* qui signifie utérus.

de celles qui ne résonnent que dans votre esprit. Avec le casque d'écoute, vous êtes isolé dans votre propre monde autistique, dans l'insularité qui caractérise la génération du baladeur.

Le «sujet» du travail de Janet Cardiff est la voix fictive du personnage de «Janet» et, en même temps, l'auditeur devient également le «sujet» de ce travail. Le pouvoir de commander cette voix est traditionnellement inscrit dans le rôle de l'auteur — tout comme dans le regard du public. Janet Cardiff subvertit ce discours en inversant le processus. Nous n'écoutons pas la complainte d'une chanteuse d'opéra dans *Playhouse*, nous ne regardons pas un objet féminin désirable; c'est elle qui nous regarde avec toute sa sensualité, pendant que nous bougeons, respirons et marchons. Elle nous écoute au moment même où nous faisons corps avec elle<sup>25</sup>.

Plusieurs auteurs<sup>26</sup>, surtout au début des années 90, ont discuté de la relation entre le travail de Janet Cardiff et la pensée et la pratique féministes. Son refus de forclusion narrative est interprété comme un acte de résistance envers le discours autoritaire, traditionnellement mâle. L'appropriation du comportement «hystérique<sup>27</sup>», traditionnellement associé à la sottise féminine, devient une forme de pensée enrichissante et subversive. Le côté «petite garce» de son travail — lorsqu'elle nomme et exprime des désirs parfois violents — fait partie de ce processus. Dans *Drogan's Nightmare*, par exemple, «Janet» dit : «J'ai peur de ces images qui me traversent l'esprit, qui détruisent les choses. Une auto te renverse. Couteau posé sur ma gorge, chute dans les escaliers, mordre ta chair, te mettre le poing sur la figure, être poussée contre le mur, t'étrangler avec ma langue, se noyer dans le vomi... »

## VII. Addio

La principale caractéristique du travail de Janet Cardiff réside dans la manière dont elle combine le film et la réalité, la mémoire et la perception, l'artificial et le naturel, le virtuel et le corporel, le moi et l'autre, au sein d'un continuum où ces éléments n'agissent jamais comme opposés thématiques ou structuraux. Les raisons précises pour lesquelles elle travaille de la sorte méritent notre attention. Dans l'univers mondialisé et informationnel d'aujourd'hui, nous vivons une disjonction continue entre le lieu véritable où nous sommes et les événements qui nous entourent : pendant que nous sommes assis sur l'herbe dans les montagnes en été, nous lisons un article sur une bombe qui a explosé dans une ville; pendant que nous prenons un café en ville, nous voyons les images d'un déluge dans un pays lointain. On nous demande constamment de prendre conscience d'événements auxquels nous ne participons pas. Ces événements, qui se déroulent ailleurs et que les médias nous font vivre par procuration, nous inquiètent. Les journaux, la télévision et Internet nous transportent vers des lieux «autres». Nos corps peuvent être à un endroit pendant que nos esprits sont ailleurs. Dans cette situation, nous nous sentons impuissants, diminués dans notre capacité d'agir, insatisfaits et parfois coupables. Nous sommes toujours au mauvais endroit. Nous nous méprisons et n'apprécions pas la réalité qui nous entoure.

D'emblée, il pourrait sembler qu'en introduisant de la fiction dans les perceptions, Janet Cardiff encourage une telle séparation du moi et de son appartenance à un lieu. Bien au contraire, elle utilise les médias pour stimuler des expériences qui font contrepoids à la dislocation entretenue

par nos médias. Elle y arrive en recherchant l'identification du public à ses œuvres grâce à une double stratégie. En premier lieu, elle nous ancre dans le site en accentuant notre sensation d'être dans cet endroit *précis* par l'ajout de sons qui pourraient vraisemblablement s'y faire entendre. Deuxièmement, elle évoque des souvenirs et des récits « personnels » qui sont juste assez vagues et sommaires pour appartenir à n'importe qui. Le public peut en partie créer son propre récit et projeter ses propres histoires personnelles sur l'expérience. Avant que la technologie n'existe, Janet Cardiff a déjà imaginé quoi en faire. Mais plutôt que de s'amuser avec ces nouveaux jouets, plutôt que d'accepter sans distance critique l'idée que les logiciels et les technologies interactifs sont libérateurs, elle nous demande de questionner les significations et les implications psychologiques et esthétiques que comportent les environnements immersifs et les nouveaux médias, tout en célébrant les nouvelles possibilités offertes à la création par ces outils. L'art de Janet Cardiff est finalement ambivalent en ce qui concerne les nouveaux médias, et circonspect quant à l'émergence d'une nouvelle « technosophie » du cyberspace. Dans le sillage d'une idéologie qui transcende le corporel en virtuel et la mémoire en archive numérique, elle réaffirme l'existence du corps, de la nature, et le caractère trompeur de la mémoire.

