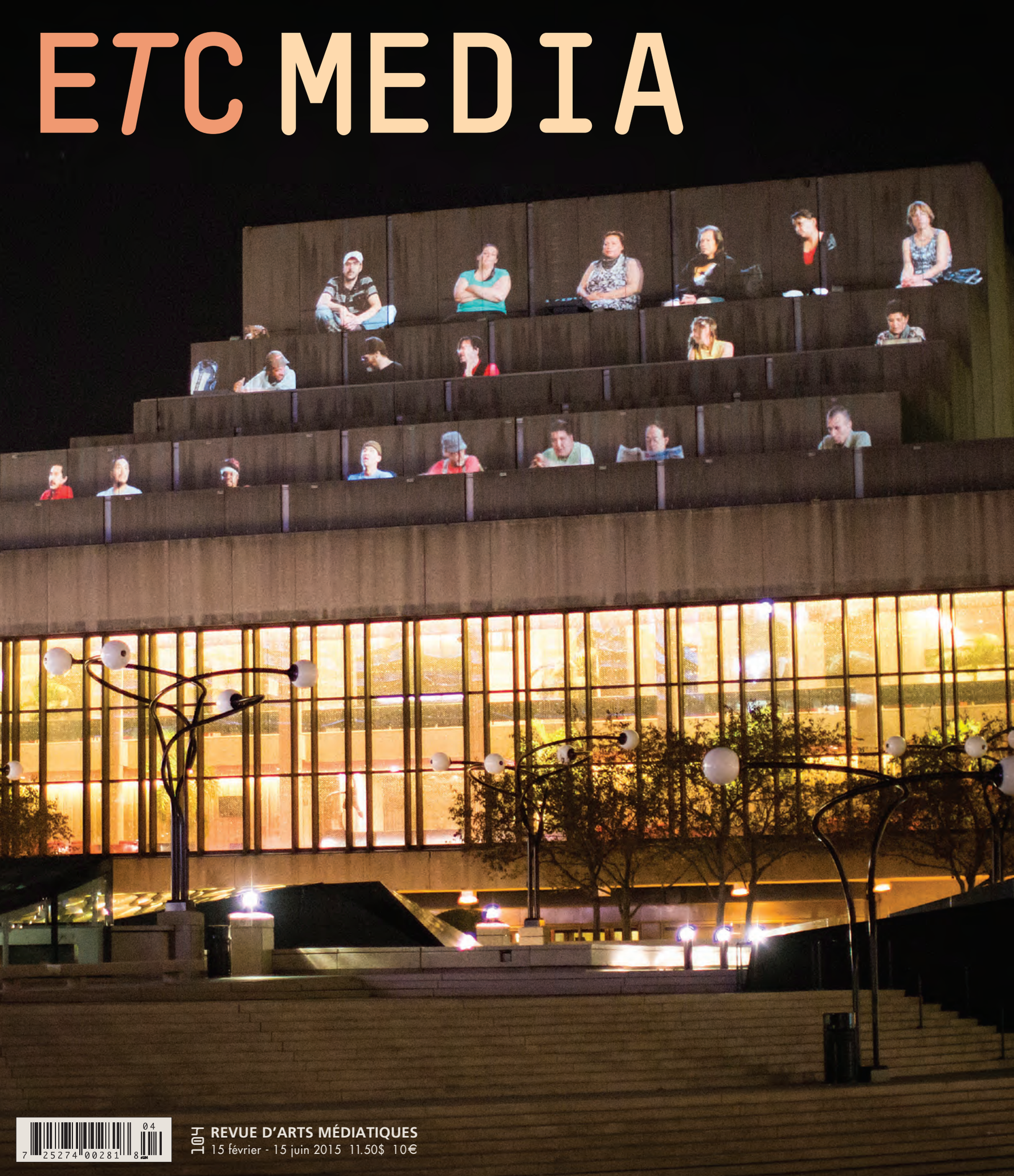
ETC MEDIA



104
REVUE D'ARTS MÉDIATIQUES
15 février - 15 juin 2015 11.50$ 10€

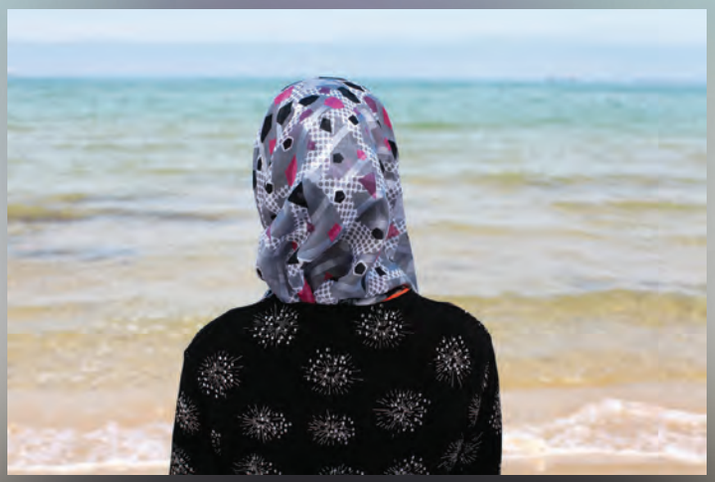
—Myriam Bleau, *Soft Revolvers*

Elektra 16
May 13 — 17 2015

Usine C
Montréal (QC), Canada
elektramontreal.ca

E16

ELEKTRA



SOPHIE CALLE

Pour la dernière et pour la première fois

Sophie Calle, *Voir la mer*, 2011 [détail] © Sophie Calle / Adagp, Paris, 2015.
Avec l'aimable permission de la galerie Perrotin et de la galerie Paula Cooper

SIMON STARLING

Simon Starling : Métamorphologie

Exposition organisée par le Museum of Contemporary Art Chicago

Simon Starling, *Autoxiopycnocycloboros*, 2006. 38 diapositives couleur, projecteur à diapositives Götschmann de format moyen et caisson de transport, durée : 4 minutes. Projection à dimensions variables. Avec l'aimable permission de l'artiste et du Modern Institute/Toby Webster Ltd., Glasgow

AU MAC

5 FÉVRIER - 10 MAI 2015

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Consulat général de France à Québec

BRITISH COUNCIL

MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL
Québec

PARTENAIRE PRINCIPAL

Collection Loto-Québec

LA PRESSE+

185, SAINTE-CATHERINE O., MONTRÉAL | PLACE-DES-ARTS | MACM.ORG

IX

IMMERSION • EXPÉRIENCE
SYMPOSIUM

20 AU 24 MAI 2015, MONTRÉAL

» 2E ÉDITION

SOCIÉTÉ DES ARTS TECHNOLOGIQUES

IX.SAT.QC.CA

FESTIVAL TRANSAMÉRIQUES

21 MAI - 04 JUIN 2015

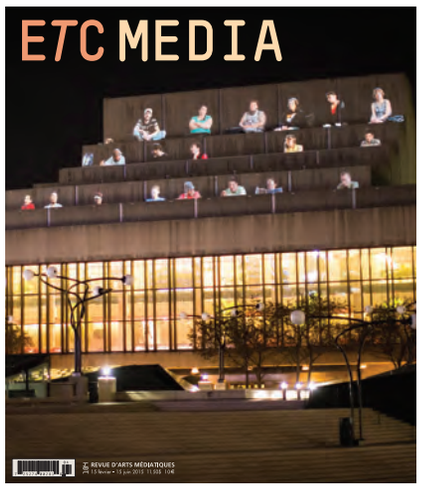
DANSE + THÉÂTRE

9e ÉDITION MONTRÉAL

EUN-ME AHN, Séoul + NINI BÉLANGER + ÈVE-CHEMS DE BROUWER + SOPHIE CADIEUX + JENNIFER CASTLE, Toronto + OLIVIER CHOINIÈRE + GUILLAUME CORBEIL + DANIEL FISH, New York + MARLENE MONTEIRO FREITAS, Lisbonne + STÉPHANE GLADYSZEWSKI + MIGUEL GUTIERREZ, Brooklyn + AME HENDERSON, Toronto + ANGELA KONRAD + BENOÎT LACHAMBRE + CHRISTIAN LAPOINTE, Québec + DANIEL LÉVEILLÉ + JEAN-SÉBASTIEN LOURDAIS + RICHARD MAXWELL, New York + ALAIN PLATEL, Gand + FABRICE RAMALINGOM, Montpellier + TIAGO RODRIGUES, Lisbonne + MANUEL ROQUE + NADIA ROSS, Wakefield + FRANÇOIS TANGUY, Le Mans + MICHAEL THALHEIMER, Berlin + DRIES VERHOEVEN, Utrecht + ARKADI ZAIDES, Tel Aviv + DIRECTION ARTISTIQUE MARTIN FAUCHER

LA VITRINE .COM

LA PRESSE +



Krysztof Wodiczko, *Homeless Projection : Place des Arts*, du 8 oct. au 23 nov. 2014. Photo : Kes Tagney. Avec l'aimable permission de l'artiste et Galerie Lelong, NY
Voir p. 28.

ETC MEDIA, n°104, 15 fév. 2015 - 15 juin 2015. ETC, fondée en 1987, incorporée en 1989 sous la raison sociale Revue d'art contemporain ETC inc., est un organisme sans but lucratif qui a pour objectif la promotion et la défense de l'art contemporain. CONSEIL D'ADMINISTRATION : Isabelle Lelarge, présidente; Colette Mendenhall, vice-présidente; Manon Blanchette, administratrice; André Dufour, administrateur. COMITÉ DE RÉDACTION : Sophie Castonguay, Claudine Hubert, Valérie Lamontagne, Mériol Lehmann, Isabelle Lelarge, Pascale Malaterre. DIRECTRICE ET RÉDACTRICE EN CHEF : Isabelle Lelarge. Directrice des communications : Arkadi Lavoie Lachapelle. PUBLICITÉ ET PROMOTION: Geneviève Godin. Assistante : Sonia Léger. CORRECTION, RÉVISION, TRADUCTION : Josette Lanteigne (français), Oana Avasilichioaei, Janet Logan (anglais). GRAPHISME : Alain Paradis. CONCEPTION GRAPHIQUE : Isabelle Lelarge. COMPTABILITÉ : Services comptables D.R.A. IMPRIMEUR : LithoChic, Québec. DISTRIBUTION : LMPI (Canada); ETC paraît les 15 octobre, 15 février, 15 juin. TARIFS D'ABONNEMENT : individu: 28$ (1 an); 50$ (2 ans); étudiant : 22$ (1 an). Institution : 50$ (1 an); OBNL : 35$ (1 an). Étranger : 75$ individu; 95$ institution. ETC MEDIA est également disponible par abonnement numérique : 15$ (1 an) individu; institution (www.erudit.org). SECRÉTARIAT, PUBLICITÉ ET ABONNEMENT : C.P. 660, Succursale de la Station, Prévost, QC J0R 1T0, Canada. Tél. 450-335-0951; COURRIER ÉLECTRONIQUE : etc.artactuel@videotron.ca. SITE WEB : www.etcmontreal.com. Facebook : ETC LA revue de l'art actuel. Les articles publiés n'engagent que la responsabilité des auteurs. Tous droits de reproduction et de traduction réservés ©ETC MEDIA. ETC MEDIA est une revue publiée par le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec, et de Patrimoine canadien. Membre de la SODEP. Indexée dans Érudit, Repère, Canadian Periodical Index, ARTbibliographies Modern, Art Index et Art Abstracts. Dépôts légaux (sur parution) : Bibliothèque nationale du Québec, Bibliothèque nationale du Canada, ISSN 2368-030X (imprimé); ISSN 2368-0318 (en ligne); ISBN 978-2-924114-08-7 (revue numérique). Imprimé au Canada.

Conseil des arts et des lettres Québec
Canadian Heritage Patrimoine canadien

VERTICALE

Verticale — centre d'artistes constate et accueille l'hétérogénéité qui caractérise l'art actuel. L'organisme fait écho au décloisonnement disciplinaire qui est au cœur même de l'émergence des pratiques, en privilégiant la diversification des modes de production et de diffusion des arts visuels, opérant tant hors les murs – dans les communautés, les lieux publics, les espaces sociaux et médiatiques – que dans les espaces spécifiquement dédiés à l'art.

Verticale — centre d'artistes initie et soutient des activités qui favorisent la professionnalisation des artistes, l'échange et la rencontre avec le public, à travers des projets participatifs et de vie associative qui prennent la forme, par exemple, de formations, d'ateliers, de médiation, de déambulations, de parcours, d'événements, de publications et d'expositions.

Création

Vie associative

Diffusion

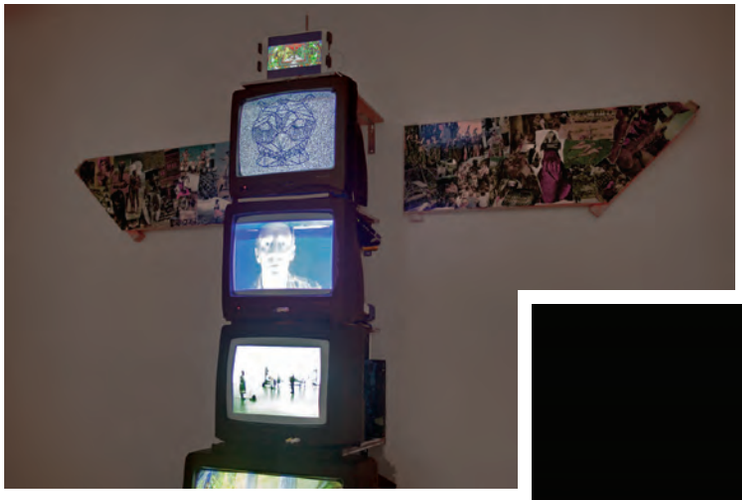
Verticale
centre d'artistes

412–397, boul. des Prairies O.
Laval (Québec) H7N 2W6

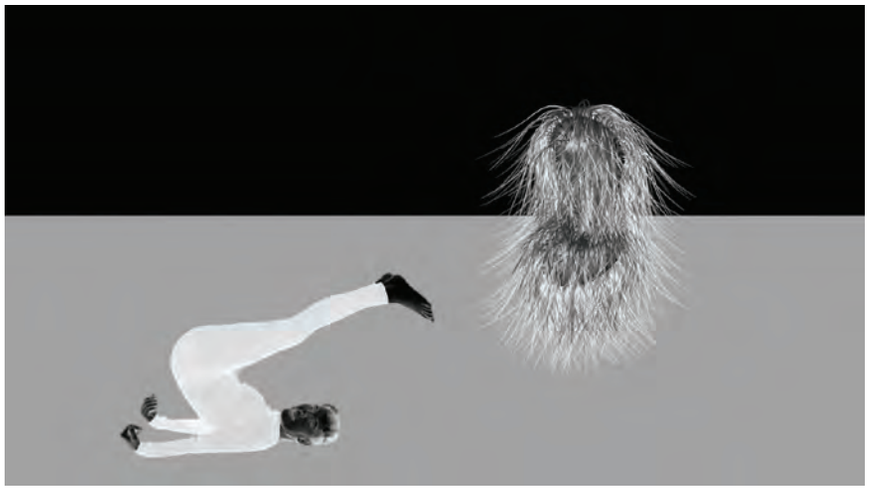
450 934-6042
info@verticale.ca

verticale.ca

104 Dans ce numéro



Lisa E. Harris, Alisha B. Wormsley.
P. 39.



Linda Franke.
P. 39.

11 ÉDITORIAL
Isabelle Lelarge

16 QUI PEUT CROIRE ENCORE À L'ART OU COMMENT VOIR L'AVENIR ?
Manon Blanchette

24 HOW CAN WE STILL BELIEVE IN ART OR LOOK FORWARD?
Manon Blanchette

28 OFFRIR UNE TRIBUNE, PRATIQUER LA DÉMOCRATIE.
KRYSZTOF WODICZKO, « *HOMELESS PROJECTION* : PLACE DES ARTS, MONTRÉAL, 2014 »
Francine Dagenais

34 PROVIDING A FORUM: AN EXERCISE IN DEMOCRACY
KRYSZTOF WODICZKO, "HOMELESS PROJECTION: PLACE DES ARTS, MONTREAL, 2014"
Francine Dagenais

39 FESTIVAL HTMlles : « QUELS TYPES D'IMAGINATIONS PEUVENT SURGIR DE L'ÉPUISEMENT COLLECTIF OU D'UN RAS-LE-BOL À GRANDE ÉCHELLE ? »
Esther Bourdages

48 COMMUNAUTÉ FANDOM, ÉTHIQUE *HACKER* ET MOUVEMENT OPEN : INFLUENCES POUR UN NET.ART CONTEMPORAIN SOCIALEMENT ENGAGÉ
Elena López Martín et Borja Morgado Aguirre

Simon Beaudry.
P. 64.

Framed 2.0
P. 54.

52 FANDOM COMMUNITY, HACKER ETHIC, OPEN MOVEMENT: INFLUENCES ON SOCIALLY ENGAGED CONTEMPORARY NET.ART
Elena López Martín and Borja Morgado Aguirre

54 CADRER L'ART NUMÉRIQUE
Pau Waelder

58 FRAMING DIGITAL ART
Pau Waelder

62 *ANGELICA MESITI : « CITIZENS BAND… »* LE SENS DE CE QUI CIRCULE ENTRE NOUS
Maryse Morin

64 SIMON BEAUDRY : L'IDENTITÉ NATIONALE. IMAGES ET PRAXIS
Gabrielle Roberge

70 LA CINÉMATOGRAPHIE SUISSE (ET L'ART). DEUX OU TROIS CHOSES QUE JE SAIS D'ELLE
Rosanna Gangemi

75 MARK LEWIS AU LOUVRE
Ariane Lemieux

76 ED ATKINS AT SERPENTINE SACKLER GALLERY
Dagmara Genda

104 Dans ce numéro

Pipilotti Rist. © POOOL Filmverleih.
P. 70.

87 OBORO - ACTIONS TRANSMISSIVES / ÉCRIRE À L'ŒUVRE EN CONTEXTE NUMÉRIQUE. ENTRÉE EN MATIÈRE
Claudine Hubert

OFFRIR RÉSISTANCE
Chantal T. Paris

LE TEMPS DE L'ATTENTE
Emmanuelle Choquette

AUDINT, UNE HANTOLOGIE MARTIALE
Laurence Isabelle

MUSIQUE DE GUERRE
Mirna Boyadjian

RÉCIT D'INITIÉE
Pascaline J. Wright

LE RÉCIT RENCONTRE L'ÉNIGME, LES IMAGES FABRIQUENT DES MONDES. QUELQUES OBSERVATIONS SUR *THE UNMANNED*
Véronique Leblanc

HISTOIRE DE FANTÔMES
Claire Moeder

ART ET ILLUSIONS
ART AND ILLUSIONS

Isabelle Hayeur, image tirée de *Murs aveugles*, 2014.
Projection vidéo architecturale, 15:20 minutes.
Avec l'aimable permission de l'artiste et
de la Galerie Division, Montréal et Toronto.

En arts visuels comme dans les autres disciplines artistiques, le créateur doit constamment évaluer la portée de son discours et de ses œuvres. Il a également la responsabilité d'assumer le risque que son œuvre puisse ne pas générer l'effet et le résultat escomptés. Bref, créer, c'est aussi se préparer à toute éventualité. Vivre avec la critique en continu, sur le vif, en *live*, comme en équilibre sur un fil de fer, voilà le lot de tout créateur qui s'exprime librement et publiquement.

Certes, nous pourrions croire que tout a été dit sur la liberté d'expression, alors qu'elle est malmenée de tous bords tous côtés. Maintenant que le sang a coulé jusqu'à la mort, maintenant qu'on est Charlie, ou qu'on ne l'est pas. Et que ces débats de droits et de pouvoirs sont là pour rester.

Au Québec, en 2015, y a-t-il lieu de penser, incidemment, qu'en ce qui a trait à l'art, on serait devenu un rien moins permissif ? Et que, peut-être, il serait impérieux d'enquêter sur les signes accrus d'intolérance et de violence qui compromettent la liberté de pensée et d'agir des créateurs et des intellectuels ? La question est vaste, en bouleversement, et requiert notre vigilance. Pourtant, il y a des records d'affluence aux grandes expositions, ce qui devrait nous conforter sur le fait que l'art est très bien reçu, plus que jamais, et que les acquis ne sont absolument pas menacés.

Or pendant que les temps sont cléments envers les arts, ou que « tout va bien » comme on dit, je pense bien abruptement que l'œuvre d'Isabelle Hayeur, *Murs*

In visual arts, as in other art disciplines, creators must constantly assess the impact of their statements and works. They must also accept the risk that their works might not produce the expected effects and results. In short, to create also means to be prepared for all eventualities. To continually experience criticism live, like funambulists balancing on a tightrope: this is the lot of all creators who express themselves freely and publicly.

We might certainly think that everything has already been said about freedom of expression, even when it is manhandled on all fronts. Now that blood has been shed, now that we are or are not Charlie. Now that debating over rights and powers is here to stay.

In Quebec, in 2015, is it appropriate to think, incidentally, that we have become anything less than tolerant as regards art? And that, perhaps, it is imperative to question the growing signs of intolerance and violence that compromise freedom of thought and the actions of creators and intellectuals? The question is vast, unsettling, and demands our vigilance. Even so, record numbers of people are attending major exhibitions, which should reassure us that art, more than ever, is being well received and that knowledge is not necessarily threatened.

Now when the times are lenient towards art, and "everything is fine" as they say, I abruptly think that Isabelle Hayeur's work, *Murs aveugles*, presented at the Biennale de Montréal,[1] is a case of a society whose ethics are perhaps in the pro-

12.41	-0.23	-1.82%	739	12.4
19.68	-0.28	-1.40%	849	19.6
24.97	-0.57	-2.23%	2	24.9
82.06	-1.21	-1.45%	590	82.0
7.87	+0.13	1.68%	9	7.8
39.07	-0.06	-0.15%	373	39.0
50.06	-0.73	-1.44%	5	50.0
67.42	-0.81	-1.19%	1,727	67.4
139.94	-1.32	-0.93%	544	139.9
21.56	-0.45	-2.04%	18	21.5
82.37^{2}	-0.43^{5}	-0.53%	2M	82.37
28.64	-1.04	-3.50%	26	28.6
0.23	-0.11	-32.35%	145	0.2
0.67	+0.09	15.52%	288	0.6
0.18	+0.05	38.46%	9	0.1
0.12	0.00	0.00%	1,154	0.1
1.44	-0.02	-1.37%	747	1.1
0.85	0.00	0.00%	890	0.6
0.42	+0.13	44.83%	78	0.4
0.05	-0.01	-16.67%	839	0.0
0.10	-0.05	-33.33%	547	0.1

Isabelle Hayeur, image tirée de *Murs aveugles*, 2014.
Projection vidéo architecturale, 15:20 minutes.
Avec l'aimable permission de l'artiste et
de la Galerie Division, Montréal et Toronto.

aveugles, présentée à la Biennale de Montréal[1], est un cas de figure d'une société qui est peut-être en train de s'effriter sur le plan éthique. Comment cette projection architecturale in situ, projetée sur un mur du centre-ville de Montréal, a-t-elle pu déraper à ce point, et avec autant de brillance ? Ce n'est pas l'œuvre qui a failli, mais bien la gestion de sa réception qui, par inertie, l'a conduite à sa perte. L'œuvre a été littéralement assassinée sous nos yeux ! Je suis bien consciente qu'une œuvre n'est ni une sommité ni une personne et qu'en principe, on ne peut lui enlever la vie. Mais elle représente ce qu'un humain (artiste) imagine de mieux pour sa société, ce qui devrait être suffisant pour que tous les honneurs lui soient consentis. Amateurisme de la part des organismes en place ? Réaction incendiaire à l'endroit des arts technologiques ? Tout à la fois ? Mais que s'est-il passé ?

J'ai peine à imaginer les émotions que cette créatrice éclairée a pu ressentir face à la violence de la tournure des événements, lorsque la propriétaire du mur où était projetée la vidéo a réclamé que soit enlevée la partie qui la dérangeait. Comme dans une exécution, à petit feu, on menait l'œuvre à sa fin, elle qui, pourtant, n'exprimait que la solidarité et ne soulevait que des éloges avec son film sur Occupy 2012 Montréal revisité. Hayeur dit :

> « *Murs aveugles*, c'est un portrait de notre horizon politique qui se présente comme une mosaïque colorée, baroque et ludique… constituée de graffitis, slogans, symboles et citations [dont celles de Noam Chomsky et de Wajdi Mouawad – pensons à sa phrase "Une œuvre n'est pas là pour plaire, elle est là pour enflammer."] qui se superposent à la surface de projection pour former des murales virtuelles… portant sur des thèmes comme ceux de l'embourgeoisement, des inégalités sociales, de l'austérité, de la convergence des médias, de l'environnement… »[2]

La créatrice n'a obtenu aucun soutien réel de la part de la Biennale ou du Quartier des spectacles, qui l'abandonnèrent au lieu de lui assurer l'accès au

cess of eroding. How could this in situ architectural projection, shown on a wall in downtown Montreal, have derailed so brilliantly to such a degree? The work did not fail, but rather the management of its reception did, which, from inertia, led to its loss. The work was literally assassinated before our eyes! I am well aware that a work is neither a leading figure, nor a person, and that, in theory, we cannot take its life. But it represents the best of what a human (artist) imagines for their society, which should be enough to grant it full respect. Was it amateurism on the part of the organizations involved? An inflammatory reaction to the place accorded to technological arts? Both at once? What exactly happened?

