

Lundi 21 mars 2005, 19 h 30
Monday March 21th 2005

China Arts

Une sélection de vidéos qui rend compte de la vitalité et de la diversité de la scène artistique chinoise.
A selection of videos which give an indication of the vitality and diversity of the Chinese contemporary art scene.

Ma Yongfeng, *Two Skating Girls*, 2004, 10'

Deux patineuses sont filmées du haut des tribunes de la patinoire, la caméra les suivant d'un œil de voyeur myope sujet à des problèmes de stéréoscopie. Une première fille danse avec son double, puis une deuxième, imitant leurs aînées et s'entraînant pour le grand jour. Toute l'ambiguïté du regardeur est mise en avant lorsque nous notons qu'elles ne sont pas les deux seules « Two Girls » de la patinoire. Un coup d'œil à deux autres, floues, objets de désir, dément l'idée que nous regardons simplement la transcription d'une poésie du geste et de l'innocence. Ma Yongfeng introduit cette séance avec une vidéo qui présente un des thèmes les plus caractéristiques de l'art chinois d'aujourd'hui, celui de la duplicité du simple.

The two girls in question are filmed from up in the Gods at the ice rink, the camera following them round a myopic voyeur with stereoscopic problems. From the one girl dancing round with her double we find that there are two girls, imitating their elders, training for the big day. All the ambiguity of the viewer is brought to the fore when we note that they are not the only « Two Girls » in the ice rink. A glimpse of two other, out of focus, objects of desire, gives the lie to the idea that we are watching a simple transcription of the poetry of gesture and innocence. Ma Yongfeng introduces this session with a piece which advances a recurrent theme in the video art that characterises the most pertinent work in China today, that of the duplicity of simplicity.

Wu Ershan, *Argument with memory*, 2004, 15'

L'archéologie est-elle liée à la mémoire ? Wu Ershan fouille parmi des corps presque fossilisés (bien que mobiles), partiellement momifiés, et des os bien plus fixes, et révèle une armée de terre cuite vivante, les racines littérales d'une beauté formelle basée sur l'exploitation humaine et l'inversion du monde physique.

Is archeology something which apertains to memory ? Wu Ershan's dig amongst the semi-fossilized (yet mobile), partially mummified, bodies and rather more static bones of his own lower depths reveals a living terracotta army as the literal roots of a formal beauty based on human exploitation and the inversion of the physical world.

Han Yajuan, *The Nth Power of 1*, 2001

Liu Wei, *Floating Memory*, 2001, 10'

Une grande partie des œuvres de Liu Wei concerne la nature des changements à l'intérieur de la société chinoise, ce que l'on oublie du passé, ignore ou qui reste non-dit dans le présent. L'implication de beaucoup de jeunes artistes et étudiants lors des événements de la place Tian an men était une suite naturelle de leur démarche artistique. Dans *Floating Memory*, Liu Wei compare l'acte de se promener et de prendre des photographies sur l'immense place aujourd'hui avec la même activité en 1989, lorsque ses camarades occupaient la totalité de la place avec le Mouvement pour la Démocratie. Les images qu'il a prises en 1989 nous montrent les visages et les bannières de ceux qui disparurent lorsque l'armée reçut l'ordre d'avancer. Les visages de ceux dont les noms, aujourd'hui encore, ne peuvent être mentionnés.

Much of Liu Wei's work is concerned with the nature of change within Chinese society, that which is forgotten from the past or ignored or unsaid in the present. The implication of many young artists and students in the events of Tian an men Square was a natural corollary of the thinking which informed their work at the time. In *Floating Memory*, Liu Wei compares the act of wandering around the huge square today and taking photographs with the same activity in 1989, when his comrades filled the entire surface of the place with the Movement for Democracy. The pictures that he took in 1989 show the faces and banners of those disappeared when the Army was ordered to move in. The faces of those whose names must still remain unmentioned today.

Liu Wei, *SARS*, 2003, 4'

Dans une société dans laquelle les foules dansent en masse, marchent en masse, et où tout faire en masse est de rigueur, une épidémie comme le SRAS se répand nettement plus vite.

In a society in which mass dancing, mass marching, mass everything is favoured, an epidemic like SARS has clearly got a head start.

Huang Yuan, *Cutting Flower*, 1998, 4'

Une vidéo, réalisée avant que la révolution digitale ne porte vraiment ses fruits, nous donne l'opportunité de voir une œuvre d'une période où l'ambiguïté entre poésie et contestation se devait d'être maintenue, la simple action de tailler un chrysanthème.

One video from the period before the digital revolution really took effect, gives us an opportunity to see a piece from the period when the ambiguity between poetry and contestation had to be maintained, using the simple action of cutting a chrysanthemum to size.

Feng Mengbo, *AH_Q*, 2004, 4'

Dans l'œuvre vidéo interactive de Feng Mengbo, invitation est faite au spectateur de devenir participant. Utilisant des jeux vidéos tels que « Quake III » comme tremplin de l'œuvre, le spectateur peut attraper une arme virtuelle et commencer à tirer. Jusqu'ici nous savons où nous sommes. Feng Mengbo a changé les fonctions du clavier, les remplaçant par un « clavier dansant » qui contrôle le jeu à partir des pieds du joueur. Il s'est aussi inséré dans l'écran, brandissant une caméra d'une main et une arme à plasma dans l'autre. La réalité virtuelle de la scène lui permet de donner une performance virtuelle, constamment présent en tant que joueur, réalisateur et acteur à la fois de la vidéo et du jeu en ligne.

In the interactive video work of Feng Mengbo there is an invitation to the spectator to become a participant. Using video games such as « Quake III » as the springboard of the piece, the participant spectator is able to pick up the virtual weapon and start shooting, thus far, we know where we are. Feng Mengbo has changed the keyboard functions, though, replacing them by a "dancing board" which controls the game using the players feet. He has also inserted himself on-screen, brandishing a hand held camera in addition to his plasma gun in the other. The virtual reality of the scenes enable him to give a virtual performance, constantly present as both player, maker and character in either the video or the online game.

Jiang Zhi, *Post Pause*, 2004, 10'

« A Shenzhen, la ville qui évolue rapidement et où je vis, il y a sans doute la plus forte proportion de rêveurs de tout le pays. » Jiang Zhi

Ici, où il y a un échangeur d'autoroute qui mène aux rêves de chacun, des milliers se sont alignés, attendant leur tour, attendant le tapis roulant qui les transportera vers le paradis de leurs rêves. Dans le paradis de leurs rêves, les maisons et les voitures abondent et ils sont entourés de toutes les descriptions de belles choses qui sont bonnes à sentir, à toucher et à regarder. Dans la Chine contemporaine, le succès est synonyme de paradis pour les gens.

« In Shenzhen, the rapidly evolving city where I currently live, there is perhaps the highest proportion of dreamers in the whole country. » Jiang Zhi

Here, where there is a flyover that leads to one's dream, thousands have lined up waiting for their turn, waiting for the conveyer belt to carry them off into the heaven of their dreams. In the heaven in their dreams houses and cars abound and they are surrounded by every description of beautiful things that not only smell good, but also feel good and shine brightly. In contemporary China, people have come to equate such a heaven with « success ».

Programmation : Work in Progress, Marie-Hélène Breuil, David Kidman