Notre culture Internet est un monde éthéré de voix désincarnées et d'opinions hors contexte. L'art de Cardiff ancre ces voix et continue à expérimenter avec l'« individuation ». Comme Internet, son art est cependant ambivalent. Il s'appuie sur une communication intime, mais l'intimité dont vous faites l'expérience dans ses promenades est virtuelle, tout comme un « tête-à-tête » dans le cyberspace est impossible. Et, comme sur Internet, il exprime aussi bien un désir de séparation qu'un besoin de « connexion ». Comme l'écrit David Porter dans *Internet Culture*, « ce qui continue à attirer les gens vers Internet avec le plus de force, c'est sa puissance et sa nouveauté comme médium de communication de personne à personne. » Et dans ce monde de voix désincarnées qui parlent entre elles, les pouvoirs de l'imagination et l'attrait de la fiction augmentent. « Alors que les participants s'ajustent aux conditions d'anonymat actuelles et à l'expérience potentiellement déconcertante d'être réduits à une voix détachée qui flotte dans un néant électronique amorphe, ils deviennent également experts dans la reconstitution des mots sans visages qui les entourent et auxquels ils donnent des corps, des histoires, des vies : c'est un engagement imaginaire par lequel ils deviennent les coproducteurs autorisés des mondes virtuels qu'ils habitent<sup>28</sup>. » Le désir d'« incarnation » virtuelle a été un élément commun aux nombreux environnements MUD (Multi-User Dimension) qui se sont développés à partir des jeux de type « Donjons et Dragons » et il continue de l'être dans les jeux actuels sur Internet, dans lesquels le jeu de rôle, de même que la création et l'effacement de personnages fictifs et substitués sont fréquents. Il est intéressant de considérer le travail de Janet Cardiff de ce point de vue, à la lumière de ce jeu identitaire gratuit sur Internet (qui prend parfois la forme d'une thérapie par et pour soi) : « Le personnage qui apparaît dans le cyberspace est potentiellement plus malléable que ceux que nous jouons dans d'autres aspects de nos vies, en partie parce que nous pouvons consciemment lui donner forme. Et cette conscience peut nous permettre de nous engager dans ce qui nous semble être de nouvelles voies<sup>29</sup>. »

Le jeu de rôle très conscient et la maîtrise du texte qui sont typiques des scénarios séduisants et érotiques de Janet Cardiff le sont aussi de l'acte sexuel virtuel, où il est nécessaire de maintenir

**28** David Porter (sous la dir.), *Internet Culture*, New York et Londres, Routledge, 1997, p. XII. [Notre traduction.]

**29** Shawn P. Wilbur, « An Archeology of Cyberspaces: Virtuality, Community, Identity », *ibid.*, p. 12. [Notre traduction.]

30 Celia Lury, *Prosthetic Culture: Photography, Memory, Identity*, Londres et New York, Routledge, 1998, p. 16. [Notre traduction.]

une précision dans le langage au moment même où l'on abandonne habituellement l'expression verbale cohérente, dans cet espace sensuel qui se situe entre l'énonciation et l'expérience.

La notion d'un individu unique, libre, autonome et responsable, centré grâce au souvenir de sa biographie personnelle et contenu dans un seul corps, notion qui remonte à la Renaissance et qui fut consolidée durant la période des Lumières, a depuis longtemps été remplacée par un moi changeant, précaire et contingent. Celia Lury a étudié ce « moi » dans *Prosthetic Culture: Photography, Memory, Identity* (1998), déclarant que le sujet émergent dans nos sociétés euro-américaines est caractérisé par une « façon de voir photographique » et par une attitude expérimentale envers un « montage », soit un dés-assemblage et un ré-assemblage, du moi. « Les sociétés euro-américaines sont maintenant aux prises avec la possibilité que les souvenirs puissent exister indépendamment des individus et que l'individu puisse être défini et sanctionné par plus qu'un seul ensemble de souvenirs (...) des souvenirs qui se remplacent les uns les autres, des organes transplantés à partir d'un corps et qui côtoient ceux d'un autre (...). Nous ne sommes plus dans une culture de synthèse, mais de prothèse<sup>30</sup>. » On pourrait interpréter l'art de Janet Cardiff comme un exercice d'apprentissage des ressources requises pour négocier cette nouvelle condition de la conscience, exercice capable d'affiner nos capacités de désincarnation et de réincarnation à volonté, d'expérimentation sur l'individualisme.

L'exposition *Janet Cardiff : un bilan de l'œuvre incluant des collaborations avec George Bures Miller* a été organisée par le P. S.1 Contemporary Art Center de Long Island City, New York, une filiale du Museum of Modern Art; Carolyn Christov-Bakargiev est commissaire de l'exposition.

L'exposition a été réalisée grâce à l'appui généreux du National Endowment for the Arts, du ministère des Affaires étrangères et du Commerce international, du Consulat général du Canada à New York, du Conseil des Arts du Canada, de la James Family Foundation, de la Plug-In Gallery à Winnipeg, de BZ et Michael Schwartz. Des remerciements particuliers s'adressent à la Ville de Berlin, à la Luhring Augustine Gallery à New York et à la Galerie Barbara Weiss à Berlin.

Janet Cardiff

Cette version française du texte du catalogue publié par P. S.1 Contemporary Art Center a été réalisée par la Direction de l'éducation et de la documentation du Musée d'art contemporain de Montréal, à l'occasion de la présentation de l'exposition Janet Cardiff du 24 mai au 8 septembre 2002.

Conservateur responsable de la coordination au Musée d'art contemporain de Montréal : Réal Lussier

Editrice déléguée : Chantal Charbonneau  
Traduction : Colette Tougas  
Révision et lecture d'épreuves : Olivier Reguin  
Conception graphique : Fugazi

Le Musée d'art contemporain de Montréal est une société d'État subventionnée par le ministère de la Culture et des Communications du Québec et bénéficie de la participation financière du ministère du Patrimoine canadien et du Conseil des Arts du Canada.