It is difficult to imagine the emotions this well-informed artist felt when confronted with the violent turn of events, as the owner of the building on which the video was being projected demanded the removal of the part troubling her. As in a drawn-out execution, the video met its end—a work that only expressed solidarity and extolled the Occupy 2012 movement in Montreal. Hayeur states:

> "*Murs aveugles* drew a portrait of our political horizon. It came across as a colourful mosaic, baroque and playful. It was made out of graffiti, slogans, symbols and quotes [including those of Noam Chomsky and Wajdi Mouawad—such as "a work is not there to please, it is there to inflame"] superimposed on the screening surface to form virtual murals… touching upon topics such as gentrification, social inequalities, austerity, media convergence, the environment…"[2]

The artist didn't receive any real support from the Biennale or the Quartier des spectacles, which abandoned her instead of assuring her access to the site—established beforehand though verbal agreement—or, at least, providing some kind of equivalent solution. After all, a wall is never exclusively private… In the

site – préalablement déterminé selon une entente verbale – ou, au moins, une solution aux conditions quasi similaires. Après tout, un mur n'est jamais exclusivement privé… Mais Hayeur a finalement opté pour le placement de sa vidéo sur Vimeo, une plateforme plus sûre, finalement, que la rue. Enfin, pour cette fois.

Il y a ici toute l'ironie de la force d'une image qui dans son simulacre du réel en feu – l'incendie dans la vidéo – rend aussi la force de l'illusion malheureusement complice de sa censure.

Malgré ces récriminations, il ne faudrait absolument pas présumer que la première édition de la BNLMTL n'était pas convaincante. Au contraire. Mais un cas de censure demeure un cas de censure et ce n'est jamais banal ou endossable. Manon Blanchette et Francine Dagenais célèbrent cette manifestation remarquable dans les premiers articles du numéro. Tout comme notre page couverture couronne une proposition exceptionnelle d'un Krystof Wodiczko magistral.

En guise de conclusion, je vous invite à vous délecter d'un nouveau projet que la galerie OBORO inaugure dans nos pages. Il s'agit du retour des dossiers thématiques. Claudine Hubert, Chantal T. Paris et leur équipe ont confectionné un cahier qui installe les visions en textes, images et mises en page d'un groupe d'auteurs fascinés par le renouvellement des langages et des manières de faire quand il s'agit de penser et de publier sur les arts médiatiques et numériques. Bonne lecture !

Isabelle Lelarge

end, Hayeur opted to post her video on Vimeo, ultimately a more reliable platform than the street. This time, in any case.

Here is the full irony of the power of an image, which, by simulating a real conflagration—the fire in the video—, also depicts the power of the illusion unfortunately complicit in its censorship.

Despite these recriminations, we need not presume that the first edition of the BNLMTL was not compelling. Quite the opposite. Yet an instance of censorship remains an instance of censorship, and this is never banal or sanctionable. Manon Blanchette and Francine Dagenais celebrate this remarkable event in the issue's first articles, just as our cover features an exceptional work by a masterful Krystof Wodiczko.

As a way to conclude, I invite you to enjoy a new project that marks the return of thematic feature sections, inaugurated by OBORO in our pages. Claudine Hubert, Chantal T. Paris and their team have assembled a dossier that renders, through texts, images and layout, the vision of a group of authors interested in reinventing the discourses and approaches when it comes to reflecting and publishing on the media and digital arts. Happy reading!

Isabelle Lelarge

Isabelle Hayeur, stills from *Murs aveugles*, 2014.
Architectural video projection, 15:20 minutes.
Courtesy of the artist and Division Gallery, Montreal and Toronto.

1 *Murs aveugles*, d'Isabelle Hayeur, est une projection vidéo qui fut présentée sur la façade d'un édifice jouxtant la station de métro Saint-Laurent, à Montréal, du 8 au 17 octobre 2014. Le retrait de la projection a eu lieu 10 jours après le début de la Biennale, suite à une plainte de la propriétaire de l'édifice, qui avait pourtant préalablement consenti, par entente verbale, à ce qu'ait lieu la projection sur ce site sélectionné par l'artiste. Après sa volte-face, la projection a été annulée sous prétexte que la vidéo contenait des scènes de feu qui étaient de mauvais augure dans la culture de la partenaire éphémère. On peut voir la vidéo sur le site https://vimeo.com/104032665.

2 Ces commentaire d'Isabelle Hayeur, ainsi que la citation du metteur en scène Wajdi Mouawad proviennent de : « Œuvre d'art public retirée / *Projection video Work Has Been Suspended* », communiqué rédigé par Isabelle Hayeur, le jeudi 30 octobre 2014, à 16:01. Quant à la citation de Wajdi Mouawad, elle est extraite d'une lettre d'opinion intitulée « Le véritable rôle de l'artiste », publiée dans *La Presse*, le 13 avril 2010.

1 Isabelle Hayeur's *Murs aveugles* is a video work that was projected on a building adjoining the Saint-Laurent metro station, in Montreal, from October 8 to 17, 2014. The projection was suspended 10 days after the Biennale began, following a complaint from the building's owner, who had given her prior verbal consent to host the projection on the site chosen by the artist. Subsequent to this about-face, the projection was cancelled under the pretext that the video contained scenes of fire that did not sit well culturally with this ephemeral partner. The video can be watched online at https://vimeo.com/104032665.

2 Isabelle Hayeur's remarks, as well as the quote of director Wajdi Mouawad come from: "Œuvre d'art public retirée / Projection Video Work Has Been Suspended," a press release posted by Isabelle Hayeur, Thursday, October 30, 2014, at 4:01 pm. Wajdi Mouawad's quote is from an op-ed titled "Le véritable rôle de l'artiste," published in *La Presse*, April 13, 2010.

QUI PEUT ENCORE CROIRE À L'ART OU COMMENT VOIR L'AVENIR ?

Ursula Biemann, extrait de *Deep Weather*, 2013. Vidéo HD, 8:58 minutes, anglais, couleur, stéréo. Avec l'aimable permission de l'artiste et de la BNLMTL 2014.

Dans sa version renouvelée, issue de collaborations entre plusieurs galeries, centres d'art contemporain et musées, BNLMTL 2014 propose un voyage dans *L'avenir.* Pourquoi ? Pour permettre de faire une pause et de développer un regard critique. Comment ? Grâce à des œuvres dont les mécanismes stratégiques sont ingénieux et dont l'efficacité varie avec le type d'expériences proposées.

On comprend que cette mise en garde de l'art par rapport à nos comportements prône un changement profond des habitudes nocives qui débouchent directement sur un désordre mondial irrévocable. On pense, entre autres, à l'exploitation industrielle, laquelle fait fi de l'environnement qu'elle détruit, non pas uniquement aux abords des sites, mais également à des distances fort éloignées. Dans *Deep Weather* (2013), Ursula Biemann nous fournit une preuve irréfutable en captant le regard sceptique de travailleurs du Bangladesh dont la mission est de construire un barrage en sacs de sable, un matériau bien dérisoire devant la menace d'inondation. Tous ceux qui s'intéressent un tant soit peu à la politique canadienne seront interpellés par ces images qui juxtaposent les moyens mis en œuvre pour exploiter le pétrole de l'Alberta aux méthodes qu'utilisent les ouvriers du Bangladesh. Dans *L'avenir,* plusieurs autres artistes exposent également, chacun à leur manière, l'insouciance qui caractérise la majorité des actes posés par les habitants de cette planète.

Si le message n'est pas nouveau, Hubert Reeves et d'autres scientifiques l'ayant répété sans beaucoup d'effet depuis des décennies, qu'est-ce qui nous permet de penser aujourd'hui que par l'art, l'appel sera enfin entendu et surtout suivi ? Quel est le vrai pouvoir pragmatique de l'art contemporain alors que de nombreux musées dans le monde ont reconnu leur faillite à changer les comportements humains en dépit de l'éminence de la catastrophe ?

Certains artistes tentent, comme Ursula Biemann, d'éveiller les consciences. Par leur détermination, ils suggèrent qu'il existe encore un espoir. De fait, par toutes sortes de stratégies, les artistes de la Biennale cherchent, avec plus ou moins de succès, à nous faire adhérer à leur projet social. En ce sens, *L'avenir* tient un discours moralisateur, mais nécessaire.

Toucher l'horreur du doigt

Plusieurs œuvres réussissent à marquer notre mémoire et peut-être à fissurer le mur de l'indifférence. Parmi celles-ci, *Touching Reality* (2012), de Thomas Hirschhorn, est celle qui nous convainc le plus. Pourtant, l'horreur est au cœur du mécanisme de cette œuvre. Néanmoins, pour plusieurs raisons, l'horreur rejoint ici le « sublime » et met possiblement en branle une réflexion, première étape d'un regard critique chargé de potentiel. L'une de ces raisons est la dimension de l'image, qui fait en sorte que celle-ci nous subjugue complètement. Aussi, l'angle transversal de la disposition des corps dirige le regard vers l'intérieur de la scène, faisant virtuellement de nous des acteurs ou tout au moins des voyeurs. Enfin, l'harmonie des couleurs, non sans rappeler certains tableaux de Caravage, nous séduit et nous culpabilise. En d'autres termes, l'œuvre vidéographique capte le regard du spectateur par la lumière qui en émane. Elle l'invite à noter ce qui est « à voir » en faisant taire sa culpabilité du moment, attiré qu'il est par l'audace de ce qui est représenté. Or le paradoxe de cette œuvre est justement de donner à voir l'horreur grâce à un support qui rend l'image belle. Grâce au jeu de la vidéographie et de la photographie, les frontières entre la beauté de la représentation et l'horreur du sujet ici représenté s'estompent. Pour faire court, on peut donc dire que cette œuvre présentant « l'horreur » est « sublime ». Pourquoi ? Parce que l'horreur et le sublime font naître un sentiment efficace, celui de la peur. Une peur existentielle, la peur de mourir. Un sentiment qui s'apparente à celui que l'on ressent parfois lors de grands opéras tragiques. Maurizio Cattelan disait d'ailleurs : « La beauté pour elle-même ne m'intéresse pas beaucoup. Mais

Thomas Hirschhorn, extrait de *Touching Reality*, 2012.
Vidéo, silencieux, 4:45 minutes.
Avec l'aimable autorisation de l'artiste et de
Chantal Crousel (Paris), et de la BNLMTL 2014.

on peut l'utiliser comme un moyen de créer quelque chose de très dérangeant[1]. »

C'est bien ce que fait Hirschhorn à travers la vidéographie, ce médium qui excelle à superposer les couches d'images. Ici, un second univers est décrit, celui de la tablette, support numérique portable sur lequel défilent des photographies de cadavres. Par la lumière qui en émane et par l'oscillation de la surface, la vidéographie et la tablette numérique créent un flou rétinien qui, sans que le spectateur s'en rende vraiment compte, le fascine, l'attire et le subjugue. L'horreur, élevée au rang du sublime, suscite la peur de mourir, confrontés que nous sommes à la mortalité des autres et, bien sûr, à notre propre sort. De plus, celui qui a le courage de regarder ressent carrément un sentiment d'inconfort lorsqu'il découvre que ces images font l'objet d'un défilement, de zooms, de retours en arrière, autant de spécificités de la tablette mises en action grâce au toucher d'un doigt anonyme. On se demande alors qui est celui qui fait défiler ces images sans sembler se soucier de leur nature, lui dont le geste laisse croire à une fascination. Afin d'ouvrir encore davantage le débat et interpeller l'individu comme élément du corps social, Hirschhorn ajoute l'évocation du pouvoir des médias et leur indifférence objective par rapport à ce qu'ils présentent. Il critique les médias qui présentent des images d'horreur, mais critique aussi ceux qui les consomment. L'œuvre *Touching Reality* se veut donc le théâtre de cette consommation, et le spectateur en est le comédien symbolique, coupable et apeuré. Ici, la valeur symbolique semble importante, car elle rallie la représentation du geste, celui de faire défiler les images, au geste banalisé, mais bien réel, que chacun fait quotidiennement. Cette participation virtuelle du visiteur l'implique directement dans l'action, et, de ce fait, elle l'interpelle comme complice.

Le sublime qui tue

D'autres œuvres reprennent à leur compte des stratégies liées au « beau ». Dans *Illusions and Mirrors*, présentée au Musée des Beaux-arts de Montréal, Shirin Neshat met à nouveau en scène une œuvre sublime et mystérieuse où l'opposition reste le paradigme autour duquel la structure de l'œuvre gravite. Dans un environnement imprécis, dû à une image manifestement limitée au noir et blanc, évolue un personnage d'une beauté classique. Comédienne ayant connu un grand succès dans le film *Black Swan,* Natalie Portman appartient à la sphère publique, celle du cinéma. Le contexte est cependant différent pour une œuvre d'art contemporain. Même si cette dernière peut attirer une foule importante, il n'en demeure pas moins que les paradigmes changent. Essentiellement, celui qui regarde l'œuvre de Shirin Neshat doit s'attendre à vivre une expérience en marge de celle du cinéma. En art contemporain, le souci du public, son confort physique et intellectuel ne va pas de soi. Si une œuvre vidéographique ou un film est présenté comme installation, celui qui regarde doit se prêter au jeu de l'exploration de l'espace et de l'inconnu. Dans son ouvrage intitulé *Le paradigme de l'art contemporain*[2], Nathalie Heinich écrit que le visiteur doit souvent soulever un lourd rideau, s'aventurer dans le noir au risque de frapper quelqu'un ou de ne pas trouver un siège pour visionner le document dont il ne connaît pas exactement la durée, ni le moment où en est son déroulement.

Pour nous aider à donner un sens à cette nouvelle œuvre de Shirin Neshat, le communiqué de presse rappelle que la présentation de *Rapture* à la Biennale de Venise en 1999 a été un succès retentissant pour l'artiste. « À ce moment-là, les questions croisées du statut et de la représentation des femmes dans les pays musulmans étaient au cœur des préoccupations de l'artiste. Avec ce nouveau film, une jeune femme erre sur une plage à la poursuite d'un personnage fantomatique et fait une découverte bouleversante[3]. »

Tout comme pour l'œuvre d'Hirschhorn, les images sont d'une grande beauté. De facture classique, elles s'appuient sur la représentation d'un paysage quasi cliché de la mer. Mais au-delà du sujet de la représentation, la question du « comment » prend ici toute sa pertinence. Car la proposition faite au spectateur, celle de vivre une partie de la vie intérieure du protagoniste grâce à des images souvent imprécises et évanescentes, induit chez lui un sentiment de sécurité et de bien-être. Sorte d'appel à la participation, les images, d'une beauté granuleuse, obligent cependant le visiteur à être patient, bercé qu'il est par cette atmosphère ouateuse. Shirin Neshat utilise ici une technique semblable à celle de Bill Viola[4]. Nous savons entre autres que le fait d'être en attente que survienne un événement vulnérabilise l'individu qui attend. Dans l'œuvre *Illusions and Mirrors*, le beau, et j'ose ajouter, le sublime sont utilisés comme des invitations au voyage. Un périple dans la solitude, et surtout, une descente introspective qui introduit

les passagers à une expérience-choc. Extrait, voire retranché du confort que font naître les images de facture onirique, le regardeur sursaute peut-être et s'interroge sur le sens de cette vision d'horreur. Réelle ou imaginée que celle-ci ? Qu'est-ce que j'ai vu exactement ? Personnellement, je pense qu'il importe moins d'identifier ce qui est vu que de s'interroger sur le mécanisme de mise en abîme qui rejoint chacun des spectateurs. D'une facture poétique, ce film laisse donc une très grande place à celui qui regarde. Invité à suivre celle qui déambule d'une pièce à l'autre dans une grande maison bourgeoise ou sur la plage, chacun l'accompagne. Et si le personnage se voit projeté dans un avenir monstrueux suite aux ravages du temps, c'est la mortalité universelle qui est donnée ici à voir. L'horrible découverte est significative et efficace. Elle permet l'éveil de la conscience humaine. Elle rappelle que notre temps de vie est bien court et que celui de notre planète l'est probablement beaucoup moins. Ainsi faut-il la préserver au-delà de notre seule existence.

L'évanescence comme pôle répulsif

Certains artistes utilisent également l'évanescence de l'image ou la technique du flou pour rendre leurs œuvres efficaces. Isabelle Hayeur et Klara Hobza sont parmi ceux-là.

Depuis presque toujours, Isabelle Hayeur nous présente un monde à deux réalités. Celle que l'on voit sans trop y faire attention, et celle que l'on découvre enfouie sous l'eau ou sous la terre. Cette seconde réalité dénonce le laxisme de notre société et des citoyens. Qu'il soit question d'industries polluantes ou d'individus irresponsables, les actions de ces agents de contamination ont comme conséquence la création d'immenses dépotoirs nauséabonds et visqueux : nos rivières et nos sous-sols. Par un mécanisme judicieux d'opposition des images, Isabelle Hayeur donne à voir, pour peu que le regard s'attarde, un monde mystérieux, mais pourtant bien réel : la pollution industrielle et domestique. Afin de percer l'indifférence et le confort généralisés dans notre société, l'artiste a choisi l'évanescence de l'imaginaire comme mécanisme lent d'identification. Ici encore, le temps de découverte est essentiel et stratégique. Fasciné d'abord par le paysage extérieur, ce n'est qu'après un temps d'appréhension que l'on découvre l'horreur de l'invisible. Or le fait d'appréhender simultanément deux pôles iconographiques paradoxaux crée une confusion propice à la fabrication d'une trace mnémonique. Quand l'œuvre est explorée dans le temps, celui qui regarde est engagé dans un processus inconscient d'identification. Il cherche à « devenir », il cherche à être rassuré par le sens des images. Or découvrir graduellement ce que recèlent ces univers flous engage le visiteur dans une reconnaissance de sa propre culpabilité. Le flou *qui ne dit pas tout* laisse une place à celui qui regarde *Bayou Terrebonne 01* and *02*.

C'est une technique similaire que met en place l'artiste Klara Hobza dans son œuvre *Diving Through Europe* (2010–) constituée de vidéos de petits et grands formats. Voyage impressionnant sous l'eau, l'évanescence du rendu suggère un inconnu peu reluisant pour l'humanité. Partout, une eau glauque qui ne laisse pratiquement rien voir d'édifiant pour le citoyen, qu'il soit ici ou là. Avec l'immensité du territoire parcouru, personne ne peut s'exclure du débat. Celui qui regarde se regarde comme acteur du passé, et possiblement de l'avenir. Sorte de symbole universel qui transcende les identités culturelles, Hobza nous cède sa place et nous interpelle. Nous sommes dans son œuvre. Tellement dedans, qu'il nous semble impossible de voir autre chose que notre propre action, notre propre responsabilité. Présents, responsables, coupables, voilà ce que l'exposition relaie comme message à tous les citoyens.

Manon Blanchette, PhD

Historienne de l'art et gestionnaire des arts, **Manon Blanchette** est directrice de l'exploitation au musée d'archéologie Pointe-à-Callière, à Montréal. Elle a occupé différentes fonctions au Musée d'art contemporain de Montréal, dont celles de conservatrice en chef et de directrice des communications et du marketing. Elle a été directrice et conservatrice de la Walter Phillips Gallery de Banff, en Alberta; et conseillère culturelle à l'Ambassade du Canada, à Paris, où elle a dirigé le Centre culturel canadien. Spécialiste de l'art de Bill Viola, elle est également l'auteure de nombreux ouvrages et articles sur l'art contemporain. Titulaire d'un D.E.A. (Paris, 1984) et d'un doctorat en études et pratiques des arts (UQÀM, 2003), Manon Blanchette a été faite Chevalier dans l'Ordre des Arts et Lettres (France, 1992) et Femme de mérite (Chambre de commerce du Montréal métropolitain, 1997). En 2012, elle a été décorée de la médaille du jubilé de la Reine Élisabeth II. Elle a présidé et siégé à de nombreux conseils d'administration dont, actuellement, ceux du conseil des arts de Montréal et de la revue ETC MEDIA.

1 Nathalie Heinich, *Le paradigme de l'art contemporain*, Gallimard, 2014, p. 160.

2 *Ibid.*

3 Neshat, Shirin. «*Illusions & Mirrors*», Musée des Beaux-arts de Montréal. https://www.mbam.qc.ca/expositions/a-laffiche/shirin-neshat/.17décembre 2014.

4 Manon Blanchette, thèse de doctorat intitulée *Vers une pragmatique de l'ébranlement dans les œuvres de Bill Viola*, Université du Québec à Montréal, février 2003.

Shirin Neshat, image de *Illusions & Mirrors*, 2013.
Vidéo, 13:22 minutes. © Shirin Neshat.
Réalisé avec le soutien de Dior et avec l'aimable
permission de l'artiste, de la Gladstone Gallery
(New York et Bruxelles) et de la BNLMTL 2014.

Isabelle Hayeur, *Bayou Terrebonne 01*, 2013. Photographie; 102 x 213 x 5 cm.
Avec l'aimable permission de l'artiste, de la Galerie Division (Montréal, Toronto) et de la BNLMTL 2014.

How Can We Still Believe in Art or Look Forward?

The result of collaboration between several galleries, contemporary art centres and museums, the new BNLMTL 2014 invites us to start *looking forward*. Why? So as to pause and take a critical view of things. How? Through works that offer ingenious strategic mechanisms and variously affect us according to the type of experience offered.

It is understood that art is warning us against our conduct, thus calling for profound change in the harmful habits directly responsible for irrevocable worldwide unrest. Consider, for example, industrial exploitation, which disregards the environment it destroys both near and far from the exploitation sites. In *Deep Weather* (2013), Ursula Biemann provides irrefutable proof by capturing the scepticism of the Bangladeshi workers building an embankment of sandbags, a pitiful material before the force of the looming flood. All those even remotely interested in Canadian politics will be affected by these images, which juxtapose the methods used by Bangladeshi workers with the means implemented to extract Alberta's oil. In *looking forward,* several other artists also reveal, each in their own manner, the indifferent actions of most inhabitants on the planet.

Given that the message is not new and has been reiterated by Hubert Reeves and other scientists for decades without much effect, what makes us now believe that art will finally compel us to hear and heed the call? What is the real practical power of contemporary art, when countless museums around the world have recognized their failure to change human behaviour despite eminent catastrophe?

Some artists, like Ursula Biemann, try to raise awareness. Their determination suggests that hope is still possible. Employing more or less successful strategies, the Biennale artists seek to make us join their social project. *Looking forward* thus elicits a moralizing, though necessary, discourse.

Horror at Your Fingertips

Several works succeed in marking our memories and perhaps cracking the wall of indifference. *Touching Reality* (2012), by Thomas Hirschhorn, is the most convincing. Horror is the work's key mechanism. Yet, for various reasons, its horror meets the "sublime," possibly providing impetus for reflection, which is the first step in taking a critical view loaded with potential. One reason is the dimensions of the image, which help to captivate us completely. Another is the diagonal placement of the bodies, which directs our gaze towards the scene's interior, turning us into virtual actors or, at the very least, voyeurs. Lastly, the colour harmony, reminiscent of certain paintings by Caravaggio, enthralls and makes us feel culpable. In other words, the video work captures the viewer's gaze through its emanating light. Viewers are bid to notice what there is "to see" and, drawn by the audacity of what is being represented, suppress their momentary guilt. Yet the paradox of the work is precisely to show horrors via a support that renders the image beautiful. Thanks to the interplay between videography and photography, the boundary between the beauty of the representation and the horror of the subject represented by the image is blurred. In short, one could say that this work portraying "horror" is "sublime." Why? Because the horror and the sublime produce an effective feeling, namely fear. An existential fear, a fear of death. A feeling similar to one we sometimes experience before great tragic operas. Maurizio Cattelan has said: "I'm not really interested in beauty for its own sake. But it can be used as a means to create something truly disturbing."[1] This is exactly what Hirschhorn does through video, an excellent medium for superimposing layers of images. Here, a second universe is depicted, namely the tablet, a mobile digital device on which photographs of corpses proliferate. Through the emanating light and the oscillation between surfaces, the video and the digital tablet create a visual blur that fascinates, attracts and captivates viewers without their truly realizing it. The horror, raised to the level of the sublime, arouses a fear of death as viewers face others' mortality, as well as their own fate. Moreover, those with the courage to watch experience genuine discomfort when they realize that the images are being navigated, zoomed in, scrolled forwards and backwards by the touch of an anonymous hand on the tablet. We then wonder who is navigating these images without apparent concern for their horrific nature, whose action suggests mere fascination. In order to stir up debate and challenge the individual as part of society, Hirschhorn evokes the power of the media and its objective indifference with regard to what it depicts. He critiques not only the media presenting images of horrors, but also those who consume them. *Touching Reality* thus wants to be the theatre of this consumption, with the viewer as its symbolic actor, frightened and culpable. Here the symbolism seems vital, since it fuses the representation of scrolling through images with the banal but real gesture that everyone does daily. The visitors' virtual participation directly implicates them in the act and thus makes them complicit.

