



## impressions du Brésil

*Impressions Brésil. Emoção Art.ficial 2.0.* Itaú Cultural, São Paulo, 2 juillet-19 septembre 2004

Imaginez un panel dans un colloque, composé uniquement de femmes et ne portant ni sur le cyberféminisme ni sur la question du «genre» (gender). Ce panel sur la subjectivité en réseau (1) a eu lieu dans le cadre du colloque et de l'exposition *Emoção Art.ficial* (2) organisés par Arlindo Machado et Gilberto Prado au centre culturel Itaú à São Paulo. Pour la Française, ou même l'Européenne que je suis, habituée à la sur-présence masculine dans nos manifestations, de mémoire, c'était une première. De quoi être tentée par quelques statistiques. Sur 47 participants au colloque, 23 étaient des femmes. Sur 30 œuvres présentes dans l'exposition, 13 étaient réalisées par des femmes. Sur les 30 œuvres, 13 étaient des installations, dont 6 par des femmes. Au même moment se tenaient deux autres expositions au Brésil :  $\geq 4D$  à Brasilia – 6 des 10 œuvres par des femmes ; *hiPer* à Porto Alegre avec 12 sur 33.

Faut-il en conclure que les artistes, théoriciennes et commissaires d'expositions brésiliennes vivent une situation idyllique ? Certainement pas, et d'ailleurs les chiffres nuancent d'eux-mêmes une vision qui serait par trop naïve ou caricaturale. Mais force est de constater la place des artistes brésiliennes dans l'art numérique et technologique de ce pays. Alors, dans la limite de cette chronique, j'ai retenu trois installations, réalisées par des femmes, et présentées à Itaú Cultural.

Dans *I'mito: Zapping Zone* (Je suis un mythe), Diana Domingues et le groupe Artecno (3) confrontent images iconiques et images virtuelles, objets réels fétichisés et objets numériques. À vingt personnalités devenues des mythes populaires (Marilyn Monroe, Lady Di, Madona, Carmen Miranda, Pelé, Che Guevara, Elvis Presley, etc.) sont associés des objets les symbolisant. Lorsque ceux-ci sont passés devant un lecteur de code à barres, le visage de l'idole s'inscrit sur un premier écran, une bande-son l'accompagne et une recherche sur son nom est lancée sur Google. Sur un deuxième écran, un objet en synthèse 3D associé à la personne est alors calculé. La salle de l'installation ressemble à un magasin de souvenirs d'une ville touristique, remplie du sol au plafond d'objets, tous plus kitsch les uns que les autres, substitués des stars. Face à cette profusion et à cette exubérance ludique, les objets deviennent ce qu'ils sont : la manifestation tangible et concrète de la déréalisation des individus élevés au rang d'idoles, images abstraites que l'on croit posséder par le biais de cet amoncellement de reliques pathétiques. A contrario, les images et objets virtuels semblent plus «réels» et plus proches de l'individu derrière la star publique. Cette installation, particulièrement complexe tant dans sa programmation que dans les interactions possibles, est un jeu de ping-pong, un miroir infini entre le matériel et l'immatériel, l'analogique et le numérique.

Avec *ADA - Anarquitectura do Afeto*, Simone Michelin établit un autre double renversement : celui du regard de la surveillance et l'inversion intérieur-extérieur. Au rez-de-chaussée de l'immeuble, l'installation traverse la façade. De la rue, on peut voir une reconstitution numérique du plan du bâtiment à laquelle se substituent, ponctuellement, des images fugitives de ce qui se passe réellement à l'intérieur, prises par des caméras portées par des membres du personnel. *ADA* s'inscrit dans l'évolution contemporaine de l'architecture où les façades ne sont plus la barrière solide, exclusive et excluante entre un dedans et un dehors, mais se transforment en membranes poreuses où l'intérieur et l'extérieur s'interpénètrent. Plus encore, dans nos villes – et c'est particulièrement criant à São Paulo –, où l'espace public devient (ou est perçu comme) une zone de danger, chaque immeuble se dote de caméras pour surveiller l'intrus potentiel, venu du «dehors». Ici, c'est la rue qui peut épier, par une sorte de judas inversé, l'activité «protégée» du «dedans». Qu'avons-nous à cacher ? Qui surveille qui ? Y a-t-il quelque chose à surveiller d'ailleurs ?

L'ici et l'ailleurs unis par les mêmes signes. Le différent – des cultures, des contextes, des activités – rendu semblable par la nouvelle *lingua franca* informatique. Dans *esc for escape* (4), Giselle Beiguelman collecte par Internet et SMS les messages d'erreurs informatiques, bien souvent incompréhensibles au commun des mortels, pour les inclure dans ce qu'elle qualifie d'«œuvre de téléintervention». Dans l'installation, les messages (textuels et visuels) s'affichent sur de grands écrans, au fur et à mesure qu'ils arrivent. Un documentaire complète le dispositif ainsi que la possibilité d'en envoyer de nouveaux via un terminal. Dans les rues de São Paulo, les mêmes messages s'intercalent avec les annonces sur des panneaux électroniques publicitaires. Que comprend le passant ? Que comprend l'utilisateur derrière son ordinateur ? Perception fragmentée mais globale. Signes informatiques qui font écho aux signes urbains : même chaos, même bruit. Encore une fois, le dedans, le lieu clos, protégé et privilégié se télescope avec le dehors de l'espace public, l'espace réel avec celui de l'information. Y a-t-il encore un dedans et un dehors ? Sur quelle touche faut-il appuyer pour s'échapper ?

*ADA*, *esc for escape* et *I'mito* ne sont que trois exemples d'une création brésilienne, en art des nouveaux médias, vivante, dynamique, avec des approches esthétiques diverses et un passé non moins riche.

- (1) Avec Giselle Beiguelman, Mariela Yeregui, Minerva Cuevas, Sara Diamond et Suzette Venturelli.
- (2) <http://www.itaucultural.org.br>
- (3) <http://artecno.ucs.br>
- (4) <http://www.desvirtual.com/escape>