The Fatal Sublime

Other works also engage strategies relating to "beauty." Shirin Neshat's *Illusions and Mirrors*,

shown at the Montreal Museum of Fine Arts, is a sublime and mysterious film whose structure works with the paradigm of opposition.

A classically beautiful woman wanders in a landscape that is nebulous because reduced to a black and white image. As the highly successful actress of the film *Black Swan,* Natalie Portman belongs to the public sphere of the film industry. However, a contemporary artwork exists in a different context. Even if the artwork could attract a large audience, the paradigms nevertheless change. Essentially, those who watch Shirin Neshat's film should expect an experience outside of popular cinema. In contemporary art, concern for the audience, for their physical and intellectual comfort, is not a given. When a video work or a film is presented as an installation, those watching must be open to exploring the space and entering the unknown. In her book *Le paradigme de l'art contemporain*, Nathalie Heinich writes that visitors must often part a heavy curtain and venture into the dark, at the risk of knocking into someone or not finding a seat to watch the work, without knowing its exact duration or how far it has progressed.[2]

To give us a sense of Shirin Neshat's new work, the press release mentions that the presentation of *Rapture* at the 1999 Venice Biennale was a resounding success for the artist. "The linked issues of the status and representation of women in Muslim countries have always been at the heart of the artist's concerns. With her recent twelve-minute short film […] a young woman wandering on a beach in search of a ghostly presence makes a staggering discovery."[3]

Just as with Hirschhorn's work, the images are very beautiful. In a classical style, they represent the almost clichéd vista of the sea. Yet beyond the represented subject, the question of "how" is most relevant here. Since viewers are asked to experience some of the protagonist's inner life through images that are often imprecise and evanescent, they feel a sense of security and well-being. As though inviting visitors to participate, the beautiful, grainy images compel them, however, to be patient, lulled by their subdued ambience. Shirin Neshat uses a technique similar to one of Bill Viola's.[4] We know that the fact of waiting for an event to occur makes the individual who is waiting vulnerable. In *Illusions and Mirrors*, beauty and, I would add, the sublime are used as invitations to go on a journey. This is a voyage into solitude and, above all, an introspective descent that leads travellers to a shocking encounter. Taken or even wrenched out of the comfort created by the dreamlike images, viewers are startled and left to question the sense of this horrific vision. Was it real or imagined? What did I see exactly? I believe it is less important to identify what is observed than it is to examine the *mise-en-abîme* mechanism that viewers encounter. Poetical in nature, the film thus gives viewers much room for interpretation. We all accompany the woman as we watch her wander from room to room in a large bourgeois house or on the beach. And when the protagonist sees herself projected into a horrific future as a result of the ravages of time, we stand before universal mortality. The terrible discovery is momentous and effective. It enables the awakening of human consciousness. It reminds us that our time is brief and that of our planet even more so, therefore we need to protect it beyond our sole existence.

Evanescence as Force of Repulsion

Some artists, such as Isabelle Hayeur and Klara Hobza, also use the evanescent image or the out-of-focus technique to render their work effective.

Isabelle Hayeur has been presenting us with a dual view of the world for a long time: the one we see without too much effort and the one we discover buried underwater or underground. This second reality reveals the lax attitude of citizens and society. Whether a matter of polluting industries or irresponsible individuals, the consequence of contaminants is the creation of immense foul and viscous dumping grounds: our rivers and subsoil. By judiciously opposing images, Isabelle Hayeur reveals, as long as our eyes linger, a mysterious but very real world: industrial and domestic pollution. In order to break through the widespread societal indifference and ease, the artist has chosen the evanescence of the imagination as the slow mechanism of identification. Here too, the moment of discovery is essential and strategic. At first fascinated by the outside landscape, we only grasp the horror of the invisible after some time has passed. Yet the fact of simultaneously grasping two paradoxical iconographic poles causes a confusion that creates a memory trace. When the work is examined over a period of time, observers engage in an unconscious process of identification. They seek to "become," to be reassured by the meaning of the images. Yet the gradual discovery of what this indistinct world conceals prompts visitors to recognize their own culpability. The indistinctness *that doesn't tell all* leaves room for interpretation for the one looking at *Bayou Terrebonne 01* and *02*.

Klara Hobza uses a similar technique in her installation *Diving Through Europe* (2010–), which includes videos in small and large formats. In this impressive underwater voyage, the evanescence of the rendering proposes a murky unknown for humanity. Citizens here or elsewhere can see almost nothing edifying in the pervasive dull blue-green water. Given the extensiveness of the terrain covered, no one can recuse themselves from the debate. Those who look on find they are looking at themselves as the actors of the past and possibly the future. With a kind of universal symbolism that transcends cultural identity, Hobza cedes her position to us and challenges us. We are in her work to such an extent that it seems impossible to see anything other than our own actions, our own responsibility. Present, responsible, culpable: this is the message the exhibition conveys to all citizens.

Manon Blanchette PhD
Translation: Oana Avasilichioaei

An art historian and arts administrator, **Manon Blanchette** is the Chief Operating Officer of Pointe-à-Callière, the Montréal Museum of Archaeology and History. She previously held several positions at the Musée d'art contemporain de Montréal, including Chief Curator and Director of Communications and Marketing. She also served as Director and Acting Curator of Walter Phillips Gallery in Banff, Alberta, and as a Cultural Advisor at the Canadian Embassy in Paris, where she headed the Canadian Cultural Centre. An expert in Bill Viola's art, she has written many works and articles on contemporary art. Manon Blanchette holds a D.E.A. (Paris, 1984) and a PhD in arts studies and practices (UQAM, 2003), and has received the titles of Chevalier de l'Ordre des Arts et Lettres (France, 1992) and Woman of Distinction (Board of Trade of Metropolitan Montreal, 1997). In 2012, she was awarded the Queen Elizabeth II Diamond Jubilee Medal. Having chaired and sat on numerous boards, she is currently on the boards of the Conseil des arts de Montréal and ETC MEDIA.

1 Heinich, Nathalie. *Le paradigme de l'art contemporain*. Paris: Éditions Gallimard, 2014. 160. (Our translation.)
2 *Ibid.*160.
3 Neshat, Shirin. "Illusions & Mirrors." The Montreal Museum of Fine Arts. https://www.mbam.qc.ca/expositions/a-laffiche/shirin-neshat/. 2014. Web. 17 December 2014.
4 Blanchette, Manon. "Vers une pragmatique de l'ébranlement dans les œuvres de Bill Viola." Diss. Université du Québec à Montréal, 2003.

SEAFOOD & DELI

Isabelle Hayeur, *Bayou Terrebonne 02*, 2013. Photograph; 102 x 213 x 5 cm.
Courtesy of the artist, Division Gallery (Montreal, Toronto) and BNLMTL 2014.

OFFRIR UNE TRIBUNE,

PRATIQUER LA DÉMOCRATIE

KRZYSZTOF WODICZKO

HOMELESS PROJECTION :

PLACE DES ARTS,

MONTRÉAL, 2014

Krysztof Wodiczko, *Homeless Projection : Place des Arts*, du 8 oct. au 23 nov. 2014. Photo : assemblage numérique à partir d'une photo originale de Damien Thiberge.

Le soir du lancement officiel de *Homeless Projection : Place des Arts, 2014*, de Krzysztof Wodiczko, je me tiens debout, sous la pluie, entourée de collectionneurs, de spécialistes en art, d'intervenants en approche communautaire et de représentants des médias. Après une brève introduction, la projection débute et je suis témoin d'un étrange mouvement de foule non chorégraphié. Des gens qui se connaissent à peine tournent la tête, tous de concert, en direction du Théâtre Maisonneuve. Et là, projetées sur la structure en escalier du toit de l'édifice, on aperçoit des figures, celles de tribuns spectraux s'adressant à l'assemblée que nous constituons. En les écoutant, on apprend qu'ils font partie des milliers de sans-abri du centre-ville. Après avoir visionné la boucle, on peut en dénombrer 21 en tout. Il s'agit vraisemblablement de la première fois qu'ils prennent la parole en public. En écoutant leurs doléances, leurs récits de privations et de traumatismes, je ressens beaucoup de tristesse et d'indignation, mais j'éprouve aussi un sentiment d'allégresse, car j'ai conscience d'assister à un évènement subversif. Toujours aussi révolutionnaire, Krzysztof Wodiczko vient de nous offrir un bel exemple de démocratie participative. D'emblée, je suis transportée aux débats du Sénat romain. Cependant, ici, ses membres ressemblent davantage à des anti-sénateurs. Dans la Rome Antique, souvent désignée comme le « berceau de la démocratie[1] », les sénateurs se rassemblaient à la Curie (Curia, *coviria*, rassemblement d'hommes) pour débattre des grandes questions de l'époque. La Curie fusionnait les pouvoirs politique et religieux de l'État. Son intérieur était aménagé très simplement, avec de grands bancs de pierre en gradins (*subsellium*). C'est là que siégeaient, côte à côte, les sénateurs patriciens et plébéiens qui tenaient la tribune et même hurlaient et grinçaient des dents. Pendant des siècles, ce modèle de la démocratie fut considéré comme intouchable, voire exemplaire dans le monde occidental. Naturellement, si on examine attentivement les tropes associés à son histoire officielle ainsi que la composition véritable des organismes dirigeants du pouvoir républicain ou impérial, on découvre que ce modèle n'était pas sans lacunes et limites. Règle générale, les pauvres, les gens de couleur, les femmes, les esclaves, étaient-ils représentés ? Plus précisément, sous certaines dictatures, les membres étaient-ils vraiment élus légitimement et sans parti pris ? La réponse est non, de toute évidence. D'abord, on ne pouvait exercer la fonction de sénateur sans avoir l'âge requis (*senex* signifie « vieil homme »). Ceux-ci étaient donc plus âgés, et puisqu'ils n'étaient pas rémunérés, ils se devaient d'être fortunés. Les femmes n'ont jamais obtenu de pouvoir politique direct. Les plébéiens n'ont été admis que plus tard, et n'avaient qu'un pouvoir limité. D'ailleurs, seuls les magistrats et promagistrats avaient droit à un siège curule, les autres devant se contenter des marches en pierre. Les esclaves, eux, même lorsque libérés par leurs propriétaires, ne furent jamais autorisés à occuper un poste au gouvernement. Le spécialiste en études classiques Benjamin Isaac suggère que l'esclavage dans la Rome Antique aurait servi de modèle de protoracisme et aurait joué un rôle fondamental dans « l'invention » du racisme moderne[2]. Sous diverses dictatures, les sénateurs étaient nommés et non élus. De plus, ils devaient déjà avoir une position sociale suffisamment élevée pour être admissibles à une nomination. Aujourd'hui, tout comme à l'époque de l'Antiquité, défendre les princi-

pes de la véritable démocratie n'est pas chose facile. La corruption et le népotisme ne font que prospérer en cette ère de changements climatiques marqués, de guerres intestines et de troubles civils, où l'on offre de l'aide aux sociétés parasites alors qu'on impose des régimes d'austérité aux plus démunis, et où la surveillance étatique semble être le seul point sur lequel s'accordent les instances gouvernementales du monde entier, toutes tendances idéologiques confondues[3]. De toute évidence, Wodiczko a choisi le Théâtre Maisonneuve à cause de la configuration en escalier de son toit, mais également pour sa vocation plurielle de salle d'opéra, de musique et de théâtre. On a l'impression que l'artiste voulait transformer son enveloppe extérieure en un tissu malléable pour ensuite la retourner comme un gant. Il lui suffit d'être de passage au centre-ville pour qu'un citadin devienne membre de l'auditoire. Sans même pénétrer dans l'enceinte, il se voit contraint d'assister à une représentation alors que le performeur, qui joue d'ordinaire le rôle de spectateur, devient un orateur s'adressant à la foule du haut des gradins.En visite à Montréal l'an dernier, après une absence de plusieurs décennies, Wodiczko s'est dit consterné par le nombre grandissant d'itinérants occupant le centre-ville. C'est d'ailleurs ce qui l'a poussé à se pencher sur la question pour ce projet. L'artiste a déjà réalisé plusieurs projets avec et sur les populations marginalisées de sans-abri, constituées d'immigrants, de pauvres et de vétérans. Dans ce cas précis, il cherchait à renverser la dynamique habituelle, en permettant aux itinérants de raconter leur histoire, en donnant au grand public un aperçu de leur monde et, peut-être aussi, une meilleure compréhension du point de vue des marginaux sur la ville et ses occupants[4]. En faisant ses recherches in situ, Wodiczko a trouvé le meilleur lieu à partir duquel interagir avec la communauté des sans-abri, une structure architecturale appropriée pour projeter leur message ainsi qu'une bonne équipe de soutien pour mener à bien son projet. C'est avec douceur et humilité que l'artiste joue son rôle de guide. En ce qui a trait à la recherche sur le terrain, son attitude est exemplaire. Il n'est donc pas étonnant qu'il ait réussi à mobiliser le soutien de la St Michael's Mission, un organisme au service des sans-abri du centre-ville de Montréal, et de son directeur général, George Greene. La mission occupe le sous-sol de l'église anglicane St John the Evangelist, juste à côté d'un pavillon de l'UQÀM. L'église est située dans le Quartier des spectacles, qui rassemble le Musée d'art contemporain de Montréal (MACM), la Maison symphonique de Montréal (en face), ainsi que l'ancien complexe de salles de concert de la Place des arts combinant la salle Wilfred-Pelletier et le Théâtre Maisonneuve. En tant qu'artiste, Wodiczko considère qu'il occupe une place privilégiée lui permettant de faciliter la communication et de sensibiliser le public à certaines causes. Selon lui, il serait « antisocial[5] » de ne pas tenter de se montrer à la hauteur et de répondre aux attentes du public. Les bâtiments municipaux et les espaces publics seraient les dispositifs idéaux pour faciliter la communication culturelle : l'architecture servirait d'arrière-plan aux révoltes et évènements importants de nos vies, mais serait également un lieu propice à de possibles interventions. Les édifices et monuments publics favoriseraient débats et discours, et contribueraient ainsi au véritable processus démocratique. Il convient tout à fait que Wodiczko se serve des façades extérieures d'édifices bien connus pour cibler un plus vaste auditoire citadin. Ici, le théâtre sert de toile de fond pour les itinérants qui vivent parmi nous. Au sens propre, c'est la surface sur laquelle se fait la projection, mais au sens figuré, c'est le lieu où les itinérants/performeurs manifestent – par l'emplacement choisi, du haut des gradins, et par leur posture physique – leur attitude et leur place nouvelles au sein de la ville.« Une fois qu'on réussit à se réinsérer dans la société… on peut pas se mélanger avec les autres… y'a personne qui veut qu'on ait une vie standard[6]. »Tels des stigmates, le temps et la violence marquent l'architecture de la ville de manière indélébile, témoignant de notre histoire collective. Si on s'en remet aux récits profondément troublants partagés par ces sans-abri, il semble évident qu'ils portent de nombreuses cicatrices[7]. Ils sont stigmatiques et stigmatisés.Il a fallu une année à Wodiczko pour faire sa recherche, développer et réaliser ce projet. Grâce à George Greene, il a pu entrer en contact avec les sans-abri du secteur et ainsi trouver 21 orateurs ayant assez de courage pour partager leur histoire en public. Ceux qui se sont exprimés l'ont fait de leur plein gré, démontrant le profond lien de confiance que George Greene, et Krzysztof Wodiczko lui-même, ont pu établir avec eux. Réussir à convaincre ces individus de parler en public n'a sans doute pas été une tâche facile. Ils vivent leur vie de façon parallèle et entrent rarement en contact avec la société dominante. De manière générale, ils sont très méfiants des structures en place. Ils circulent, tels des fantômes, dans le centre-ville. En les écoutant et en enregistrant avec minutie leurs conversations, Wodiczko et son équipe ont permis à des gens qui, d'ordinaire, passent inaperçus, qui sont presque sans visage à nos yeux, de témoigner de leur situation, de nous éduquer sur la réalité de l'itinérance, et de modifier nos conceptions et préjugés sur le sujet.Égalitaire dans son approche, Wodiczko l'est sans aucun doute. Il semble évident que l'artiste souhaitait trouver un ensemble représentatif comprenant des hommes, des femmes, des gens de couleur et d'ethnicités différentes, qui parlent français, anglais et même inuktitut. Pour Wodiczko, les participants sont des co-artistes, leur art étant un art de la survie. Le succès de cette œuvre repose d'ailleurs, en grande partie, sur les aptitudes à l'écoute de l'artiste. Wodiczko manifeste son plus profond respect pour les mots, les métaphores et les méthodes choisies par les itinérants pour véhiculer leur message. L'artiste nous explique d'ailleurs que les sans-abri ont subi des traumatismes primaires et secondaires et qu'ils ont dû surmonter tout cela pour en arriver à partager leur histoire[8]. Avant le lancement officiel, Wodiczko a organisé un prélancement pour ceux qui ont participé au projet. Ce serait pour lui un élément essentiel du processus permettant aux orateurs de se voir sous un nouveau jour, et peut-être pour la première fois, comme des citoyens éloquents de la *polis*. L'artiste souhaitait doter les participants d'un véhicule de transmission de messages en espérant qu'ils sauraient en tirer le meilleur parti possible.En utilisant une surface de projection surélevée, Wodiczko souhaitait renverser les rôles hiérarchiques habituels et contraindre le regardant à lever la tête pour pouvoir visionner l'œuvre[9]. La dynamique est effectivement modifiée. En levant le regard vers les orateurs, le regardant doit intégrer la sensation physique d'un statut social diminué et d'une position hiérarchique inférieure. D'ailleurs, il est à noter que la personnalité brechtienne est souvent incarnée à travers une posture ou un maintien particuliers. En ce sens, le théâtre non aristotélicien est souvent associé au concept de *Haltung* (*Was ist haltbar* ? Qu'est-ce qui peut subir la pression ? – ce qui est tenable ou intenable). Avec la *Haltung*, l'émotion passe par la posture, en étant partie intégrante de l'action. *Homeless…* est une des rares instances où les membres de l'élite, et ceux qui ont l'habitude de fréquenter les institutions culturelles (qui semblent leur appartenir), se voient contraints d'écouter les sans-abri et ainsi de supporter les pressions et stress émotionnels, mentaux et physiques qu'ils subissent de façon quotidienne. Comme nous l'explique l'artiste lui-même, la vidéo projetée sur le monument devient une « métaphore corporelle[10] ». La réception active et engagée de l'œuvre est une caractéristique intrinsèque de celle-ci. Ouvrant cœurs et esprits, yeux et oreilles aux itinérants, les membres de l'auditoire font partie du processus et de la performance. En offrant à son auditoire une meilleure compréhension du phénomène de l'itinérance, Wodiczko souhaite « diminuer » la distance entre les sans-abri et les autres citadins. On tient souvent les sans-abri pour responsables de leur triste sort. Avec *Homeless…*, les regardants doivent prendre conscience de leurs préjugés envers ces êtres largués, désamarrés de toutes attaches humaines, errant à la dérive dans les rues de la ville, où, envers et contre tous, ils continuent de s'accrocher à la vie. Les regardants doivent s'interroger sur leurs réactions et mécanismes de défense habituels, ainsi que leur propension à blâmer la victime et non le système. Les regardants sont confrontés à des individus particuliers, et non pas à des comédiens, itinérants génériques. Ces sans-abri nous sont montrés comme ayant des personnalités, des affinités et dés-affinités bien définies. Ils ont la générosité de nous expliquer ce qui les a menés à cette vie. Et, bien qu'on suppose souvent que les problèmes de santé mentale ou de dépendance à l'alcool ou aux drogues soient en cause, les troubles et les problèmes socioéconomiques multigénérationnels sont aussi

Krzysztof Wodiczko, *Abraham Lincoln : War Veteran Projection*, du 8 nov. au 9 déc. 2012. New York. Commissaire : More Art. © Krzysztof Wodiczko, avec l'aimable permission de la Galerie Lelong (New York).

souvent à blâmer. Dans la dramaturgie didactique ou *Lehrstück*, le comédien joue un rôle pédagogique en « rendant étrange » et/ou remarquable des personnages et événements qui, autrement, seraient considérés comme ordinaires et non remarquables. Il instaure ainsi une distance consciente avec le récit ou ce que Brecht a nommé le *Verfremdungseffekt* (effet de distanciation[11]). Le temps d'une projection, à tout le moins, des citoyens itinérants de Montréal ont pu s'exprimer, et, le temps d'une projection, renverser le système hiérarchique établi pour égaliser les règles du jeu. Au moment de mettre sous presse, Jonathan Jones, un critique d'art du journal londonien *The Guardian*, venait de publier un article intitulé « Poverty lines: where are the poor in art today[12]? » – Où sont donc les artistes contemporains qui se préoccupent d'égalité sociale aujourd'hui ?, nous demande-t-il. Il cite des exemples tirés de l'histoire de l'art : le Caravage, Brueghel, de Ribera, Van Gogh, Vélasquez, mais à l'exception de l'artiste de rue Banksy, il peine à trouver un seul artiste contemporain qui s'intéresse à la question. Eh bien, en voici un, Krzysztof Wodiczko.

Francine Dagenais

Essayiste, théoricienne et historienne d'art, **Francine Dagenais** œuvre dans le milieu des arts visuels et médiatiques depuis plus de vingt ans. Ses textes ont paru dans de nombreuses revues spécialisées dont *Art Tomorrow* et *Intermédialité*s ainsi que, récemment, dans le recueil *Drone* du Mois de la photo à Montréal (2013). Son travail de commissaire l'a amenée à organiser plusieurs événements et expositions pour des centres d'artistes, universités et organismes tels que ISEA. Elle vit à Montréal.

1 Il n'existe aucun équivalent grec du Sénat romain. Même si les Grecs instaurèrent la structure théorique et les fondements du gouvernement démocratique, ce sont les Romains qui établirent sa structure bureaucratique et organisationnelle.

2 Benjamin Isaac, *The Invention of Racism in Classical Antiquity*, Princeton, Princeton University Press, 2004.

3 Dans son ouvrage *Ancient Rome*, Nigel Rodgers donne des explications concises sur le mode de vie, les structures et les systèmes en place durant la Rome antique. Nigel Rodgers, *Ancient Rome*, East Bridgewater Mass., World Publications, Inc., 2008. Tout en contestant les nombreux mythes associés au triomphalisme de l'Empire romain, le remarquable livre de Mary Beard intitulé *The Roman Triumph* constitue une source inestimable d'informations sur le sujet, offrant au lecteur une meilleure compréhension du legs romain. Mary Beard, *The Roman Triumph*, Cambridge, Mass., et Londres, Royaume-Uni, The Belknap Press (de la Harvard University Press), 2007.

4 Wojtek Gwiazda, « Krzysztof Wodiczko talks about his 'Homeless Projection' at the Montreal Biennale », RCI Radio-Canada International, lundi, 27 octobre 2014. Voir <http://www.rcinet.ca/en/2014/10/27/krzysztof-wodiczko-talks-about-his-homeless-projection-at-the-montreal-biennale/ >.

5 *Ibid*.

6 Transcription des paroles d'un des 21 orateurs sans-abri de *Homeless*...

7 Le marquage ou tatouage des troupeaux et esclaves servait à identifier ceux-ci au moyen des stigmates du propriétaire. Saint Paul fut l'un des premiers à utiliser le terme pour désigner les cicatrices qu'il avait reçues au nom du Christ. Saint Paul fut torturé, laissé pour mort, roué de coups, flagellé et lapidé. On en fait mention dans plusieurs passages de la Bible : Épître aux Colossiens, Corinthiens, Galates, Philippiens (Co 11 : 23-25) (Ga 6 : 14; Php 3 : 10; Col 1 : 24).

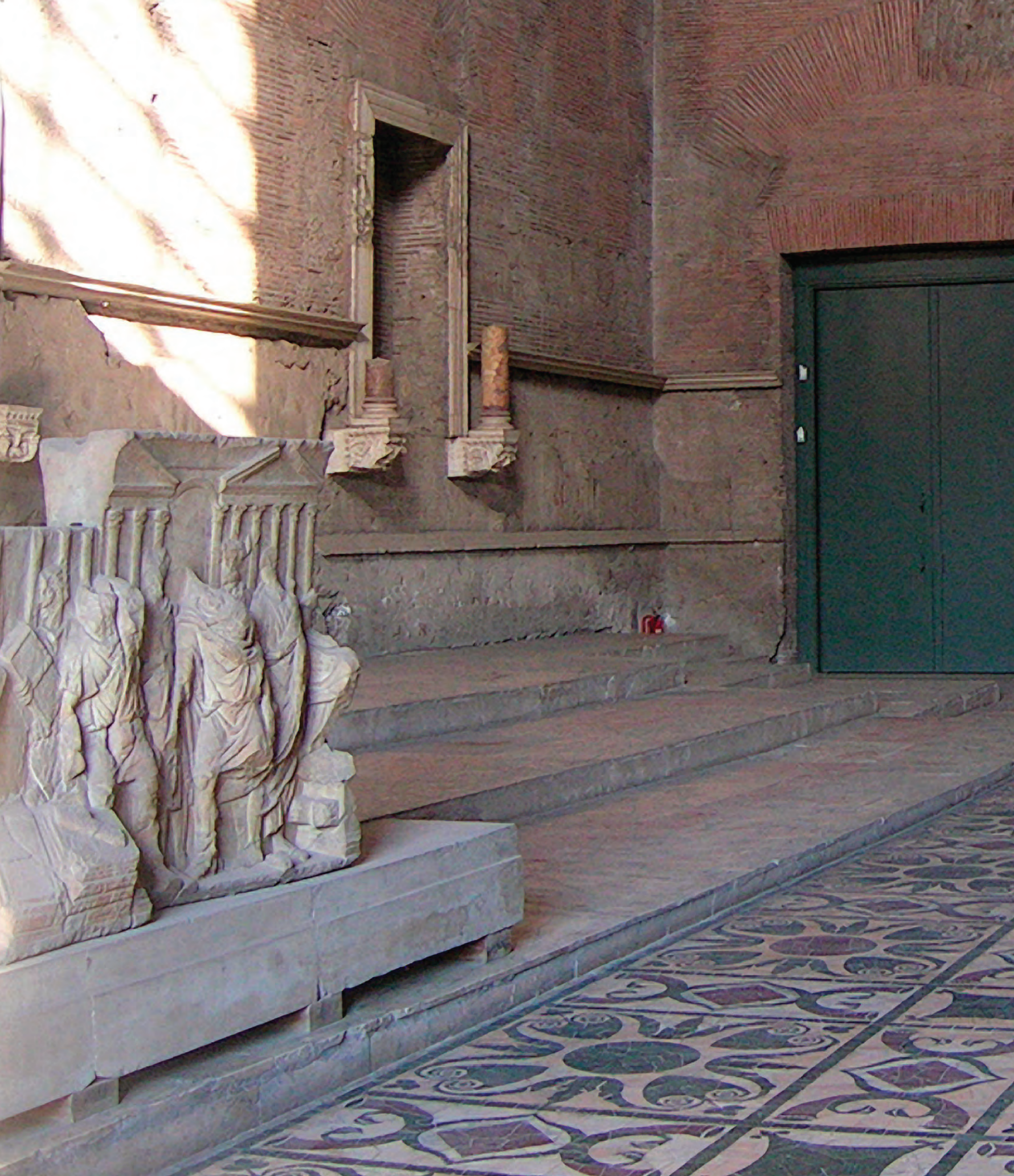
8 Wojtek Gwiazda, *op. cit*.

9 Avec le concept de *Lehrstück*, on apprend la modestie *in seiner kleinsten Größe*, en se donnant la plus petite dimension possible.

10 Wojtek Gwiazda, *op. cit*.

11 Brecht introduit le terme *Verfremdungseffekt* en 1923, mais il parle de la technique de distanciation pour la première fois en faisant référence à la pièce *Homme pour homme* (1925). On trouve d'autres passages sur la question dans deux textes importants : Bertolt Brecht, « Sur la théorie de la pièce didactique », in *Écrits sur le théâtre*, volume II, traduit par Jean Tailleur et Édith Winkler, Paris, L'Arche Éditeur, 1979, p. 341; Bertolt Brecht, « Sur une nouvelle dramaturgie » (1928), dans *Écrits sur le théâtre*, édition établie sous la direction de Jean-Marie Valentin, avec la collaboration de Bernard Banoun, Jean-Louis Besson, André Combes, Jeanne Lorang, Francine Maier-Schaeffer et Marielle Silhouette, Paris, Gallimard, collection « Bibliothèque de la Pléiade », 2000, p. 124.

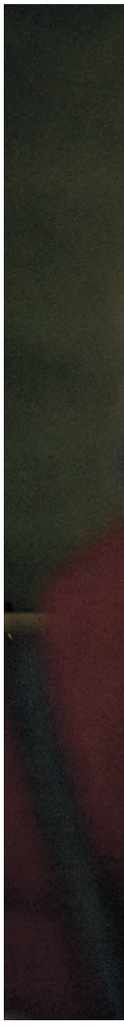
12 Jones, Jonathan, « Poverty lines : where are the poor in art today? », *The Guardian*, mardi, 30 décembre, 2014. Voir http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2014/dec/30/art-and-poverty-where-are-poor-in-art-today.



Salle du Sénat dans la Curie romaine.

PROVIDING A FORUM: AN EXERCISE IN DEMOCRACY

On the official launch night of Krzysztof Wodiczko's *Homeless Projection: Place des Arts,* I stand in the rain, amongst a crowd of art collectors and specialists, community outreach workers and members of the media. After a brief introduction to the work, the projection begins, and I witness the strange unchoreographed movement of a group of strangers turning their heads upwards, in unison, towards the Théâtre Maisonneuve. I can see what appear to be tribunes, spectral figures projected on the stepped



Bas-relief of the senators at work.

roof of the building. After viewing the video loop in its entirety, I understand that the 21 speakers are destitute, and they are among the thousands of homeless citizens populating the downtown core. They speak publicly, perhaps, for the first time. As I listen to their stories of grief, hardship and trauma, I feel sadness and outrage, but also a sense of exhilaration at watching a subversive event unfold. Ever the revolutionary, Krzysztof Wodiczko has just given us a demonstration of the true spirit of democracy. Imagine what it would have been like to witness proceedings in a Roman Senate, only here, those assembled are more like anti-senators. In Ancient Rome, often referred to as the "cradle of democracy,"[1] senators would gather to debate on matters of

KRZYSZTOF WODICZKO

HOMELESS PROJECTION: PLACE DES ARTS, MONTREAL, 2014

the day in a *curia* (from *coviria*, a "meeting of men"), a building housing political and religious power, where the seating consisted of long, deep and shallow stepped stone benches (*subsellium*). This is where the patrician and plebeian senators would sit side by side, speak and, on occasion, vociferate. For centuries, this democratic model was held as sacrosanct and considered exemplary by the West. Of course, if we examine the tropes associated with its official history and the actual make-up of the governing bodies of Republican and/or Imperial power, this model was not without its flaws and limitations. In a general sense: were the poor, people of colour, women or slaves represented? In a specific sense: during particular dictatorships, were the members unbiased and duly elected? The answer to these questions is of course no. There was a minimum age for senators (*senex* means "old man"), meaning that they were generally older and, since they worked for free, most were independently wealthy. Women had no direct political power and plebeians were only reluctantly admitted later on, but always with limited power. Only magistrates and promagistrates had the right to sit on a *curule seat*, all others had to be content with stone benches. Moreover, slaves were never allowed to hold office, even if subsequently freed by their owners. Classical scholar Benjamin Isaac argues that slavery in Ancient Rome established a form of proto-racism, foundational to the "invention" of modern racism itself.[2] Under various dictatorships, senators were appointed rather than elected and had to be of senatorial rank to begin with. Today, as in Antiquity, upholding the principles of true democracy is no easy task. Corruption and nepotism thrive in our era of civil unrest, severe climate change and turf wars, in which welfare is offered to multinational corporations while austerity regimes are forced on the poor, and where globalized state surveillance is the one thing that governmental bodies agree on regardless of ideology.[3] Wodiczko clearly chose the Théâtre Maisonneuve for the stepped external configuration on its roof, but also for its vocation as a performance hall presenting works of music, opera and theatre. It is as though the artist wished to turn the building's outer shell inside out like a glove, making it fulfil its vocation on several levels at once. Without ever having to enter the building, city dwellers need only be passersby to become audience members. They are made to watch a group of people in an auditorium as they perform. The homeless performers, who are usually spectators, become orators here, addressing their audience from above. Having already lived in Montreal some decades earlier and coming back as a visitor, Wodiczko said that he was quite shocked by the sheer number of homeless in the downtown core. This is what led him to focus on the subject for this project. The artist has done other works on the marginalized and downtrodden—the homeless poor, immigrants or veterans. In this instance, he wanted to reverse the usual dynamics and allow them to tell their side of the story, giving those in the mainstream a glimpse into their world and, perhaps, an understanding of how they perceive the city and those who inhabit it.[4] Wodiczko did his research in situ: he found the most appropriate nest from which to interact with the community, the projection structure onto which to pass the message and the support team with whom to realize the project. His role here is one of a gentle and humble guide. His attitude towards research in the community is exemplary, enlisting the help of the local St. Michael's Mission—an organization serving the homeless of downtown Montreal—and, notably, that of its Executive Director, George Greene. The mission is housed in the basement of St. John the

Krysztof Wodiczko, *Homeless Projection : Place des Arts*, du 8 oct. au 23 nov. 2014. Photo : Kes Tagney. Avec l'aimable permission de l'artiste et Galerie Lelong, New York.

Krzysztof Wodiczko, *Guests*, 2009.
Video installation, 17:17 minutes,
In situ at the Polish Pavilion, Venice Biennale, 2009.
Courtesy of the artist and Galerie Lelong, New York.

Evangelist Anglican Church and adjacent to an UQAM pavilion. It is situated in the Quartier des spectacles which holds the Musée d'art contemporain de Montréal (MACM), the Maison symphonique de Montréal (across the street), along with the old concert hall complex of Place des arts, combining Wilfred-Pelletier hall and the Théâtre Maisonneuve. As an artist, Wodiczko considers that he is in a privileged position to facilitate communication and to bring attention to certain causes. He believes that it would be "asocial"[5] not to attempt to meet public expectations, not to rise to the occasion. For him, civic buildings and public spaces are ideal cultural communications devices: architecture provides the backdrop for the major events and revolts of our lives, and can also set the stage for an intervention. Public buildings and monuments can serve to promote debate and discourse, and hence contribute to a true democratic process. It is fitting that Wodiczko should use the external facades of familiar structures in order to reach a greater audience within the city. In this instance, the theatre is a backdrop for the itinerants who live among us. It is the literal surface upon which the projection occurs, but it is also the metaphorical place where the itinerants/players demonstrate, through their placement on the stepped superstructure and through their bearing, physicality and posture, their new attitude and place within that setting."Once you have managed to reintegrate society…. You can't mix in with the others… nobody wants you to have a regular life."[6] Like stigmata, the scars of time and violence inflicted on the city's architecture bear physical witness to our collective history. And it seems evident, from the profoundly troubling stories shared by the homeless themselves, that they also come to this forum bearing their scars.[7] They are stigmatic and stigmatized. It took Wodiczko a year to research, develop and realize this project. Thanks to George Greene, he gained access to the homeless around the area of the Quartier des spectacles and found 21 articulate speakers brave enough to share their lives with us. Those who have come forward have done so willingly, demonstrating a deep bond of trust with George Greene, but also with Wodiczko himself. Encouraging these individuals to speak in public could not have been an easy task. They lead parallel lives and rarely enter into contact with established society. Generally distrustful of its structures, they circulate like ghosts in the core of the city. By painstakingly recording and listening to their conversations, Wodiczko and his team helped a group of people, who usually go unremarked, who seem faceless, not only to speak, but also to educate their audience on what it is like to be homeless, and thus change established concepts and prejudices on homelessness. Wodiczko is nothing if not egalitarian in his approach. It is clear that he wanted to get a good representation so we see men and women, people of different races and ethnic backgrounds, who speak French, English and even Inuktitut. The artist considers the participants as co-artists and their artistry as one of survival. Wodiczko demonstrates the utmost respect for the words, metaphors and methods they choose to convey their message. It is Wodiczko's capacity to truly listen to the participants that is an essential factor to the success of this piece. As Wodiczko explains, those who are homeless have been traumatized and retraumatized.[8] They had to be able to overcome this in order to tell their stories. Before the official launch of the work, Wodiczko gave those who participated a special preview. For him, this was a vital component of the project, allowing the speakers to see themselves in a different light, perhaps for the first time, as articulate citizens of the *polis*. With this inclusive attitude, he gives the participants a vehicle for the transmission of their messages, in the hope that they make the best possible use of it. The artist reverses the normal hierarchical roles by using an elevated projection surface, forcing the viewers to tilt their heads upwards in order to view the work.[9] This particular placement does indeed change the dynamics. Viewers are made to look up at those who are speaking and to experience, in a very physical way, their own lower hierarchical placement and smaller size. It is important to note that the Brechtian personality is often bodily depicted through posture or stance. In this sense, non-Aristotelian theatre can be tied to the concept of *Haltung*. In *Haltung* (*was ist haltbar*? or what may withstand or stand up to pressure), emotion becomes integral to the action. *Homeless Projection* shows us a rare instance when people who normally frequent cultural institutions—considered to belong to the elite—are made to stand, or emotionally, mentally and physically withstand the daily pressures and stresses routinely experienced by the homeless. As Wodiczko himself puts it, the projection onto the monument is a "bodily metaphor."[10] Active and engaged reception is therefore an intrinsic part of the work. The audience members become part of the process and part of the performance, opening their hearts and minds, ears and eyes to the homeless. Wodiczko expressed the hope that *Homeless Projection* will in some way 'decrease' the distance between the homeless and other city dwellers, giving them a better understanding. The homeless are often held responsible for their unfortunate predicament. With *Homeless Projection*, viewers are forced to deal with their prejudices about those who have been unmoored from human attachments and roam our streets, clinging to life despite everything. They are made to reflect on their usual reflexes, defence mechanisms and victim-blaming habits. They are forced to listen to these particular homeless people, not generic homeless actors but individuals who are shown to have distinctive personalities with likes and dislikes. They have the generosity to tell us how they got there. Although it is mostly assumed that mental health and substance abuse issues are the root cause, endemic and multigenerational socioeconomic hardships are just as often to blame. In the *Lehrstück*, or learning play, the player's role is to teach through conscious distance and, using what Brecht has called the *VerfremdungsEffekt*,[11] to 'estrange' and make remarkable those characters and events that would otherwise be considered commonplace and unremarkable. At the very least, for the time of the projection, these homeless citizens of Montreal have their voices heard and the previously established hierarchy is set aside, levelling a usually unequal playing field. Jonathan Jones, an art critic for *The Guardian*, recently published an article entitled "Poverty Lines: Where Are the Poor in Art Today?"[12] He cites various examples throughout art history—Caravaggio, Brueghel, de Ribera, van Gogh, Velazquez—but, with the exception of street artist Banksy, is unable to find a single contemporary artist who takes an interest in this issue. Well then, here is one, Krzysztof Wodiczko.

Francine Dagenais

Francine Dagenais has worked as an essayist, theorist and art historian in the field of visual and media arts for over twenty years. Her essays have appeared in many specialized magazines, such as *Art Tomorrow* and *Intermédialité*s, and recently in *Drone*, a publication put out by Mois de la photo à Montréal (2013). As a curator, she has organized several events and exhibitions for artist centres, universities and organizations such as ISEA. She lives in Montreal.

1 There is no Greek equivalent to the Roman Senate. Although the Greeks created the theoretical and foundational structure for democratic rule, the Romans established its bureaucratic and organizational one.

2 Isaac, Benjamin. *The Invention of Racism in Classical Antiquity*. Princeton: Princeton University Press, 2004.

3 Nigel Rodgers gives concise explanations of the lifestyle, structures and systems of Ancient Rome in his book, *Ancient Rome*. East Bridgewater: World Publications, Inc., 2008. Giving valuable information and debunking a number of myths in the process, Mary Beard's remarkable *The Roman Triumph*, on the triumphalism of the Roman Empire, is an important book providing valuable insight into the legacy of Rome. Cambridge and London: The Belknap Press of Harvard University Press, 2007.

4 Gwiazda, Wojtek. "Krzystof Wodiczko talks about his 'Homeless Projection' at the Montreal Biennale." *RCI Radio-Canada International*, 27 October, 2014. http://www.rcinet.ca/en/2014/10/27/krzysztof-wodiczko-talks-about-his-homeless-projection-at-the-montreal-biennale/. Web. 3 December 2014.

5 *Ibid*.

6 Transcription of the words spoken by one of the 21 homeless in *Homeless Projection*.

7 Stigmata were used as a means of branding, or tattooing, both slaves and animals. The term stigmata was first used by St. Paul to refer to the scars he received in the name of Christ. St. Paul was tortured in prison, exposed to death, punished by the lash, beaten with rods, and lapidated. Biblical references: Cor. 11.23-25, Gal. 6.14, Phil. 3.10, Col. 1.24.

8 Gwiazda, *op. cit*.

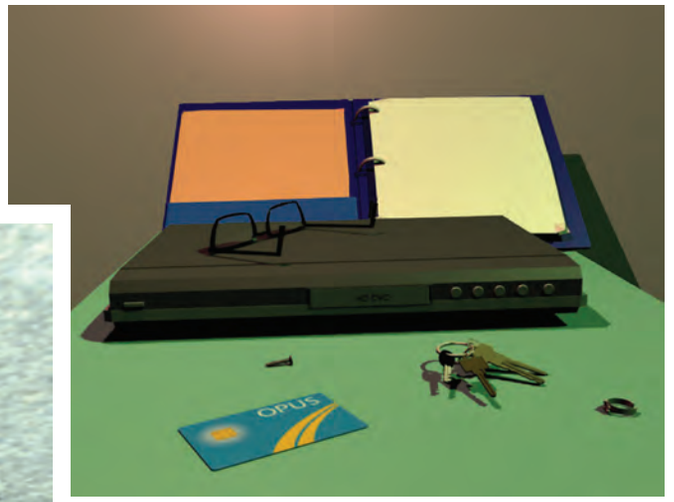
9 In Brecht's *Lehrstücke* theatre, "in seiner kleinsten Grösse," or giving (one)self the smallest possible dimension, is about learning modesty.

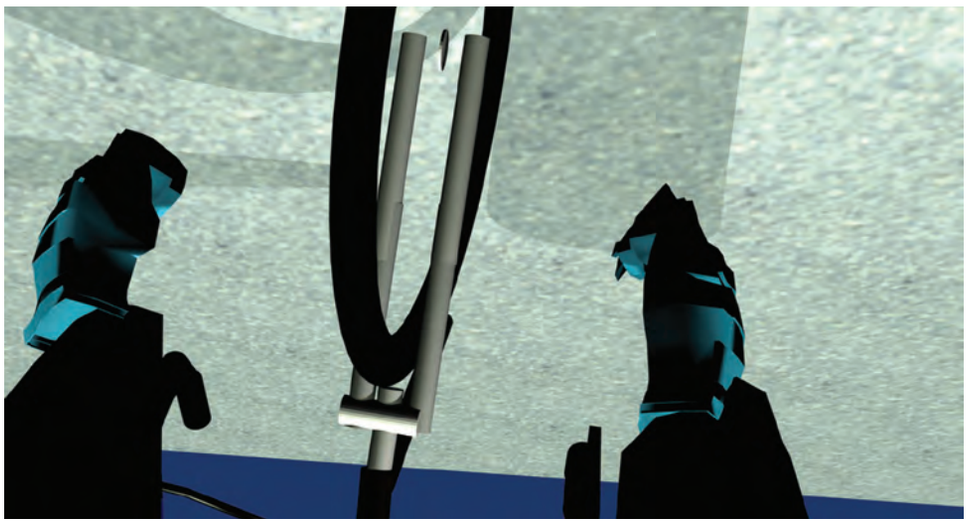
10 Gwiazda, *op. cit*.

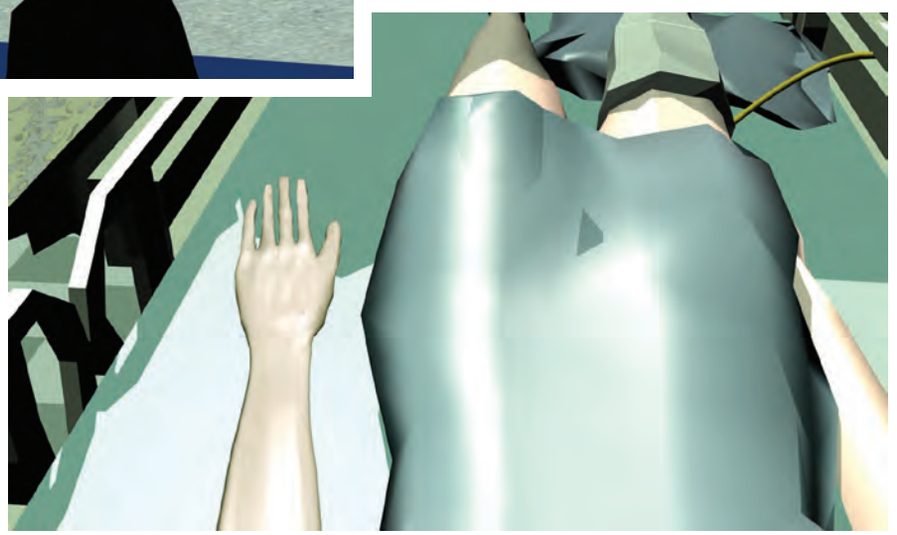
11 Brecht introduces the term *VerfremdungsEffekt* in 1923, but he mentions the technique for the first time in reference to the play *Man Equals Man* (1925). Brecht, Bertolt. *Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic*. Ed. & Trans. John Willet. London: Methuet and New York: Hill and Wang, 1964. 91.

12 Jones, Jonathan. "Poverty Lines: Where Are the Poor in Art Today?" *The Guardian*, 30 December 2014. http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2014/dec/30/art-and-poverty-where-are-poor-in-art-today. Web. 31 December 2014.

« QUELS TYPES D'IMAGINATIONS PEUVENT SURGIR DE L'ÉPUISEMENT COLLECTIF, DE LA MÉLANCOLIE OU D'UN RAS-LE-BOL À GRANDE ÉCHELLE[1] ? »







Jenny Li, *Replay : A Memory Game*.

Les HTMlles, le festival féministe d'arts médiatiques et de culture numérique qui s'est déroulé à Montréal du 7 au 15 novembre 2014 célèbre sa 11e édition. Sous la bannière *Zero Futur(e) « Le futur est obsolète* », il regroupe une myriade d'activités – expositions en espace galerie et sur le web, concerts, performances, interventions urbaines, ateliers et conférences. Engagées, Les HTMlles abordent des sujets vifs et des « questions sociopolitiques urgentes[2] » qui reflètent notre temps.

Dans la prémisse de réflexion *Zero Futur(e) « Le futur est obsolète* », le terme « obsolète », renvoyant à « hors d'usage, désuet, dépassé », résume en toile de fond le discours du festival qui critique les années 90', et surtout le contexte socio-économique qui a permis l'épanouissement du néolibéralisme. La chute des dotcom étant l'un des faits marquants, ainsi qu'une suite de circonstances, ont entraîné la surproduction, la lutte au terrorisme, l'insécurité financière, la surveillance intensifiée, etc.

Nous sommes absorbés, obsédés par le temps, et comme le formulent Les HTMlles : « Le tournant spéculatif, de même que les appels récents à se concentrer sur le présent, peuvent être interprétés comme des symptômes d'un futur en crise ». En parallèle, notre présent, comme le relève et l'analyse le philosophe Jacques Rancière, est « en proie non point au scepticisme […], mais à la négation » qui correspond à cet « esprit du temps […] de la perte de la foi. Nous cherchons « le temps sans tromperie : le présent […] simplement pour s'assurer qu'il est tissé de réel[3] ». Nous nous nourrissons d'indices de sondages et de courbes graphiques, informations rationnelles à court terme. Au cœur de cette période agitée d'incertitudes en ces temps d'austérité, terme omniprésent dans nos actualités, Les HTMlles offrent un refuge aux amateurs préoccupés de justice sociale afin de contrer le repli et conjurer la menace.

Le Groupe Intervention Vidéo (GIV) accueille *Replay : A Memory Game*[4], un récit non linéaire interactif composé par Jenny Li et inspiré de l'expérience vécue d'un accident de bicyclette. L'artiste n'a pas cherché à recréer son histoire personnelle, mais à livrer des traces, des bribes de souvenirs, à travers de petites scènes dans lesquelles l'utilisateur est convié à la découverte. Les animations, représentations du quotidien, sont volontairement schématisées et les objets se trouvent dénaturés, comme un souvenir flou de ce qui a précédé la collusion. Nous pouvons concevoir le tout tel un journal intime alliant dessins à la main et paysages numériques.

L'Internet étant un territoire très propice à la navigation, Les HTMlles ont invité cinq artistes médiatiques à présenter des œuvres en ligne qui rendent hommage à des femmes artistes du web des années 90', combinant ainsi un corpus qui entretient des références aux débuts du

Linda Franke, *Can't Stop*, 2002.

Amy Chartrand et Frances Adair Mckenzie, *Quartier 20.14*, dans le Plateau Mont-Royal, Photos : Võ Thiên Viêt.

net art avec des pratiques actuelles. *<url><img><irl>*, de la Montréalaise Jessica MacCormack, rassemble sur la plateforme Tumbl des collages d'images fixes et animées, accompagnées de courts textes. Les hypertextes véhiculent des propos à caractère sociopolitique qui se réfèrent à d'autres productions culturelles comme des vidéos, des films, des articles ou d'autres sites Internet. À titre d'exemple : le mot « *revolution* » se voit relié à une vidéo de la performance-choc de Pussy Riot *Virgin Mary, Put Putin Away*; et sous « *war is stupid* » se dévoile une vidéo de Culture Club (Boy George) interprétant son succès *The war Song*, en 1984.

L'artiste new-yorkaise Faith Holland explore les notions de genre et de sexualité par le biais de l'histoire du web, en utilisant des stratégies et en faisant appel à l'esthétique des sites pornographiques des années 90'. En guise de portail, une interface rose et verte fluorescente, accompagnée d'une voix langoureuse, incite l'utilisateur à naviguer dans le site. S'ensuit une déclinaison sur la thématique du vagin, exposée sur un mode métaphorique d'images animées présentant le web sous la forme d'une galaxie infinie, espace et outil labyrinthique sans confins.

Le festival investit aussi des territoires hors les murs. Avec *Quartier 20.14*, les Montréalaises Amy Chartrand et Frances Adair Mckenzie donnent la parole aux enfants, histoire d'alimenter le festival de nouvelles idées sur le futur. Les artistes proposent un parcours autour d'un futur imaginé par des jeunes participant à des entrevues vidéo ponctuées d'animations diffusées par des téléviseurs installés dans les aires de jeu des enfants : des parcs et une ruelle du Plateau Mont-Royal. Le résultat s'avère très farfelu, comme un gamin qui désirerait habiter dans les arbres.

Trans-Futonik Griots, réunissant Bobbi Kozinuk, de Vancouver, l'une des auteures de l'anthologie *Islands of Resistance, Pirate radio in Canada*, et Valérie D. Walker, de Montréal, collecte aussi des points de vue individuels dans l'édifice du 4001, rue Berri. Provenant du futur, les artistes-guides livrent des messages d'espoir et d'encouragement déclarant que le futur n'est pas si abominable. Offrant de l'énergie solaire artisanale permettant le chargement de téléphones cellulaires, par exemple, ils demandent en échange d'enregistrer une histoire personnelle. Ces témoignages sont retransmis par la sculpture SOUCCS et des postes de radio disséminés dans tout le bâtiment. En mode DIY, ces derniers diffusent sur les ondes FM grâce à un émetteur à énergie solaire de courte portée.

Plusieurs centres d'artistes participant au festival posent un regard sur des groupes ethniques prove- nant de cultures non occidentales. Au Studio XX, Mehreen Murtaza, du Pakistan, expose *Triptych,* une série de collages numériques imprimés sur papier faisant appel à une esthétique électropsychédélique apocalyptique, usant d'un champ iconographique s'appuyant sur la religion et l'historicité islamiques. La performeuse et compositrice Lisa E. Harris, de Houston, ainsi que l'artiste visuel Alisha B. Wormsley, de Pittsburgh, présentent *PROOF*, un ensemble de photographies, vidéos, installations et performances regroupant différents narratifs se rapportant à la diaspora africaine. Des vidéos de scènes urbaines sur téléviseurs disposés en totem rappellent le travail de Nam June Paik. Une installation composée de surfaces de verre suspendues sur lesquelles on peut lire « There are black people in the future » souligne la démarche éthique des artistes. Articule présente *Mareikura,* une rétrospective échelonnée sur 20 ans des travaux multimédias de Lisa Reihana, artiste maorie originaire de la Nouvelle-Zélande, qui réactive l'histoire et les traditions de son peuple à travers le prisme de la culture contemporaine. La mythologie et la culture indigènes étant ses fertiles sources d'inspiration, l'imposante présence du portrait photographique

de HineNuiTePo, gardienne de la mort, des rêves et de l'enfer, assise environnée d'une toile d'araignée, en fait foi.

Avec *Prendre le pouls* à La Centrale, l'artiste montréalaise Marlène Renaud-B. livre des vidéos documentant les interventions d'un personnage, corps-machine vêtu d'un costume jaune et coiffé d'un cône blanc muni d'une aiguille, incarnant un dispositif sonore, qui sillonne et arpente les territoires en devenir et en transition tout en capturant les textures sonores de ces paysages. Une installation fait écho à ces images, énorme cornet accroché dans l'espace galerie, qui à l'occasion, fait subtilement résonner sa membrane de papier.

Les nombreuses activités (concerts, cycles de performances, conférences) organisées par Les HTMlles ont attiré des salles combles, consolidant ainsi leur mission de convoquer et de rassembler diverses communautés prêtes à se réunir autour d'événements qui sondent par des voies innovatrices l'art technologique, le féminisme et les causes sociales. Le festival réussit pleinement à éveiller les consciences, désenclaver les tabous autour de la culture féministe/*queer*, et perpétuer une mémoire collective, fondée sur la tradition, l'histoire et la découverte de cultures non occidentales, tout en permettant des perspectives politiques variées, appartenant aux scènes artistiques locales et internationales au sein de la mondialisation. Que l'on soit négatif ou positif face au futur, *Zérofutur* a procuré, pour un moment, une oasis de créativité.

Esther Bourdages

Esther Bourdages œuvre dans le milieu des arts visuels à titre d'auteure et de commissaire indépendante. Titulaire d'une maîtrise en Histoire de l'art de l'Université de Montréal portant sur le sculpteur suisse Jean Tinguely, elle étudie la sculpture dans le sens élargi (art in situ, installation), souvent en relation avec l'art sonore et les arts numériques.

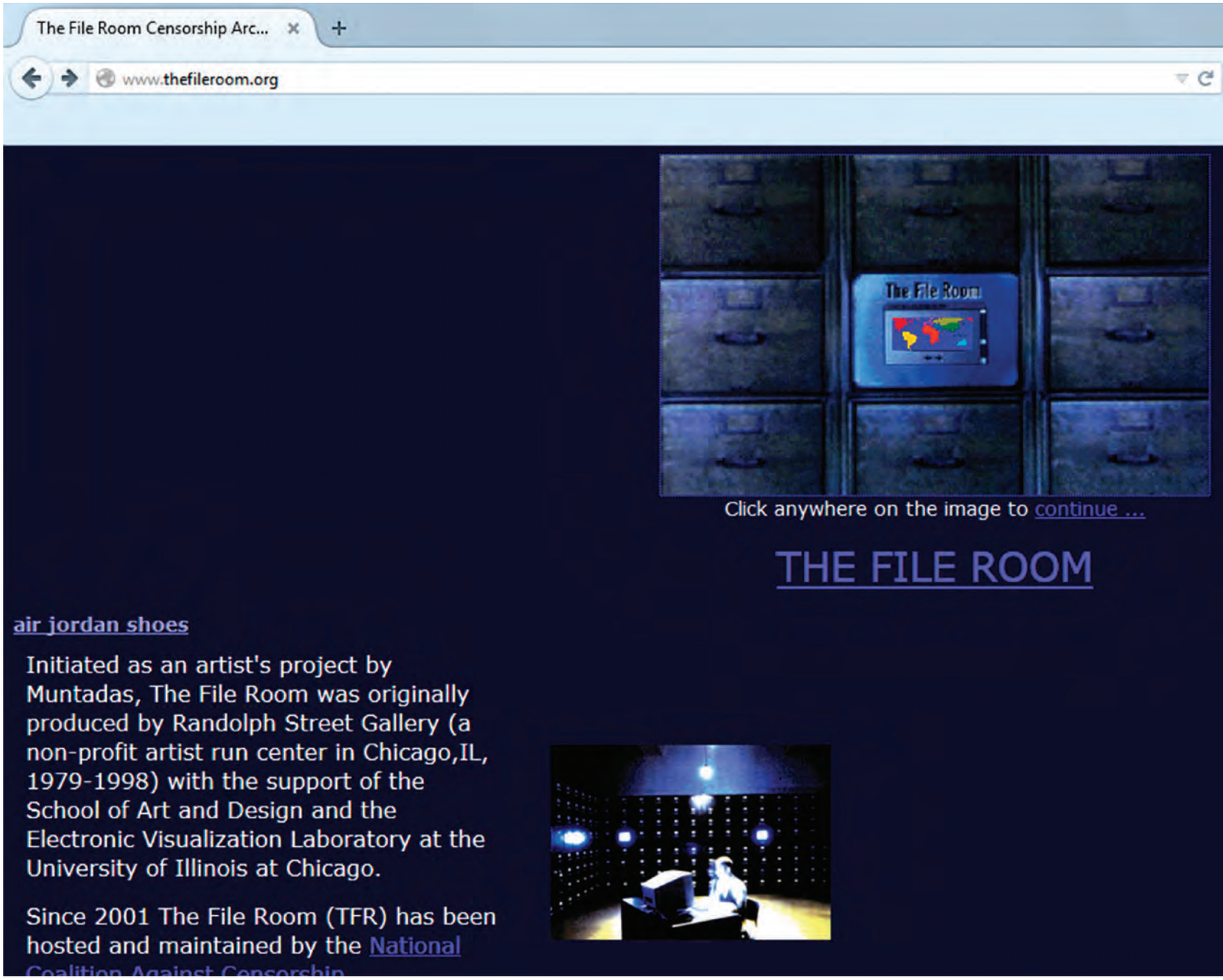
1 Les HTMlles, extrait, énoncé curatorial, 11e édition, 2014.
2 *Ibid*, extrait du mandat du festival.
3 Jacques Rancière, *Figures de l'histoire*, Presses Universitaires de France, Paris, 2012, p. 12.
4 *Replay : A Memory Game* loge également sur le web.

Mehreen Murtaza (Pakistan), *Triptych,* série de collages numériques imprimés sur papier. Ci-joint : panneau de gauche.

Jessica MacCormack, *<url><img><irl>, Survivor*. Collage de textes et d'images fixes et animées.

Marlène Renaud-B., *Prendre le pouls*. Installation vidéo.

Communauté fandom, éthique hacker et mouvement Open : influences pour un net.art contemporain socialement engagé



Capture d'écran de *The File Room* d'Antoni Muntadas, 1994.

Tout au long de cet article, sont mis au jour les liens entre les communautés *fandom*, *hacker* et Open. On tente ainsi de faire comprendre comment, au sein de la culture transmédia actuelle, les nouvelles technologies de la communication favorisent le développement de notions concernant le devoir des citoyens et l'utilisation que ceux-ci font de la connaissance collective. À travers une sélection d'œuvres contenant des références précises aux philosophies et aux modèles (dés) organisateurs de ces collectifs, on tente de montrer comment le net.art encourage la participation du public, la liberté de l'information et la réflexion sociale.

L'implantation des réseaux numériques a permis le développement d'une culture transmédia où le public des différentes plateformes médiatiques est devenu un type d'utilisateur actif qui, sous le rapport de la culture, est non seulement consommateur, mais aussi producteur et diffuseur. Ces concepts sont largement traités dans le discours de Henry Jenkins (2006), ex-codirecteur du programme du MIT Comparative Media Studies, qui décrit notre contexte actuel comme une culture de la convergence appliquant à ses membres le terme formalisé par Alvin Tofler (1981) de *prosumer* (acronyme de *producer* et de *consumer*).

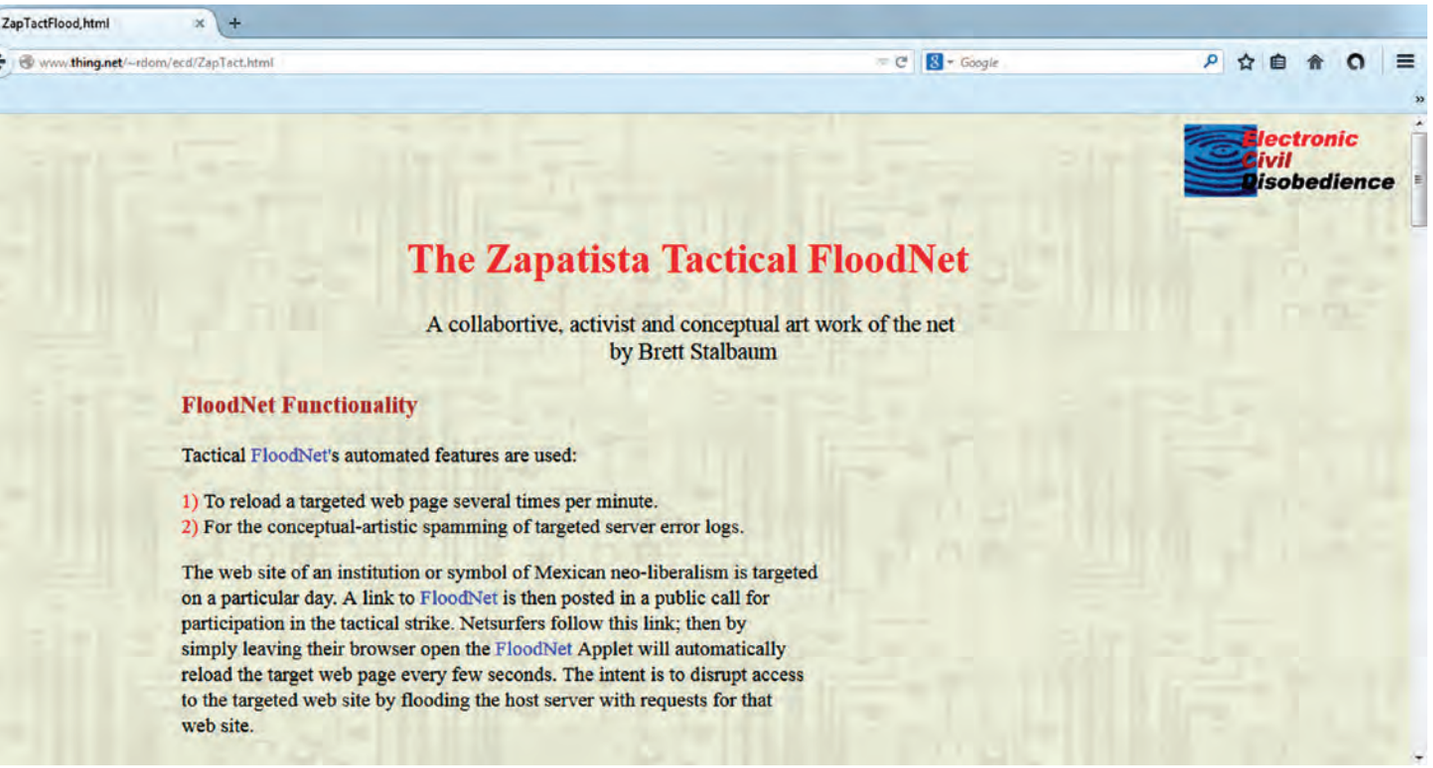
L'irruption d'Internet a été décisive pour la création d'une culture convergente. Le nouveau cyberespace public fut développé par des programmeurs, autodénommés *hackers*, qui visaient la libre circulation des contenus académiques et scientifiques, refusant une conception de la connaissance en tant que bien exclusif. Dans *L'éthique du hacker*, de Pekka Himanem, on découvre que les hackers se prétendent « des personnes consacrées à programmer de manière passionnée, qui considèrent comme un devoir le partage de l'information et la mise au point de logiciels gratuits » (2002, p. 2). Par ailleurs, dans le dictionnaire d'argot d'Himanem, *jargon file*, on précise que le terme *hacker* ne doit pas être restreint au domaine de l'informatique, car un *hacker* est quelqu'un de dévoué, de passionné et d'enthousiaste pour une tâche quelconque.

Ces idées ont donné naissance au mouvement socioculturel *Open*, qui propose la distribution de logiciels à code source ouvert (pour la plupart fermés après la privatisation d'Internet en 1995) ainsi que l'accès et l'utilisation libres des contenus académiques, scientifiques et culturels (ces derniers étant incorporés dans la Déclaration de Berlin de 2003). En ce qui concerne l'utilisation de ces contenus, le mouvement Open refuse que l'utilisateur puisse les transformer en créant d'autres produits dérivés (Ariño, 2009, p. 26). D'après Eben Moglen, il s'agit de permettre que les ressources collectives se protègent mutuellement : « […] les appropriations peuvent s'effectuer de manière illimitée à condition que chaque modification des biens communs soit rendue à la communauté » (2003).

Ce processus d'appropriation des biens culturels pour une transformation créative dans le but de partager les résultats avec le reste de la communauté branchée naît d'un enthousiasme pour l'objet approprié, et est facilement reconnaissable dans la culture *fandom*. Certes, on pourrait établir des parallélismes entre le *hacker* et le fan; au bout du compte, le *hacker* est un fan de l'informatique (ou, suivant le *jargon file*, fan de tout ce à quoi il s'est consacré de manière passionnée et engagée). Ces deux groupes participent à des projets publics et coopératifs établissant des rapports horizontaux entre leurs collaborateurs et se fondent sur le concept d'intelligence collective de Pierre Lévy (1997). D'ailleurs, de même que le *hacker* joue un rôle actif dans la lutte pour l'accessibilité universelle de la connaissance, le *fandom* fait référence aux fans actifs, producteurs d'œuvres dérivées qui augmentent le patrimoine lié à l'objet de culte en lui apportant de la valeur. Beaucoup de stratégies *fandom* pourraient être liées à celles développées par les *hackers*. Un bon exemple est celui des *remakes* – qui pour un *hacker* pourraient consister à reconstruire un ancien logiciel pour y introduire des améliorations – ou la réalisation de suites de romans ou de films– ou, dans le cas des *hackers*, la production de nouvelles versions de logiciels.

En ce qui concerne la communauté *hacker*, il est facile de remarquer autant la charge émotionnelle propre au déroulement de ses activités – « […] l'éthique du travail pour le *hacker* se fonde sur la valeur de la créativité, et consiste à combiner passion et liberté » (Himmanem, 2002, p. 2) – que son engagement envers la société par le biais de l'amélioration des moyens et des technologies permettant le développement de l'intelligence collective. Toutefois, en ce qui a trait au *fandom*, même si le côté émotionnel est évident, il se peut que l'engagement social ne le soit pas tellement. Les tâches qu'il accomplit sont généralement jugées ludiques, ce que l'on associe souvent au banal ou encore au frivole. Pourtant, on devrait s'éloigner de l'idée du fan en tant qu'adolescent fanatique étourdi et inconscient. La chercheuse Liesbet Van Zoonen établit les bases qui relient les responsabilités des fans et celles des citoyens, plaidant en faveur de *l'infotainment* (acronyme d'*information* et d'*entertainment*). D'après elle, l'activité du *fandom*, créée pour rechercher et analyser de manière approfondie un bien de la culture populaire, entamer des débats, échanger des idées et des connaissances, juger et proposer des alternatives, ainsi que construire sa communauté autour de la collaboration et de l'investissement émotionnel personnel conduisant à une « intelligence affective », a un rapport très étroit avec la manière d'entendre la citoyenneté et ses devoirs envers la politique (Van Zoonen, 2005).

On peut donc dire que la communauté *hacker* et le *fandom* partent d'une implication émotionnelle dans la mise en œuvre de certaines activités à caractère collaboratif produisant des moyens et/ou des dynamiques pour le développement de l'état de la connaissance et exigeant de leurs membres un fort engagement social. Il s'agit de communautés qui font face à leurs responsabilités sociales au moyen



Capture d'écran de *The Zapatista Tactical FloodNet*, 1998. The Electronic Disturbance Theater.

Capture d'écran de *The Real Costs* de Michael Mandiberg, 2007.

de conduites activistes et de bénévolat. Même si ces deux collectifs sont antérieurs à Internet, les *hackers*, avec des comportements analogues à ceux du *fandom*, ont été indispensables pour le développement du Net, tandis que le *fandom*, de son côté, s'est nourri du travail *hacker* qui lui a facilité l'accomplissement de ses tâches et lui a conféré une plus grande visibilité.

Dans ce contexte de bénévolat et d'activisme, l'art, pétri de l'émotion et de l'engagement si caractéristiques des communautés fan et *hacker*, fait irruption sur les réseaux numériques, séduit qu'il est par leurs dynamiques et leurs qualités. Avec des références claires aux modèles organisateurs (ou plutôt désorganisateurs) des collectifs *fandom* et *hacker*, l'apparition du net.art a influencé la communauté virtuelle défendant un rapprochement de l'artiste et du reste des utilisateurs. Ces essais de démocratisation de l'art, déjà défendus par quelques avant-gardes et néo-avant-gardes, venaient détruire l'idée d'artiste-génie et préconisaient une paternité et propriété de l'œuvre d'art partagées. C'est pour cela que de nouveaux flux artistiques, demandant un plus grand engagement de la part de l'internaute, se sont manifestés. Il ne fait aucun doute que le cet.art primitif partageait la philosophie actuelle du mouvement *Open* de démocratisation et de diffusion de l'art/culture/connaissance.

Les artistes ont élaboré les premiers discours sur la Toile en testant différentes manières d'agir sur elle et en établissant différents degrés d'engagement pour l'utilisateur. Ainsi, on a commencé à entrevoir de nouvelles façons de générer des débats sociaux et des tentatives de subversion vis-à-vis d'attitudes politiques contraires aux Droits de l'Homme.

Déjà, en 1984, une décennie avant ce que l'on a considéré comme le début du net.art, Kit Galloway et Sherrie Rabionowitz, avec le financement du Musée d'Art contemporain de Los Angeles et profitant des Jeux olympiques qui avaient lieu à l'époque dans cette ville, ont créé l'*Electronic Cafe*. Ayant son siège dans cinq restaurants ethniques de Los Angeles, celui-ci est devenu la première communauté de débats culturels sur le net (Carrillo, 2004, p. 189). *Electronic Cafe* apparaît dans le but d'échanger des avis et des matériaux montrant la diversité culturelle de la ville de Los Angeles et des Jeux olympiques en soulignant leurs effets positifs et l'enrichissement socioculturel qu'ils apportent.

Ce type d'initiative, fondée sur les comportements du *fandom* que Van Zoonen met en rapport avec le comportement propre à un bon citoyen, est un exemple d'un moment antérieur et proche de la réalisation de projets d'une plus grande envergure, tel celui développé par Antoni Muntadas dix ans plus tard, *The File Room* (http://thefileroom.org/). Cette pièce critique les tentatives de certains hommes politiques de couper les flux de communication au moyen de la censure. Pour s'y opposer, la pièce permet aux utilisateurs d'Internet d'accéder à des projets de création artistique de différentes disciplines, projets ayant été censurés par des gouvernements, et de télécharger sur le fichier d'autres créations censurées. Il s'agit d'un fichier social qui se transforme en espace de libération de l'oppression politique. L'utilisateur peut y avoir recours soit pour télécharger de l'information sur le serveur, soit pour consulter de l'information. Cette pièce a aussi été conçue comme installation dans de nombreuses expositions. Depuis 2001, elle est accueillie et gérée par la Coalition nationale contre la Censure.

Même si les *hacker*s et les artistes ont perçu Internet dès le départ comme un moyen libre, sans contaminations commerciales et politiques, en 1995, le net fut privatisé, ce qui a fait naître une certaine méfiance. L'art de la Toile commence à se voir inondé d'actions avec des propositions critiques et revendicatives rassemblées sous les dénominations d'hacktivisme et de cyberactivisme.

Floodnet (1998), conçue par le collectif Electronic Disturbance Theatre (EDT), est une pièce d'hacktivisme qui a eu besoin de l'aide de la communauté virtuelle pour introduire une critique sociale dans le discours politique mexicain. Cette œuvre fait partie d'une série de « désobéissances civiles électroniques » visant à soutenir la population indigène du Chiapas contre l'oppression du gouvernement mexicain. EDT convoqua des milliers d'utilisateurs partout dans le monde au moyen de pages et de courriels pour qu'ils bloquent les sites web gouvernementaux par l'utilisation massive d'une application Java *online* conçue à cette fin (Jana et Tribe, 2006, p. 40-41).

En 2003, Daniel Garcia Andujar mena au bout *INDIVIDUAL-CITIZEN REPUBLIC PROJECT™*, une plateforme *online* où les utilisateurs peuvent, soit télécharger librement sur le serveur, soit utiliser des ressources publiques didactiques liées à la construction et à l'utilisation de structures et de services informatiques (*hacking*, *cracking*, Linux, *wireless*, etc.). Cette initiative artistique de collaboration citoyenne relève de l'éthique proclamée par l'Académie de Platon, fondée sur la « *synusia* », un espace où partager des expériences et des connaissances dans le but de « favoriser l'apprentissage autonome […] un lieu où l'apprentissage personnel d'un des membres soit toujours profitable aux autres » (*Synusia*, http://synusia.es/filosofia). À travers ce réseau, l'artiste offre, de même que les *hackers*, les moyens nécessaires pour développer la connaissance partagée par le biais d'une coopération entre utilisateurs qui, suivant les conseils du reste de la communauté, pourront réaliser, à leur tour, des actions généralement en rapport avec la communauté *hacker*. Dans cette pièce, l'art et l'éthique *hacker* se confondent de manière symbiotique au point d'effacer leurs limites.

D'autres exemples artistiques critiques sur le net sont les deux *add-on* pour Mozilla Firefox : *The real costs* (2007, http://therealcosts.com), de Michael Mandiberg et *China Channel* (2008, http://chinachannel.hk/), de Aral Bartholl, Evan Roth et Tobias Leingruber. Avec l'installation de *The real costs*, en visitant certains réseaux de vente de titres de transports on nous permet de connaître la production de CO_2 engendrée par le voyage pour lequel on s'apprête à acheter un titre de transport. On peut comparer aussi cette production avec les différents moyens de transport. Il s'agit d'informer la communauté virtuelle sur la pollution de CO_2, visant l'éveil d'une conscience citoyenne écologique qui nous permette de vivre dans un monde plus responsable, durable et propre. En ce qui concerne *China Channel*, l'utilisateur a la possibilité de s'introduire dans le réseau même par lequel on navigue en Chine. Il est ainsi témoin de la censure et de la manipulation informative à laquelle les citoyens sont soumis dans ce pays (Martín, 2012, p. 79).

Nous sommes sans doute dans un contexte culturel où le citoyen, auparavant hypnotisé par les médias, commence à dépasser cette passivité limitée à l'observation consumériste des messages émis par les médias. Les projets exposés ci-dessus sont des exemples clairs de la manière dont l'art du net, à travers différentes stratégies, encourage le développement d'actions sociales et politiques à caractère collaboratif. Sommes-nous prêts à participer au mouvement ?

Elena López Martín et Borja Morgado Aguirre (UMU-Espagne)

Elena López Martín a reçu le Prix Extraordinaire de Fin d'Études, à l'Université de Murcie en 2011. Elle a terminé un Master de Gestion et Production artistique. Actuellement, elle est candidate au doctorat en arts et collaboratrice du groupe de recherche Art et politiques d'identité. Son mémoire de fin de Master se concentre sur l'analyse critique des relations entre l'art et Internet, en mettant l'accent sur les pratiques artistiques contemporaines qui s'introduisent dans les réseaux sociaux de Facebook et Twitter.

Dr. Borja Morgado Aguirre est titulaire d'un doctorat en Beaux Arts à l'Université Complutense de Madrid, il est professeur à l'Université de Murcia et membre du groupe de recherche Art et politiques d'identité (UMU). Il a enseigné dans trois universités espagnoles, puis travaillé comme directeur créatif pour des agences et productrices nationales. Il possède une vaste expérience comme chercheur dans des différents projets financés par des institutions nationales et européennes.

Bibliographie

Ariño, Antonio. *El movimiento Open. La creación de un dominio público en la era digital*. Valencia: Universitat de València, 2009.
Carrillo, Jesús. *Arte en la Red*. Madrid: Cátedra, 2004.
Himanen, Pekka y otros. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Éd. Destino, 2002.
Jana, Reena y Tribe, Mark. *New Media Art*. Taschen, 2006.
Jenkins, Henry. *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: NYU Press, 2006.
Lévy, Pierre. *L'intelligence collective: pour une anthropologie du cyberespace*. Paris: Éditions La Découverte, 1997.
Martín, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2012.
Moglen, Eben. *Freeing the Mind: Free Software and the Death of Proprietary Culture*. [*Online*] 2003. <http://moglen.law.columbia.edu/publications/maine-speech.html>.
Toffler, Alvin. *The Third Wave*. Toronto: Bantam Books, 1981.
Van Zoonen, Liesbet. *Entertaining the Citizen: When Politics and Popular Culture Converge*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, 2005.

FANDOM COMMUNITY, HACKER ETHIC, OPEN MOVEMENT: INFLUENCES ON SOCIALLY ENGAGED CONTEMPORARY NET.ART

This article examines the links between the fandom, hacker and open communities. It also attempts to understand how, in the current transmedia culture, new communication technologies encourage the development of ideas of civic duty and uses of collective knowledge by citizens. Drawing on a selection of works with specific references to critical thought and (dis)organizing models of collectives, we try to show how net.art encourages public participation, freedom of information and social reflection.

The establishment of digital networks has made possible the development of a transmedia culture, in which the publics of different media platforms have become active users—they are not only the consumers of culture, but also its producers and distributors. These notions are broadly explored by Henry Jenkins,[1] the former co-director of the MIT Comparative Media Studies program, who describes our current context as a convergence culture and its members as "prosumers," a neologism of "producer" and "consumer" coined by Alvin Tofler.[2]

The Internet's explosion was essential to the creation of convergence culture. The new public cyberspace was developed by programmers, self-named "hackers," who envisioned the free circulation of scholarly and scientific contents, rejecting the conceptualization of knowledge as exclusive property. In Pekka Himanem's *The Hacker Ethic*, hackers are described as "people who are passionate about programming, share information and produce free software."[3] Furthermore, the online "jargon file" specifies that the term "hacker" should not be restricted to the information technology field, because a hacker is someone who is passionate, enthusiastic and devoted to a particular task.

These ideas brought about the socio-cultural open source and access movements, which promote the distribution of open source software (for the most part closed after the Internet was privatized in 1995), as well as free use and access to scholarly, scientific and cultural contents (cultural content was included in the Berlin Declaration in 2003). Regarding use of these materials, the open access movement does not allow users to transform the materials and create other derivative products.[4] According to Eben Moglen, this is "a commons that protects itself: Appropriation may be made in an unlimited way, providing that each modification of goods in commons are returned to commons [*sic*]."[5]

The process of appropriating cultural goods so as to creatively transform them and share the results with the rest of the online community stems from an enthusiasm for the appropriated object and is easily recognizable in fandom culture. Parallels can certainly be drawn between the hacker and the fan; after all, hackers are IT fans (or, according to the "jargon file," fans of anything to which they devote themselves in a passionate and committed manner). These two groups participate in public and cooperative projects by establishing horizontal relationships with their collaborators, and base themselves on Pierre Lévy's concept of collective intelligence.[6] Moreover, just as hackers play an active role in the fight for universal access to knowledge, fandom involves active fans who produce the derivative works that increase the cultural value of the cult object. Many fandom tactics can be linked to those developed by hackers. A good example is "remakes," which might involve creating a series of novels or films or, in the case of hackers, rebuilding old software, so as to introduce improvements, or programming new versions of software.

As regards hacker communities, the emotional charge with which they go about their activities is evident—"[…] the hacker's work ethic is based on the value of creativity, and involves combining passion with freedom"[7]—as is their commitment to society through the improvement of the means and technologies that foster the development of collective intelligence. With respect to fandom, however, even when the emotional investment is present, it is possible that the social engagement is lacking. Fans accomplish tasks that are generally considered playful, which is often associated with the banal or even the frivolous. Nevertheless, we should move away from the idea of the fan as a thoughtless and reckless adolescent fanatic. Scholar Liesbet Van Zoonen lays the groundwork for connecting the responsibilities of fans to those of citizens, advocating "infotainment" (a neologism of information and entertainment). According to her, while fans rigorously research and analyze popular culture goods, they launch discussions, share knowledge and ideas, offer opinions and propose alternatives. They also construct their community around collaboration and personal emotional investment, leading to an "affective intelligence," which is closely linked to how citizenship and political involvement are to be understood.[8]

Thus we can say that hacker and fandom communities emerge from an emotional involvement in initiating collaborative activities that both create the means and/or dynamics needed for the development of knowledge and require their members to have strong social engagement. These are communities who face their social responsibilities through activism and volunteering. Although these two groups precede the Internet, hackers, with activities analogous to fandom behaviour, were essential to the net's development, while fans benefited from the hackers' work that made their tasks easier to accomplish and increased their visibility.

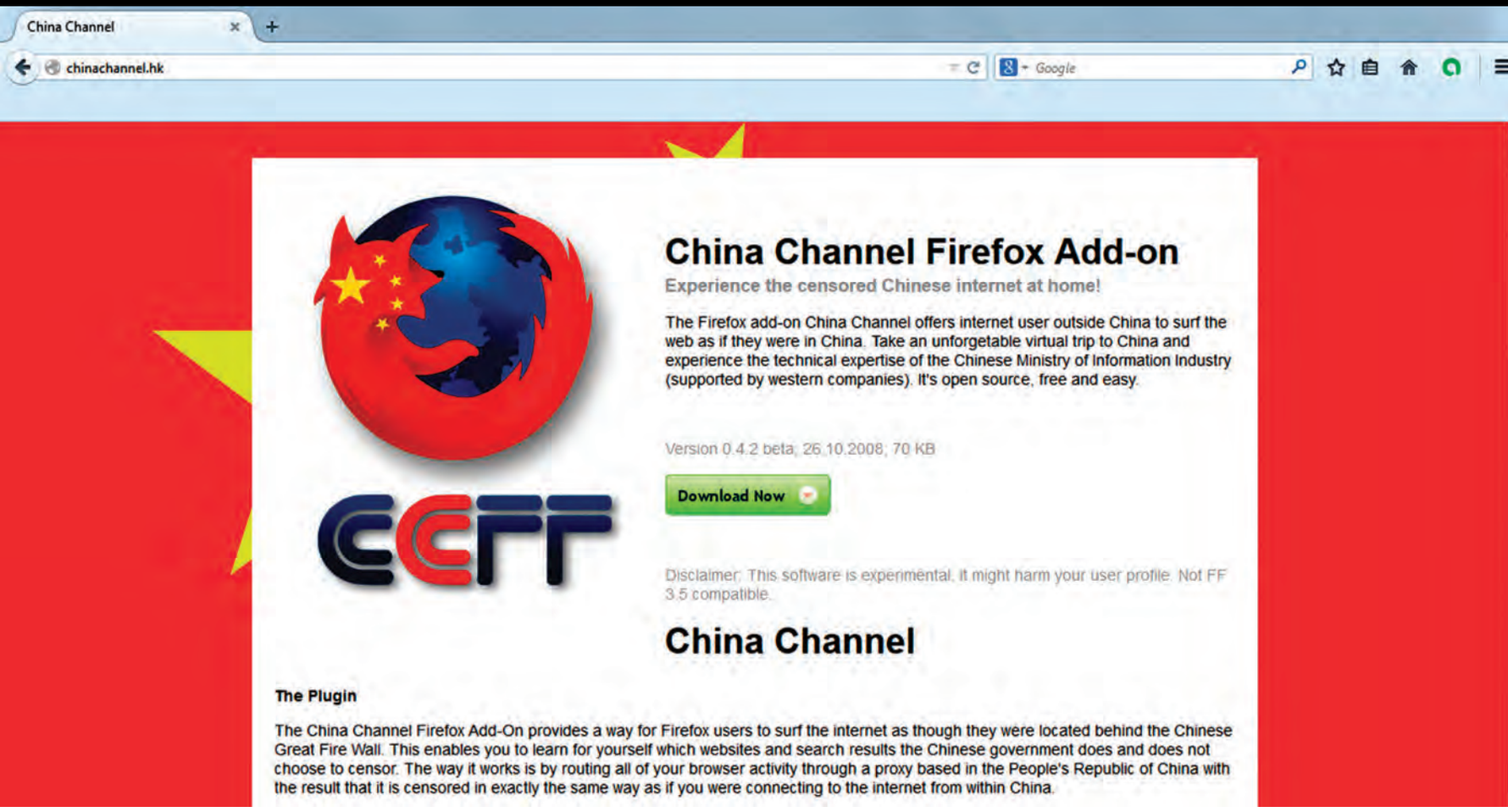
In this volunteering and activism context, and full of the emotion and engagement characteristic of fan and hacker communities, art exploded on digital networks, seduced by their dynamics and features. With clear references to organizing (or rather disorganizing) models of fandom and hacker groups, the emergence of net.art influenced the online community by championing a connection between artists and other users. These attempts to democratize art, which had already been championed by some members of the avant-garde and the neo-avant-garde, destroyed the idea of the genius artist and advocated collective authorship and proprietorship of artworks. New art streams, which demanded more interaction from net surfers, thus appeared. The initial net.art undoubtedly shared the open movement's current philosophy of the democratization and dissemination of art/culture/knowledge.

Artists initiated the first online discussions by experimenting with various ways of operating on the web and by establishing different levels of interaction for the user. Thus we began to see new ways of stimulating social debate and attempts to subvert political attitudes that are against human rights.

A decade before what is considered to be the start of net.art, Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz created the *Electronic Cafe*, with the financial support of the Museum of Contemporary Art in Los Angeles, when the city was host to the Olympic Games in 1984. Working out of five ethnic restaurants in Los Angeles, the *Electronic Cafe* became the first online forum of cultural debate.[9] Its goal was to share opinions and materials that showed the cultural diversity of Los Angeles and the Olympic Games by highlighting their positive impact and social and cultural benefits.

This type of initiative, based on fandom behaviour that Van Zoonen relates to good citizenship, exemplifies the moment just prior to an emergence of larger-scale projects, such as *The File Room* (http://thefileroom.org/), developed by Antoni Muntadas ten years later. This work critiques the attempts of certain political leaders to staunch the flow of information through censorship. To express its opposition, the work gives Internet users access to artistic projects—in different disciplines—that have been censored by governments and allows them to upload other censored cases to the file room. This social file room thus transforms into a space free from political oppression. Users can use it either to upload or to consult information. *The File Room* has also been shown as an installation in numerous exhibitions. Since 2001, it has been hosted and maintained by the National Coalition Against Censorship.

Although hackers and artists envisioned the Internet as an open source from the start, without commercial or political interference, the privatization of the net in 1995 created a certain level of distrust.



Screen capture of *China Channel* by Aral Barthall, Evan Roth and Tobias Leingruber, 2008.

Internet art began to be inundated with critical and protest actions coming under the designation of hacktivism and cyberactivism.

FloodNet (1998), created by the Electronic Disturbance Theatre (EDT) collective, is a work of hacktivism that relied on the online community to introduce social critique into Mexico's political discourse. This work is part of a series of "electronic civil disobedience" actions in support of the indigenous population of Chiapas against the oppression of the Mexican government. EDT mobilized thousands of users around the world via web pages and emails to block access to government websites through the massive use of an online Java applet created specifically for this purpose.[10]

In 2003, Daniel Garcia Andujar completed *INDIVIDUAL CITIZEN REPUBLIC PROJECT™*, an online platform through which users can either freely download from the server or have open access to learning resources regarding the programming and use of IT services and structures (hacking, cracking, Linux, wireless, etc.). This art initiative of citizen collaboration stems from the ethic of the Platonic Academy, founded on the concept of "synusia," a space for sharing knowledge and experience with the aim of "encouraging independent learning, [...] a place where any member's individual learning always benefits others."[11] Via this platform, the artist, like the hacker, provides the necessary means for developing shared knowledge through cooperation between users who, following the advice of the art community, can in turn carry out actions that are generally in keeping with the hacker community. In this work, art and the hacker ethic are symbiotically merged to such an extent that their boundaries are erased.

Other critical net art examples are two Mozilla Firefox add-ons: *Real Costs* (2007, http://therealcosts.com), by Michael Mandiberg and *China Channel* (2008, http://chinachannel.hk/), by Aram Bartholl, Evan Roth and Tobias Leingruber. By installing *Real Costs*, users can know what the CO_2 emissions will be for a flight they wish to purchase when they visit airfare websites. The plug-in also indicates the CO_2 that other means of transportation would produce to make that trip. The work informs the online community of CO_2 pollution, aiming to raise the environmental awareness we need to live in a more responsible, sustainable and clean world. *China Channel*, on the other hand, gives users the possibility of surfing on the web as though they were in China. Users can thus experience the censorship and informational manipulation to which citizens are subjected in this country.[12]

We are undoubtedly in a cultural context in which citizens, previously hypnotized by the media, are beginning to transcend the passive consumer observation of media content. The projects discussed above are clear examples of different strategies that Internet art uses to encourage the development of collective social and political action. Are we ready to join the movement?

Elena López Martín and Borja Morgado Aguirre
(UMU-Spain)
Translation: Oana Avasilichioaei

1 Jenkins, Henry. *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: NYU Press, 2006.
2 Toffler, Alvin. *The Third Wave*. Toronto: Bantam Books, 1981.
3 Himanen, Pekka y otros. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Éd. Destino, 2002. 2. (Our translation: the quote is from the publisher's description of the Spanish edition. For the English edition, see Himanen, Pekka. *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. New York: Random House, 2001.)
4 Ariño, Antonio. *El movimiento Open. La creación de un dominio público en la era digital*. Valencia: Universitat de València, 2009. 26.
5 Moglen, Eben. *Freeing the Mind: Free Software and the Death of Proprietary Culture*. http://moglen.law.columbia.edu/publications/maine-speech.html. 2003. Web. 17 December 2014.
6 Lévy, Pierre. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. New York: Perseus Books, 1999.
7 Himanen, *op. cit.* 2. (Our translation.)
8 Van Zoonen, Liesbet. *Entertaining the Citizen: When Politics and Popular Culture Converge*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, 2005.
9 Carrillo, Jesús. *Arte en la Red*. Madrid: Cátedra, 2004. 189.
10 Jana, Reena and Tribe, Mark. *New Media Art*. Taschen, 2006. 40-41
11 *Synusia*. http://synusia.es/filosofia. Web. 17 December 2014. (Our translation).
12 Martín, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2012. 79.

Lookbook. Photos : Electric Objects.
Images promotionnelles de FRAMED 2.0.
Avec l'aimable autorisation de FRM et
d'Electric Objects.

CADRER L'ART NUMÉRIQUE

À partir du moment où les œuvres produites par les artistes sont devenues indiscernables de l'objet de tous les jours, le contexte a occupé une place centrale dans la manière de percevoir l'art. En 1964, le critique d'art et philosophe Arthur Danto soulignait que « Pour voir quelque chose comme art, il faut que ce quelque chose ne soit pas rejeté par l'œil – l'objet doit baigner dans une atmosphère de théorie artistique et de connaissance de l'histoire de l'art : il doit faire partie du monde de l'art[1]. » Danto est parvenu à cette conclusion après avoir visité l'exposition solo d'Andy Warhol à la Stable Gallery, à New York. L'artiste avait investi les lieux au moyen de ce qui avait toutes les apparences de boîtes d'emballage de produits qu'on trouve couramment dans les supermarchés, dont les désormais célèbres boîtes Brillo. Danto soutenait que les œuvres de Warhol, de même que toutes celles qui ressemblent à s'y méprendre à des objets ordinaires, ont besoin d'une ambiance et d'un contexte appropriés pour que l'on puisse les percevoir comme œuvres d'art. Douze ans plus tard, dans une série d'articles marquants publiés dans *Artforum*, Brian O'Doherty remarquait que l'espace galerie distille cette ambiance particulière : « La galerie idéale retranche de l'œuvre toutes les marques qui pourraient interférer avec le fait qu'il s'agit d'un objet d'*art*. Le travail est détaché de tout ce qui pourrait gêner sa propre évaluation de lui-même. » Suivant O'Doherty, le contexte créé par cet espace est si puissant que « les objets s'y transforment en œuvres d'art[2] ».

Tout comme les œuvres d'art doivent être abstraites du paysage de la vie quotidienne, puis placées dans un contexte particulier, toutes les œuvres d'art sur écran doivent se démarquer des autres contenus avec lesquels elles ont en commun un environnement polyvalent. Les œuvres d'art numériques conçues pour les écrans d'ordinateur, les navigateurs ou les appareils portatifs tels que les téléphones intelligents ou les tablettes font partie d'un écosystème complexe qui englobe différents aspects des activités quotidiennes de l'utilisateur, y compris le travail, les loisirs, les jeux, les études et les activités sociales. Les applications de conception et de productivité, les jeux vidéo, les lecteurs de musique et les vidéolecteurs, les réseaux sociaux et les possibilités infinies de la navigation sur le web gravitent tous autour du même appareil et du même écran. Ils revendiquent tous une part de l'attention de l'utilisateur, dans la mesure où ses obligations, son temps libre, ses passe-temps et la nécessité d'interagir avec les autres déterminent les différentes manières dont il se sert de l'ordinateur tout au long de la journée. Beaucoup de gens ont un ordinateur au travail et un autre à la maison, qu'ils utilisent à des fins différentes; il arrive que la tablette ou le téléphone intelligent servent uniquement à des fins de divertissement, mais dans tous les cas, l'écran sur lequel est fixé le regard de l'utilisateur définit un environnement qui répond à toutes sortes de motivations qui, parfois, sont concomitantes.

Depuis plusieurs années, les théoriciens, conservateurs et artistes ont abordé la question du contexte des œuvres numériques sur écran de multiples façons. L'art Internet a subi des tensions dues à sa dépendance (non désirée) aux fenêtres de navigateur et aux écrans d'ordinateur, tensions qu'on a pu remarquer, par exemple, lors de la Documenta X, en 1997. Une sélection d'œuvres d'art Internet présentées sur plusieurs écrans d'ordinateur, dans une pièce, a été comparée à « une salle de classe avec un gros logo IBM sur le mur[3] ». La commissaire Christiane Paul estime que la pire chose à faire est de présenter plusieurs œuvres sur un seul écran d'ordinateur. Pour elle, mieux vaut exposer les œuvres en tant qu'installations ou projections. Paul a également remarqué que les visiteurs ont tendance à rejeter une œuvre présentée sur écran d'ordinateur parce que cela ressemble trop à ce qu'ils voient quotidiennement au bureau[4]. Plusieurs tentatives ont été faites pour « échapper » à l'écran d'ordinateur. Souvent, comme Paul le suggère, on peut remplacer une œuvre d'art sur écran par une projection sur un mur, flanquée d'une souris ou d'un autre dispositif de contrôle placé sur un socle. L'artiste peut aussi exprimer sa créativité en intégrant l'écran à l'œuvre sous forme d'objet ou de sculpture. Les expositions organisées à Paris par l'artiste Aram Bartholl, à la Galerie XPO, constituent de bons exemples : *Offline art : new2* (2013) présentait des œuvres créées sur Internet, rendues accessibles par une série de routeurs accrochés aux murs de la galerie, comme s'il s'agissait des œuvres elles-mêmes. En sélectionnant un des réseaux locaux à l'aide d'un téléphone intelligent, d'une tablette ou d'un ordinateur portable, les visiteurs pouvaient voir l'œuvre sur leur écran privé[5]. Un an plus tard, à la même galerie, Bartholl invita plusieurs artistes à présenter leur travail sur une série de montres intelligentes pour l'exposition *Full Screen* (2014). Les artistes adaptèrent leurs œuvres aux petits écrans à haute résolution (320 x 320 pixels, 275 pixels par pouce) des montres, qui étaient exposées dans la galerie à titre d'objets pouvant être observés aussi bien que portés[6].

Les expériences menées par Bartholl avec les formats d'exposition mettent en lumière un autre aspect de la dépendance à l'écran, du point de vue des collectionneurs. Règle générale, ceux qui font l'acquisition d'une œuvre sur écran doivent penser à la manière de l'exposer dans leur demeure. La solution la plus évidente est d'affecter un ordinateur et un écran à cet usage. En 2003, lors de l'Ars Electronica Festival, Steve Sacks, directeur de la bitforms gallery à New York, proposait une série de « Stations d'art numérique » consistant en un écran dissimulant une unité centrale de traitement (CPU), une connexion réseau sans fil, une souris et un clavier d'ordinateur[7]. Ces dispositifs permettaient aux collectionneurs de sélectionner et d'afficher les œuvres numériques de leur collection, un peu comme on sélectionne une liste de lecture sur un baladeur numérique. Même si cette option ne s'est pas propagée, des années plus tard, Sacks envisageait l'existence d'un « monde de l'art où de nombreux collectionneurs auraient chez eux des écrans spécialisés où seraient affichées tour à tour diverses œuvres numériques[8] ». La proposition de Sacks continue de faire sens aujourd'hui, même si des limitations techniques persistent.

En 2014, une entreprise américaine (Electric Objects) et une entreprise japonaise (FRM) organisaient sur Kickstarter deux campagnes de collecte de fonds pour deux expositions d'art numérique concurrentes. Poussées par un même besoin de trouver un nouveau dispositif pour afficher les contenus numériques, ces deux entreprises mirent au point des écrans réservés à cette fin et équipés d'une interface permettant de sélectionner et d'acheter les contenus affichés.

Electric Objects a été fondée en 2014 par Jack Levine, un ex-employé de Betaworks, où il avait réuni 1,7 million de capital-risque pour lancer la production des prototypes de son appareil. Le 7 août, suite à la collecte de fonds sur Kickstarter, le dispositif **EO1 profita de promesses d'investissements** totalisant 787 612 $ (3 150 % de l'objectif de la campagne)[9]. EO1 est un dispositif de 23 po, avec une résolution de 1080 px. Il est monté sur un cadre blanc ou noir (un cadre de bois mis au point par un concepteur est également offert), un processeur intégré ainsi que des modules WiFi et Bluetooth. Contrôlé par une application gratuite pour les téléphones intelligents Android et iOS, il peut être monté sur un mur (uniquement en orientation portrait). Electronic Objects a conçu un dispositif qui doit « se fondre dans le décor » : la luminosité minimale et l'absence de haut-parleurs incitent à le percevoir comme un cadre photo plutôt qu'une télévision. Par conséquent, le dispositif peut afficher des images statiques ou animées, ou des œuvres s'alimentant à des données accessibles sur Internet, mais il n'y a pas d'interaction directe entre l'utilisateur et l'écran.

En 2011, le directeur de la création, concepteur et ingénieur Yugo Nakamura et le producteur William Lai fondaient FRM. En 2012, ils lançaient

FRAMED 1.0, « une nouvelle forme de cadre pour œuvres d'art », composé d'un écran DEL de 55 po, un processeur PC intégré, une caméra web équipée d'un microphone ainsi qu'un module WiFi. Le 20 août, la deuxième version, FRAMED 2.0, avait recueilli 529 339 $ (706 % de l'objectif initial) en fonds promis[10]. FRAMED 2.0 possède un affichage à pleine résolution avec PC intégré, une caméra 720p, un microphone, des haut-parleurs stéréo, un module WiFi ainsi que des détecteurs de mouvement et de reconnaissance de gestes. L'appareil a un cadre en noyer fabriqué à la main. Il est disponible en deux formats : 24 po ou 40 po. Il peut être monté sur un mur, en orientation portrait ou paysage. Contrairement à EO1, il permet à l'utilisateur de contrôler l'interface avec des gestes de la main, et d'interagir avec les œuvres qui incluent cette possibilité. Cela suppose une relation plus dynamique avec le dispositif, qui peut aussi émettre des sons et qui est donc moins susceptible de « se fondre dans le décor ». FRM a également amélioré l'affichage des contenus provenant du web, auxquels on peut accéder à partir d'un téléphone intelligent pour les faire ensuite glisser vers l'écran.

Il est remarquable que les deux entreprises annoncent leur produit comme plateformes pour l'art, en soulignant la difficulté de trouver un affichage approprié pour les œuvres d'art sur écran. Selon William Lai, l'objectif de FRM est d'« offrir aux artistes visuels une manière simple d'encadrer leurs œuvres et d'en proposer une expérience comparable à celle que nous avons devant une œuvre d'art traditionnelle ou un tableau accroché dans une pièce ». De son côté, Jack Levine (Electric Objects) soutient qu'« il y a plus d'œuvres d'art sur Internet que dans toutes les galeries et tous les musées qui existent sur terre. Mais beaucoup de ces magnifiques objets sont tenus captifs […] à l'intérieur de dispositifs […] qui favorisent la distraction. Nous avons donc voulu trouver une nouvelle façon de faire entrer dans votre maison l'art créé sur Internet. » Electric Objects s'est associée avec plusieurs institutions, le Musée de l'image en mouvement et la bibliothèque publique de New York, par exemple, et présente les œuvres d'artistes comme Casey Reas, Aaron Koblin et Nicolas Sassoon. En outre, l'entreprise a ouvert un programme d'artistes en résidence qui invite les artistes à produire des œuvres originales pour EO1. En retour, ils reçoivent une allocation ainsi qu'un prototype. FRAMED 2.0 de FRM présente également des œuvres d'Aaron Koblin, et aussi celles d'artistes comme Takashi Kawashima, Universal Everything et Mirai Mizue. L'entreprise mandate des artistes et des conservateurs qui doivent créer des œuvres originales et des collections nouvelles pour sa plateforme. Comme c'est désormais la norme dans l'industrie des technologies de l'information, particulièrement

dans le cas des produits Apple, l'appareil ne se limite pas à sa fonction utilitaire, mais il crée son propre écosystème. Dans le cas qui nous intéresse, Electric Objects et FRM doivent fournir la sélection d'œuvres d'art la plus intéressante qui soit afin d'attirer les consommateurs sur leurs plateformes respectives. Par conséquent, non seulement les caractéristiques techniques de chaque appareil, mais aussi les contenus auxquels ils permettent d'accéder deviennent des facteurs clés pour séduire les consommateurs. Des animations ou des applications accrocheuses peuvent certainement attirer un large éventail de consommateurs. Mais il est improbable que les œuvres d'un artiste, si célèbre soit-il, réussissent à intéresser des milliers de consommateurs. La raison en est que l'art est fondé sur la différence et l'exclusivité. En ce sens, le fait d'accueillir sur le même support des œuvres d'art et d'autres types de contenus peut finir par miner la perception des œuvres, qui doivent être adaptées au format-écran (ceci est particulièrement vrai pour EO1, qui n'accepte que l'orientation portrait) et se trouvent placées sur le même plan que n'importe quel autre contenu visuel sur le web.

Electric Objects et FRM ont mis au point un produit – un nouveau cadre pour contenus numériques – qui sera sans doute omniprésent au bureau comme à la maison. Le problème de savoir comment présenter l'art sur un écran d'ordinateur trouve ainsi sa solution. Toutefois, dans la mesure où ces appareils sont conçus pour afficher n'importe quel contenu, un peu comme les lecteurs MP3 peuvent jouer toute la musique et les lecteurs multimédias peuvent repasser tous les vidéofilms, ce ne sont pas là des plateformes appropriées pour l'art. L'ambiance de l'espace galerie, décrite par Danto et confirmée par O'Doherty, risque d'être perdue : les œuvres ne feront que s'ajouter à une collection de contenus numériques, perdant leur spécificité. Paradoxalement, c'est en limitant leurs possibilités que ces appareils pourront être utiles au marché de l'art, soit en affichant une seule œuvre ou une série d'œuvres soigneusement sélectionnées, tout en limitant le nombre de copies en circulation. La question de savoir si ces cadres numériques seront assimilés à la catégorie de l'électronique grand public ou s'ils seront adoptés par le monde de l'art reste donc ouverte.

Pau Waelder
Traduction : Josette Lanteigne

Pau Waelder est critique d'art, conservateur et chercheur en art numérique et culture. Parmi ses derniers projets, on note les conférences *En_lloc* (*Now_Here*), *Digital Culture* (Fondation Pilar et Joan Miro à Majorque en Espagne). À titre d'auteur auteur et éditeur, il a collaboré avec plusieurs revues d'art. Il est rédacteur en chef en nouveaux médias pour la revue *art.es*.

1 Arthur Danto, « The Artworld », *American Philosophical Association Eastern Division Sixty-First Annual Meeting*, numéro spécial de *The Journal of Philosophy*, vol. 61, nº 19 (15 oct. 1964), p. 580.
2 Brian O'Doherty, *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 1999, p. 14.
3 Sarah Cook et Beryl Graham, *Rethinking Curating. Art After New Media*, Cambridge and London, et The MIT Press, 2010, p. 219.
4 Christiane Paul, « Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond », in Christiane Paul (dir. de l'édition), *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*, Berkeley, University of California Press, 2008.
5 Aram Bartholl, *Offline Art : new2*, http://slash-paris.com/evenements/offline-art-new2-commissariat-aram-bartholl.
6 *Idem*, *Full Screen*, http://datenform.de/blog/full-screen.
7 « bitforms gallery », *Ars Electronica Archive*, http://90.146.8.18/en/archives/center_projekt_ausgabe.asp?iProjectID=12346.
8 Pau Waelder, « *Media Art and the Market* (1) », *ars.es*, nº 38, Madrid, Salamir, 2009, p. 71.
9 « Electric Objects: A Computer made for Art by Electric Objects », Kickstarter, https://www.kickstarter.com/projects/electricobjects/electric-objects-a-computer-made-for-art.
10 « FRAMED – A Revolutionary Platform For Digital Art by FRM », Kickstarter, https://www.kickstarter.com/projects/1353046055/framed-a-revolutionary-platform-for-digital-art.

Lookbook. Photo : Electric Objects. Images promotionnelles de FRAMED 2.0. Avec l'aimable autorisation de FRM et d'Electric Objects.

FRAMING DIGITAL ART

Ever since the artwork became indiscernible from the everyday object, context has played a key role in the perception of art. In 1964, art critic and philosopher Arthur Danto stressed: "To see something as art requires something the eye cannot decry—an atmosphere of artistic theory, a knowledge of the history of art: an artworld."[1] Danto reached this conclusion after his visit to Andy Warhol's solo exhibition at the Stable Gallery in New York, where the artist had filled the gallery space with what appeared to be packing boxes of supermarket products, among them the now famous Brillo boxes. According to Danto, Warhol's artworks, as any other that very closely resembled an ordinary object, required the proper atmosphere and context in order to be experienced as a work of art. Twelve years later, Brian O'Doherty stated in a series of influential articles published in *Artforum* that the gallery space creates this particular atmosphere: "The ideal gallery subtracts from the artwork all cues that interfere with the fact that is it 'art'. The work is isolated from everything that would detract from its own evaluation of itself." According to O'Doherty, the context is so powerful in this space that "things become art."[2]

Just as artworks need to be subtracted from the landscape of the everyday and placed in a particular context, so has all screen-based art found itself in the need to distance itself from other contents with which it shares a common, multipurpose environment. Digital art made for the computer screen, the browser, or handheld devices, such as smartphones and tablets, is embedded in a complex ecosystem that includes different aspects of the user's daily activities, including work, leisure, play, study and socialization. Design and productivity apps, video games, music and video players, social networks and the endless possibilities of web browsing all come together on the same device, inside the same screen. They all obtain a part of the user's divided attention, as obligations, spare time, hobbies and the need to interact with others determine the different uses of the computer throughout the day. For many people, there is a computer at work and another at home, which serve different purposes, or maybe the tablet or smartphone are solely used for entertainment, but in all cases the screen at which the user is staring defines an environment that can serve many different purposes, sometimes simultaneously.

The problem of context for a screen-based digital artwork has long been addressed by theorists, curators and artists in different ways. Net art has had a particular struggle in its (un)desired dependency on the browser window and the computer screen, which can be traced back, for instance, to *documenta X* in 1997, where a selection of net art works were displayed on several computers inside a room that was described as "a classroom with a big IBM logo on the wall."[3] According to curator Christiane Paul, exhibiting different net art works on a single computer screen is the worst possible model, while it is preferable to display these works as installations or projections. Paul has also noted that visitors to digital art exhibitions often reject an artwork that is displayed on a computer screen, because it is the same environment they see every day at the office.[4] Several attempts have been made at "escaping" the computer screen. Usually, as suggested by Paul, a screen-based artwork may be replaced by a projection on the wall and a mouse or another controlling device on a plinth. In other cases, the artist finds creative ways of integrating the screen into the artwork in the form of an object or sculpture. Other notable examples regarding the use of screens can be found in two exhibitions curated by artist Aram Bartholl at the XPO Gallery in Paris: *OFFLINE ART: new2* (2013) displayed net art works via local networks that were accessible through a series of routers hung on the gallery walls, as if they were the artworks to be observed. Users could select any of the local networks on their own smartphones, laptops or tablets and view the corresponding artwork on their private screen.[5] A year later, Bartholl invited several artists to present their work on a series of smart watches for the exhibition *FULL SCREEN* (2014) at the same gallery. Artists adapted their works to the small, high-resolution (320 x 320 px, 275 ppi) screens of the watches, which were displayed in the gallery as objects that could be observed and worn.[6]

Bartholl's experimental exhibition formats point towards another aspect of the dependency on the screen: the relative inconvenience that it implies for the collector. Usually, digital art collectors who acquire screen-based artworks must consider how to display them in their homes. An obvious solution would be to have a computer and a dedicated screen for this purpose. In 2003, at the Ars Electronica Festival, Steve Sacks, director of the bitforms gallery in New York, presented a series of "Software Art Stations," which consisted of a touch-screen with a hidden CPU, wireless network connection, mouse and keyboard.[7] These devices allowed collectors to select and display the digital artworks in their collection, in a similar way to a playlist on any digital music player. While this solution did not catch on, years later Sacks stated that he envisioned "an art world where many collectors will have dedicated screens in their homes that will rotate a number of different artworks."[8] Sacks's prediction still seems reasonable, although until today it has apparently been hindered by technical limitations.

In 2014, companies Electric Objects (US) and FRM (Japan) launched crowdfunding campaigns on Kickstarter to produce the first run of two competing displays for digital art. Coinciding in the need to create a new device to display digital content, both companies developed screens solely dedicated to this purpose and equipped with an interface that allows one to purchase and select the content being shown.

Electric Objects was founded in 2014 by Jake Levine, a former Betaworks employee who raised $1.7 million in venture capital to start producing the first prototypes of its device. Following the Kickstarter campaign, the EO1 was funded on August 7th with a total $787,612 pledged (3150% of the desired amount).[9] The EO1 is a 23-inch, 1080p display with a white or black frame (a designer wooden frame is also available), an integrated CPU, Wi-Fi and Bluetooth modules. It can be mounted on a wall (only in portrait orientation) and is controlled by a free smartphone app for Android and iOS. Electric Objects has designed its device to "fade into the background": minimal brightness and the absence of speakers ensure that the screen will be perceived as a picture frame and not as a TV. Therefore, it can only display static or animated images, also artworks that might feed from data on the Internet, but it does not allow for a direct interaction between the user and the screen.

FRM was founded in 2011 by creative director, designer and engineer Yugo Nakamura and producer William Lai. In 2012, they created FRAMED 1.0, "a new form of art frame" consisting of a 55-inch LED display with an integrated PC unit, webcam/microphone and Wi-Fi module. Their second release, FRAMED 2.0, was successfully crowdfunded on August 20th with a total $529,339 pledged (706% of their original goal).[10] FRAMED 2.0 is a Full HD display with built-in PC, 720p camera, microphone, stereo speakers and Wi-Fi module, as well as motion sensors and gesture recognition. The device has a handcrafted walnut frame and comes in two sizes, 24-inch and 40-inch. It can be mounted on a wall, either in landscape or portrait orientation. Unlike the EO1, FRAMED 2.0 allows the user to control the interface with hand gestures, as well as to interact with artworks that include this possibility. This implies a more active relationship with the device, which can also emit sound and is therefore less likely to "fade into the background." FRM has also enhanced the possibility of displaying any type of content from the web by simply accessing it on a smartphone and sending it with a swipe towards the screen.

Notably, both companies advertise their products as a platform for art, pointing out the difficulties in finding a proper display for screen-based art. According to William Lai, FRM's objective is to "create a simple way for visual artists to physically frame their work and experience it in the same way we would with a traditional art piece or a painting in a room." Electric Objects's Jake Levine states that "there's more art on the Internet than in every gallery and museum on Earth. But many of these beautiful objects are trapped […] inside of devices […] de-

K.S. FRAMED 2.0 promotional images. All images courtesy of FRM and Electric Objects.

signed for distraction. So we wanted to make a new way to bring art from the Internet into your home." Electric Objects has partnered with several institutions, such as the Museum of the Moving Image and the New York Public Library, and features the work of artists, such as Casey Reas, Aaron Koblin and Nicolas Sassoon. Additionally, it has started an Artist-in-Residence program that invites artists to create original works for the EO1 in exchange for a stipend and a prototype. FRM's FRAME 2.0 also features the work of Aaron Koblin, along with other artists, such as Takashi Kawashima, Universal Everything and Mirai Mizue, and is commissioning artists and curators to create original artworks and collections for its platform. As is now usual in the IT industry, particularly in the case of Apple products, the device does not simply serve as a tool but creates its own ecosystem: in this case, both Electric Objects and FRM must provide the most interesting selection of artworks in order to attract consumers to their respective platforms. Therefore, not only the technical features of each device but also the contents that may be viewed on them become key factors in reaching out to customers. Attracting a wide range of consumers with content will probably work for eye-catching, cool design animations or apps. But it is unlikely that the work of artists, no matter how popular they might be, will attract thousands of customers, mainly because art is based on difference and exclusivity. In this sense, including artworks and other types of content in the same device may finally result in a disadvantage for the perception of the artworks, which must adapt to the screen format (particularly in the case of the EO1, which only allows for portrait orientation) and are placed on the same level as any other visual content on the web.

Electric Objects and FRM have developed a product that will probably become ubiquitous in homes and offices, the new frame for digital content. While this should solve the problem of displaying art on a computer screen, to the extent that these devices are identified as tools for the visual display of any content, in the same way that mp3 players play music or multimedia players reproduce video files, they will not be proper platforms for art. The atmosphere described by Danto and identified by O'Doherty in the gallery space will be lost: the artworks will simply add to a collection of digital content and lose their specificity. Paradoxically, it is by limiting their features that they can be useful to the art market, either by displaying only one work or a carefully curated selection of works, and ensuring a limited number of copies of each piece. It remains to be seen, then, if these digital frames will be relegated to the category of consumer electronics or if they will be adopted by the art world.

Pau Waelder

Pau Waelder is an art critic, curator and researcher in digital art and culture. Among his latest projects are the conferences *En_lloc (Now_Here)*, *Digital Culture* (Fundacio Pilar i Joan Miro a Mallorca). As reviewer and editor, he has collaborated with several art magazines. He is New Media Editor at *art.es* magazine.

[1] Danto, Arthur. "The Artworld." *American Philosophical Association Eastern Division Sixty-First Annual Meeting*, Spec. issue of *The Journal of Philosophy* 61.19 (15 Oct 1964): 580.

[2] O'Doherty, Brian. *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*. Berkeley-Los Angeles-London: University of California Press, 1999. 14.

[3] Cook, Sarah and Beryl Graham. *Rethinking Curating. Art After New Media*. Cambridge and London: The MIT Press, 2010. 219.

[4] Paul, Christiane. "Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond." *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*. Ed. Christiane Paul. Berkeley: University of California Press, 2008.

[5] "OFFLINE ART: new2." *Aram Bartholl*.http://datenform.de/offline-art-new2.html. Web. 18 November 2014.

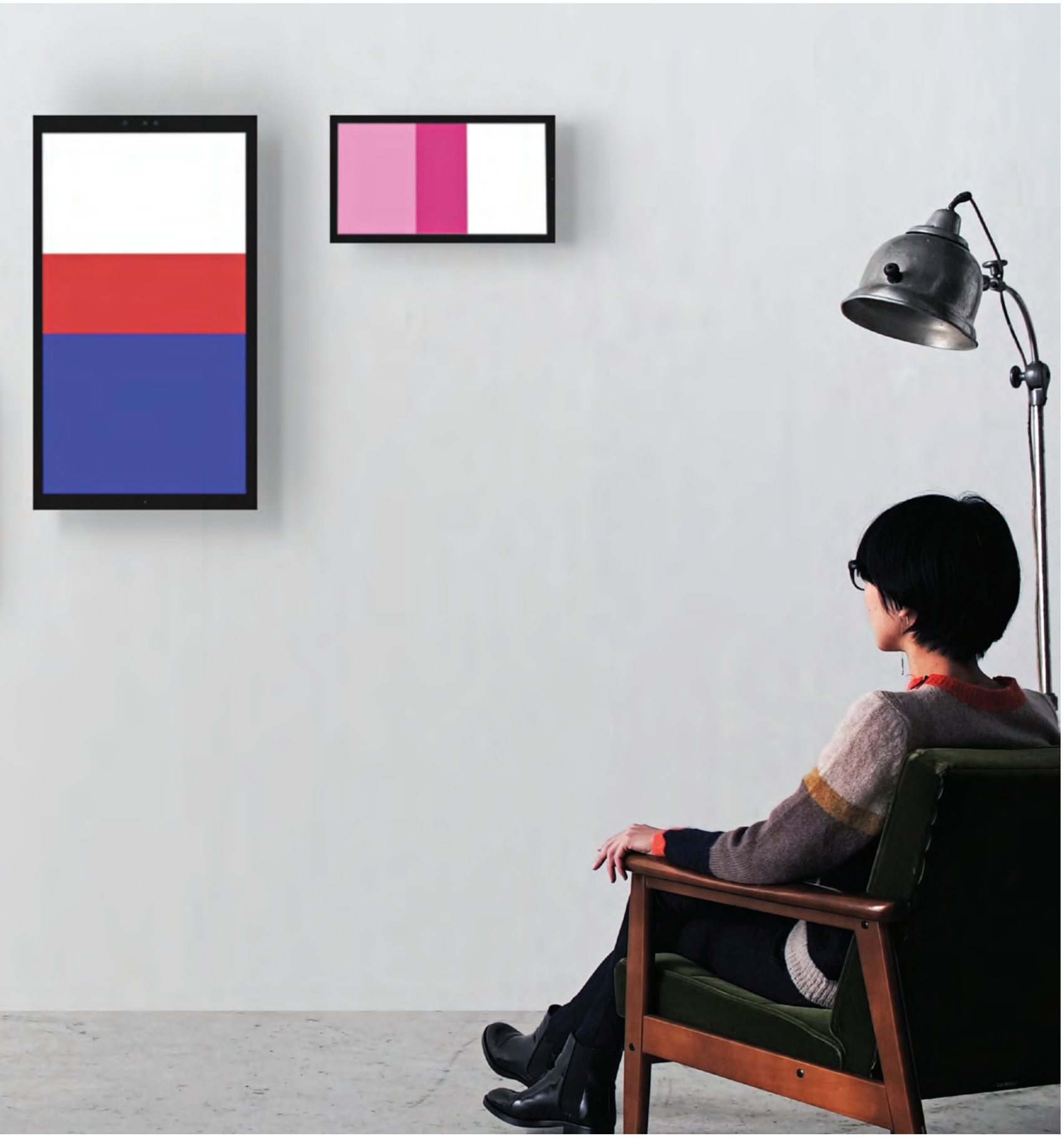
[6] "FULL SCREEN." *Aram Bartholl*.http://datenform.de/blog/full-screen/. Web. 18 November 2014.

[7] "bitforms gallery." *ArsElectronica Archive*. http://90.146.8.18/en/archives/center_projekt_ausgabe.asp?iProjectID=12346. Web. 18 November 2014.

[8] Waelder, Pau. "Media art and the market (1)." *art.es* 38. Madrid: Salamir, 2009. 71.

[9] "Electric Objects: A Computer Made for Art by Electric Objects." *Kickstarter*.https://www.kickstarter.com/projects/electricobjects/electric-objects-a-computer-made-for-art. Web. 18 November 2014.

[10] "FRAMED* — A Revolutionary Platform For Digital Art by FRM." *Kickstarter*. https://www.kickstarter.com/projects/1353046055/framed-a-revolutionary-platform-for-digital-art. Web. 18 November 2014.



At Sea Art Design High Resolution. FRAMED 2.0 promotional images. All images courtesy of FRM and Electric Objects.

Angelica Mesiti, Citizens Band… Le sens de ce qui circule entre nous

Entre les 19 juin et 7 septembre derniers, le Musée d'art contemporain de Montréal présentait la première exposition individuelle en Amérique du Nord de l'artiste australienne Angelica Mesiti, dont l'installation immersive *Citizens Band*. L'œuvre figurait parallèlement à l'exposition *La beauté du geste*, laquelle soulignait les 50 ans d'existence du Musée tout en mettant en valeur cinquante dons de collectionneurs et d'artistes dans un geste formel de réciprocité initié par John Zeppetelli, directeur général et conservateur en chef du Musée. L'œuvre *Citizens Band* était placée à l'une des deux portes d'entrée de l'exposition, un contexte fort approprié pour cette première nord-américaine qui offre une mise en lumière hautement sensorielle de ce qui circule entre nous[1]. *Citizens Band*, d'Angelica Mesiti, s'est démarquée à l'international et a valu à l'artiste, entre autres récompenses, le Prix Anne Landa 2013. Formellement, c'est en pénétrant une salle tamisée que l'on découvre l'installation vidéo haute définition à quatre canaux. L'espace carré que forment les quatre écrans du dispositif incite le visiteur à prendre place en son centre. Selon le cartel, l'œuvre diffuse quatre vidéos montrant chacune un musicien professionnel exilé de sa terre natale, mais rattaché à celle-ci par sa musique. Le récit à géographie variable de chaque protagoniste illustre de manière sensible leur attachement profond à leur culture, leurs traditions et leur histoire, le tout participant à la (re)construction identitaire de chacun en terre d'accueil. Seulement, pour peu que l'on prolonge son passage au cœur du dispositif, la proposition se déploie de façon inattendue. Pour débuter, le visiteur doit effectuer une première migration en pénétrant l'espace immersif qu'est *Citizens Band*. Il doit d'abord permettre à sa vue de s'ajuster à la salle tamisée, puis se tracer un chemin parmi les corps-visiteurs étendus ça et là et faisant face à l'écran qui est actif. À titre de premier mouvement, une femme à la peau noire joue des percussions avec pour unique instrument la surface de l'eau. Le cartel nous apprend qu'il s'agit de la Camerounaise Géraldine Zongo. Elle apparaît seule dans une piscine publique d'un arrondissement du nord de Paris pratiquant l'Akutuk, une technique traditionnelle de percussion aquatique qui lui fut enseignée par sa grand-mère et qui est normalement exécutée en polyphonie par des groupes de femmes de son village natal, afin de célébrer l'importance et la puissance vivifiante de la rivière. À peine avons-nous rejoint Zango dans le plaisir contagieux qu'elle témoigne par le biais de sa gestuelle improbable que l'écran s'éteint. Le second écran émet son signal. Chacun des visiteurs effectue une rapide rotation vers la droite afin de faire face à celui-ci. Nouveau plan large sur un homme quasi aveugle d'origine arabe qui s'accompagne d'un vieux Casio SA-75 dans le métro de Paris. Émouvant isolement porté par son chant raï dont le lyrisme échappe visiblement aux passagers du wagon. Quand l'écran passe au silence cette fois, un sentiment de perte m'étreint. Comme par anticipation, chacun effectue une nouvelle rotation vers la droite pour faire face au prochain écran.J'observe discrètement l'assemblage rotatif qui se forme par le biais des corps qui s'accumulent au cœur du dispositif. Je remarque que la distance de (re)présentation entre l'artiste, l'œuvre et son public se fait de plus en plus relative. À ce point de confluence, il résulte de nos révolutions sur nous-mêmes une sorte de danse impromptue qui évolue en temps réel, voire même une médiation de nos regards subjectifs migrant d'est en ouest. Une pensée éclair pour Pina Bausch me traverse. Cette dernière travaillait à partir du corps de ses danseurs plutôt qu'à partir de formes à (re)produire. Le cours de mes pensées est interrompu par le troisième écran qui s'illumine. Même rotation, même plan large, suivi de la cadence : plan de rapprochement, plan de rapprochement, plan de rapprochement. Un homme d'apparence asiatique est assis à un carrefour devant une vitrine. Entre ses jambes est posé un morin khuur (viole à tête de cheval), instrument à cordes traditionnel de la culture nomade mongole et désigné chef-d'œuvre du Patrimoine oral et immatériel de l'humanité par l'UNESCO. Nous

Angelica Mesiti, *Citizens Band*, 2012. Installation vidéo.

suivons la suite de glissandos que forme son archet quand, en un balancement du corps, il prend son souffle et entame un chant diaphonique. Il s'agit de Bukhchuluun Ganburged, originaire de Mongolie où il était professeur d'université. Le cartel nous apprend que devant l'impossibilité de trouver du travail à son arrivée en Australie, ce dernier s'est mis à exécuter des chants de gorge au coin des rues de Sydney. L'écran s'éteint sur cette prodigieuse polyphonie.Quatrième et ultime écran. Dans sa voiture immobilisée en retrait, un homme à la peau noire siffle sur un fond de ville animée. Le son qu'il émet rappelle à s'y méprendre le chant d'un oiseau. Sa tête bat la mesure avec de petits balancements, son bras droit est au repos, posé contre la portière où ses doigts rythment une cadence. Il s'agit d'Asim Goreshi, multi-instrumentiste professionnel et chauffeur de taxi à Brisbane. On le surnomme aussi le taxi siffleur. Le cartel nous apprend que siffler le relie avec les grands siffleurs de son Soudan d'origine où, en l'absence d'instrument durant la période laborieuse des récoltes, les gens sifflent à partir de mélodies folkloriques. L'écran s'éteint sur cette dernière phénoménologie du corps-instrument. Au moment où nous nous apprêtons à reprendre le cycle du début, permutation inattendue ! Les quatre écrans s'illuminent à l'unisson et émettent de concert une ronde tous azimuts dont la partition puise parcimonieusement parmi les échantillons sonores de chacun des tableaux précédents. À ce moment précis, le *Citizens Band... radio* forme un chœur dont chaque canal sollicite notre attention, s'agite à contresens comme pour (re)brasser les cartes avant de reprendre le jeu du destin.

Sous le doigté tout en retenue d'Angelica Mesiti, l'acte de performance *trans*porte. L'espace entre soi et l'Autre devient véhicule expérientiel, les protagonistes émetteurs-récepteurs et le dispositif : espace hétérotopique[2]. Les disciplines qu'elle engage ne sont pas sans rappeler la notion d'œuvre d'art totale[3]. Par ailleurs, l'artiste décrit comme *ready-made* la matière à partir de laquelle elle procède. Il y circule ce qui s'apparente au langage invisible du don où l'acte de réception, tel un saut mystérieux hors du déterminisme[4], se doit de continuer à circuler[5]. Comme le suggère Jacqueline Millner, plutôt que de nous apparaître appauvrie, la richesse du monde s'offre comme multiple et nous engage dans un acte de rapprochement où l'artiste semble interroger le monde contemporain par le biais de la *trans*mission : « *In the age of globalization, how do we retain agency? How do we practice integrity*[6] ». Comme si Angelica Mesiti[7] posait la question: « *In today's world, where can transcendance be found* » ? Murray Schafer répondrait très certainement par *the tuning of the world*[8]. Il y cite par ailleurs Walt Whitman :

> Now I will do nothing but listen...
> I hear all sounds running together, combined, fused or following,
> Sounds of the city and sounds out of the city, sounds
> of the day and night...

Maryse Morin

Issue des champs de la musique, des arts médiatiques ainsi que de l'anthropologie, **Maryse Morin** écrit depuis l'interstice entre l'art et l'anthropologie, et notamment les sensorystudies.org. Site web : MaryseMorin.ca

1 Jacques T. Godbout, *Ce qui circule entre nous*, Seuil, 2009, p. 15-16.
2 Michel Foucault, *Le corps utopique, Les hétérotopies*, Lignes, 2009.
3 Dans le sens wagnerien du terme.
4 Jacques T. Godbout, *Le langage du don*, Éditions Fides, 1996.
5 Marcel Mauss, *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Presses Universitaires de France, 2007.
6 Jacqueline Millner, « The more global one is, the more local one desires to become », in Angelica Mesiti, *Being World. Contemporary Visual Art + Culture: Broadsheet*, 42.2, 2013, p. 104-107.
7 Il vaut la peine de souligner qu'Angelica Mesiti est Australienne de deuxième génération et que ses parents ont émigré de l'Italie vers l'Australie. Elle partage actuellement sa vie entre Paris et Sydney.
8 R. Murray Schafer, *The Tuning of the World*, New York, Knopf, 1977, p. 3.

Simon Beaudry, *Québécois*, 2009. impression jet d'encre; 65 x 90 cm. © Photo : Simon Beaudry.

Simon Beaudry : L'identité nationale. Images et praxis

Présentée au Centre d'exposition de Val-David cet automne, *Câliboire* est la première exposition de Simon Beaudry dont la diffusion, entamée en septembre 2011, n'a jamais cessé depuis. Pour l'occasion, l'artiste multidisciplinaire a installé des rubans jaunes à l'entrée du Centre d'exposition sur lesquels on s'attendrait à retrouver le mot « danger ». Or celui-ci est remplacé par le motif de la ceinture fléchée. Un drapeau du Québec (*Drapeau Monolys*, 2008) supprimant la croix blanche au profit d'une fleur de lys centrale orne également la façade et met automatiquement le visiteur sur la piste du thème abordé : l'identité nationale réfléchie et repensée.

En entrant dans la salle d'exposition, nous faisons face au manifeste *L'identité manifeste*, du collectif « Identité québécoise » cofondé par Simon Beaudry et Philippe Jean Poirier. Les auteurs écrivent : « Pour agir, un individu a besoin de "fixer" dans son esprit une certaine idée de lui-même (image de soi). […] Pour que cette identité ait un sens, elle doit trouver un écho dans le passé (récit des origines), se matérialiser dans le présent (us et coutumes), puis se prolonger dans le futur (projets d'avenir)[1] ». Ainsi, l'action d'une collectivité nécessite des « repères communs » tels que l'histoire, la langue et les symboles. Voilà l'essence même du travail de Beaudry. De la ceinture fléchée à la chasse-galerie, l'artiste réinvestit de sens des objets et motifs traditionnels devenus symboles. Qu'il s'agisse de sculptures, de photographies ou d'œuvres numériques, *Câliboire* évoque ce laboratoire de recherche identitaire dans lequel folklore et métissage se côtoient.

Les photographies et œuvres numériques de Beaudry étonnent. *Québécois* (2009) consiste en le portrait d'un garçon à la peau noire, vêtu d'une chemise à carreaux et d'une ceinture fléchée. Coiffé d'un casque de poils aux courbes futuristes, il porte des lunettes qui rappellent celles que les Inuits fabriquaient. Cette image réconcilie les multiples origines de la nation. Dans le même esprit, *Famille québécoise* (2009) fait le portrait de la famille métissée du futur, dans un intéressant mélange de ludisme et de dérision. Parmi ces photos les plus impressionnantes, notons également *Ceinture fléchée* (2008), qui présente un entrelacement d'une centaine de bras reconstituant une ceinture fléchée.

Câliboire contient également la vidéo d'une performance intitulée *Passage* (2013), lors de laquelle l'artiste transforme un passage piétonnier en passage à orignaux. Il apparaît épisodiquement, vêtu d'un casque de moto en poils de castor et orné d'un panache, en brandissant le *Drapeau Monolys* ou encore, en passant le balai pour se préparer au grand jour. Enfin, une projection se joue subtilement du mot « Montréal » en faisant disparaître et réapparaître l'accent aigu à intervalles réguliers, évoquant aussitôt la part anglophone de la culture québécoise.

Connu pour ses pages couvertures d'*Urbania*, Simon Beaudry est également directeur artistique de l'agence publicitaire DentsuBos. C'est à lui qu'on doit, entre autres, la campagne de Sloche Couche-Tard qui a connu un vif succès auprès des adolescents en proposant des sloches à « saveurs » de Rosebeef ou de Poussin frappé. Qu'il soit question de campagne publicitaire ou de démarche artistique, une idée prime dans le travail de Beaudry : communiquer un message. De plus, au sein de *Câliboire*, l'image est redoublée d'une portée politique. N'ayant rien à voir avec la propagande et l'art de convaincre qui lui est associé, l'image modifie notre rapport à la culture québécoise et appelle une collectivité. Nous assistons, en somme, à la fabrication d'une image de soi qui s'enracine tout autant qu'elle *se projette*.

Véhicule et Scalp

Présenté au Centre Sagamie à Alma, *Véhicule et Scalp* poursuit cette recherche identitaire à travers des œuvres photographiques, installatives et vidéographiques. Le premier volet de l'exposition aborde le thème de l'émancipation nationale par le biais des véhicules en mesure de nous y conduire. Beaudry combine des panaches à des devantures de véhicules (motos, motoneiges, scooters) ainsi qu'à une composante sonore qui permet l'écoute des sons d'un moteur et d'un cervidé en rut. Dans certains cas, une composante vidéo y est également ajoutée. Par exemple, la vidéo de *Véhicule 6 (Vortex)* (2012-2013) donne l'impression de pénétrer à l'intérieur

d'une ceinture fléchée en mouvement. En cela, Beaudry crée des cyborgs qui nous semblent familiers et étrangers à la fois.

Le deuxième volet, intitulé « Scalp », plus critique que le premier, commente notre propension à valoriser ce qui nous manque. Les scalps prennent des formes variées. Parmi les plus saisissantes : les *Golden Scalp* (2013), une série de trois photographies qui présentent des femmes portant le scalp (un casque doré auquel des cheveux et des boucles d'oreilles ont été greffés) comme élément distinctif. La signature de Beaudry est d'inscrire ses images dans la fabrication tout autant que dans le réel, dans le passé tout autant que dans le futur. Or cette deuxième exposition insiste davantage sur l'ambiguïté de l'image. Il juxtapose ainsi des scènes filmées de notre histoire collective. Dans *Point de fuite* (2013), il entremêle l'attentat contre Pauline Marois lors des élections de 2012 et la fusillade organisée par le caporal Lortie à l'Assemblée parlementaire, en 1984. Il procède également par assemblage en intégrant des formes hybrides d'orignal et de motoneige dans de vieilles photographies de paysages prises par l'artiste. En outre, son corpus sillonne une mythologie personnelle et collective. Près d'un art interactif, ses œuvres interpellent et cherchent à créer des liens entre l'artiste et le spectateur, entre les multiples origines du Québec, entre passé, présent, futur.

Hautement symboliques, les œuvres de Beaudry ont également leurs limites dans ce projet identitaire. Il faut effectivement réactiver de sens une tradition malmenée, mais il faut plus, selon l'artiste. C'est ici que la démarche artistique rejoint le militantisme, que l'art rejoint la vie. Beaudry s'est ainsi rendu en Écosse lors de la période référendaire en septembre dernier afin d'y mener des interventions dans l'espace public, vêtu d'un kilt écossais, d'une ceinture fléchée et coiffé de son *Casque du conducteur* (2012). Celles-ci ont d'ailleurs été filmées et feront l'objet d'un documentaire en 2015. Si Beaudry met de l'avant une identité québécoise, parlante et agissante, son corpus nous rappelle du même coup l'étrangeté du contexte dans lequel il s'inscrit : l'absence de réflexion nationale sur le plan politique. Certains souverainistes auront sans doute raison de croire que la culture est, à l'heure actuelle, la plus à même d'opérer une brèche dans l'impassible réalité nationale et de rejouer le rapport à la patrie.

Gabrielle Roberge

Gabrielle Roberge est titulaire d'une maîtrise en Histoire de l'art de l'UQÀM. Son mémoire s'intitule *Habiter l'inhabituel, le nomadisme comme posture artistique dans les œuvres de Jacques Bilodeau, d'Ana Rewakowicz et de Jean-François Prost*. Pigiste en rédaction, elle est passionnée d'architecture, de design et de poésie.

1 Identité québécoise (coll.), *L'identité manifeste*, lundi 24 mai 2010, en ligne, <http://identite-quebecoise.org/L-Identite-Manifeste.html>.

N.D.L.R. Les expositions *Câliboire* et *Véhicule et Scalp*, de Simon Beaudry, ont été présentées, respectivement, au Centre d'exposition de Val-David, à Val-David, du 27 septembre 2014 au 16 novembre 2014, ainsi qu'au Centre Sagamie, à Alma, du 9 octobre 2014 au 12 décembre 2014.

Simon Beaudry, *Golden Scalp 2 (Myriam)*, 2013.
Impression jet d'encre; 90 x 50 cm.
© Photo : Simon Beaudry.

Simon Beaudry, *Le conducteur*,
2013. Impression au jet d'encre;
40 x 90 cm. © Photo : Simon Beaudry.

Simon Beaudry, *Véhicule 6 (Vortex)*, 2012- 2013. Techniques mixtes; 110 x 120 x 80 cm. © Photo : Simon Beaudry.

Simon Beaudry, *La famille québécoise*, 2009. Impression au jet d'encre; 90 x 183 cm. © Photo : Simon Beaudry.

LA CINÉMATOGRAPHIE SUISSE (ET L'ART) DEUX OU TROIS CHOSES QUE JE SAIS D'ELLE

Extrait de *Max Bill – Das Absolute Augenmass*. Directeur : Erich Schmid. Max Bill et la maquette du Pavillon suisse, Biennale de Venise, 1951. Photo : Ernst Scheidegger/© NZZ, 2008). Avec l'aimable autorisation d'Erich Schmid.

« Fais toujours ce que tu n'oses pas
et regarde ce qu'il se passe[1]. »

Quel est le dernier film suisse que vous avez vu ? Encore plus ardu : quel est votre cinéaste suisse préféré ? L'esprit doit faire un effort avant de faire revenir à la mémoire un titre, un nom, d'un pays qui trop souvent est perçu à l'image réduite de cimes enneigées et du grand air. Certes, la filmographie helvétique paie le prix d'un marché intérieur restreint, ainsi que d'un territoire où jamais ne s'est implanté solidement un studio (et il paraît que Bollywood est devenu imbattable sur l'offre de décors alpestres), agrégat de communautés linguistiques traversées par les influences des grands voisins[2]. Mais la Suisse du septième art, comme l'année dernière pour la Belgique, a clamé son existence grâce à *Le Cercle* (*Der Kreis*), du Suisse alémanique Stefan Haupt. Figurant en course pour la plus prestigieuse des statuettes, entre documentaire et fiction – chiffre stylistique des pellicules au charme discret de ce pays –, alors que le mariage homosexuel reste encore en débat dans la confédération, il met en scène une passion murmurant à peine son nom dans une Europe meurtrie par la Seconde Guerre mondiale.

La Suisse courant à Los Angeles nous donne l'excuse pour regarder au-delà d'un film qui cartonne, et nous interroger plutôt sur la singularité d'une cinématographie méconnue, et notamment sur une niche : le cinéma d'art, dans son sens plus vaste, notamment celui sur les artistes mais aussi par ou avec les artistes, tout en traversant des expériences de cinéma de recherche, carrefour de genres voire de disciplines. Mais pour comprendre où on en est, il faut regarder où on a été.

Tout d'abord, dans le cinéma suisse classique (à peu près 1932-1960), les artistes sont presque absents. L'art a dû être longtemps considéré comme un métier non sérieux, inutile pour promouvoir la « *Geistige Landesverteidigung* », la défense spirituelle des valeurs nationales contre tout fascisme, qui était la mission du cinéma suisse de ce temps. Si l'artiste est présent, il est marginal ou porte malheur. Ce monde reste quasi confidentiel jusque dans les années 1960, quand une osmose s'impose entre le style du petit écran et celui du grand redessiné par la Nouvelle Vague française. Un nom pour tous : Godard, né par moitié d'une famille de la bourgeoi-

sie vaudoise. Dans ses centaines de films de nature aussi différente que possible, il y a *Le Petit Soldat*[3] – les faits d'Algérie vus depuis la Suisse, le pays des secrets bien gardés –, la première des victimes de la puissante censure gaulliste. D'autres, tournés dans la Confédération, en suivront.

En 1964, le vétéran du documentaire[4] Henry Brandt fonde une Association de réalisateurs qui veut secouer l'indifférence des pouvoirs et des publics. Dans cette ligue se trouvent déjà Alain Tanner et Claude Goretta. La même année, Tanner tourne à Genève *Les Apprentis*, tandis qu'Alexander Seiler, Rob Gnant et June Kovach, à Zurich, tournent *Siamo italiani*[5]. Deux films-enquêtes de « cinéma-vérité » tel qu'il se développe alors en France, au Canada et aux États-Unis manifestant une volonté d'ethnographie à domicile et dérangeant le confort moral ambiant – la dialectique récurrente entre patrie et étranger y trouve bonne place[6] –, tout en marquant les limites du genre[7]. Avec le nouveau cinéma suisse, les cinéastes veulent aller au-delà des apparences du visage lisse de l'Helvétie et de l'art de la carte postale, et expérimenter : les artistes sont inspirateurs et complices en même temps. Le documentaire est le format de loin préféré – et cette prédilection est toujours d'actualité, comme nous le confirment chaque année les festivals de Nyon, Locarno et Soleure. Quand Mère Nature ne domine la scène, elle pointe souvent son nez en rappelant son état de souveraineté sur tout et tous.

En 1966, Fredi M. Murer fait une série de portraits d'artistes[8], dont *Chicorée*, sur Urban Gwerder, est le plus connu. Cette œuvre complètement délirante assemble tous les ingrédients qui caractérisent les meilleurs films suisses d'art : une forte complicité entre cinéaste et artiste, une approche cinématographique par l'artiste lui-même et une bonne dose d'humour et de distance par rapport aux attentes de sériosité des contemporains. La scène centrale montre Gwerder manifestant dans les rues de Zurich avec une pancarte « *Wollt ihr den totalen Urban?* » (qui paraphrase la célèbre question d'Hitler, « *Wollt ihr den totalen Krieg?* »), rencontrant une foule qui marche à l'arrière. D'un trucage simple, on tire un effet impressionnant. Huit ans après, il sort *Wir Bergler in den Bergen sind eigentlich nicht schuld, dass wir da sind*[9]. La partition du film en trois mouvements est à comprendre littéralement et musicalement : contenu et forme sont imbriqués. Le genre classique du film sur l'art est le portrait d'artiste, voué à présenter en l'interprétant une recherche, à raconter une vie et à rendre visible le processus de création d'une œuvre. Presque tous les cinéastes suisses en comptent au moins un dans leur filmographie ! Parmi eux, certains y ont trouvé leur spécialité : Heinz Bütler en premier (*Balthus*, *Félix Vallotton*, *Alberto Giacometti*, *Ferdinand Hodler*, et parmi les sujets non suisses *Henri-Cartier Bresson*), qui mêle, de facture classique, biographie et interprétation des œuvres; Christoph Schaub tourne avec régularité des films sur les architectes, tandis que Friedrich Kappeler applique trois méthodes d'approche de l'artiste : à travers des archives et des témoignages familiaux, il retrace la vie du chanteur mort Mani Matter (*Mani Matter*, 2002)[10]; en donnant la parole à l'artiste de cirque Dimitri (*Dimitri*, 2004); en accompagnant le poète Gerhard Meier dans la création de son dernier texte (*Gerhard Meier*, 2005). Ce processus se fait emblématique dans le portrait qu'Iwan Schumacher[11] réalise de Markus Raetz[12]. Ce dernier représente l'archétype de l'artiste suisse qui, vivant dans un pays sans guerre ni soucis matériels, peut s'occuper de questions abstraites telles les sensations et les perceptions en y appliquant une touche poétique et ironique. Tout au long de *Markus Raetz: Kunst* (2007), nous décortiquons ce monde, et le cinéma peut parfaitement rendre visibles les illusions que l'artiste crée en trois dimensions. En passant, une nouvelle œuvre est en route.

En général, le portrait d'artiste se limite à une personne mais, parfois, le cinéaste se sert des artistes pour en fait décrire un phénomène ou raconter une nouvelle histoire. C'est le cas de Stephan Schwietert, qui a essayé dans ses films musicaux toutes les variantes. Avec *A tickle in the heart* (1996), par exemple, il fait le portrait des Epstein Brothers pour nous présenter la musique klezmer. Schumacher pousse ce dispositif narratif encore plus loin, avec son nouveau film *Tout Feu, Tout Flamme* (2014), sur la fonderie d'art de Saint-Gall. La pellicule dévoile le rôle fondamental qu'a l'artisan dans la conception d'une œuvre. Nous voyons défiler avec leurs maquettes des artistes contemporains du calibre d'Urs Fischer, Katharina Fritsch, Fischli/Weiss ou Paul McCarthy, mais le héros indiscutable reste le chef de l'usine et son équipe, qui en toute discrétion arrivent à ouvrir une autre fonderie à Shanghaï. Le savant usage du métal en fusion dans une forge entourée d'une nature éblouissante devient alors l'allégorie d'une Suisse parfaitement exécutrice, amoureuse de son territoire, aux visions fortes, agissant dans les coulisses, et pourtant capable de faire la différence. Une métaphore quasiment adaptable à sa cinématographie.

Il arrive aussi que la vie de l'artiste et celle du cinéaste s'entrecroisent. Erich Schmid dresse dans *Bill – Das Absolute Augenmass* (2008) le profil de l'ancien mari de son épouse. Il rend ce fait transparent et crée un contrepoint personnel à l'immensité de l'œuvre de Max Bill[13], sculpteur, designer et architecte suisse, héritier du Bauhaus et pilier de l'art concret. Le résultat est une traversée dans les champs

Extrait de *The Sound of Insects – Record of a Mummy*, 2009. Directeur : Peter Liechti. Avec l'aimable autorisation de Liechti Filmproduktion.

de tensions de l'art, de l'esthétique et de la politique. Le lien entre le cinéaste et l'artiste peut dépasser la parenthèse d'un film. Peter Liechti – décédé en avril dernier –, à l'approche extrêmement visuelle, et Roman Signer ont fait plusieurs courts-métrages ensemble, et ce dernier intervient artistiquement dans *Grimsel* avant que Liechti ne tourne *Signers Koffer*, le portrait d'artiste du cinéma suisse par excellence. Le cinéaste accompagne Signer en voyage dans ses expériences dans la nature : faire exploser des chaises et tables, lancer des fusées sur des volcans et des chapeaux, faire du bob avec une valise. Signer fait des expériences dont il est le seul spectateur; à la fin, il est juste content d'avoir passé une journée remplie. Son art est éphémère : Liechti le documente et nous le rend accessible. Le film devient donc sa toile. De là à créer une œuvre d'art pour le grand écran, c'est juste un pas à faire. On peut considérer *The Sound of Insects* – Prix du cinéma européen en 2009 – comme un point de conjonction réussi entre l'œuvre d'art et le film documentaire (l'histoire est issue d'un texte de fiction japonais, lui-même basé sur des faits réels). Un manifeste en faveur de la vie, suscité par un renoncement radical à exister : un homme d'une quarantaine d'années décide de se laisser mourir de faim dans la forêt; son physique ne nous sera pas dévoilé, car on « arrive » dans le film à cadavre enveloppé. Ensuite, c'est son absence qui imprègne la scène : son état métaphysique se déploie à travers une tente et des insectes et d'autres créatures en pleine activité au sein d'un décor verdoyant qui bientôt engloutira aussi son journal, qui nous raconte son histoire; pour la version anglaise, Liechti veut la voix de Peter Mettler. Ce dernier, canado-suisse, conçoit ses films comme des œuvres d'art. Il garde cette approche pour le documentaire : *Gambling, Gods and LSD* (2002) est une énorme fresque hallucinogène sur la transcendance et les croyances.

En revanche, Daniel Schmid est sobre et retenu. Longtemps étiqueté comme « apolitique » par ses confrères, dans ses documentaires il a poursuivi avec constance sa passion pour l'opéra et le baroque, hanté par une certaine fascination pour la déchéance : *Il bacio di Tosca* (1984) révèle le quotidien d'anciennes vedettes de l'art lyrique retirées à la Casa Verdi de Milan, tandis que dans *Le visage écrit* (1995), il s'attache à cerner la condition actuelle des comédiens du théâtre kabuki dans un Japon qui les oublie chaque jour un petit peu plus.

Mais qu'est-ce qui se passe quand ce sont les artistes qui se servent du cinéma en tant que mode d'expression ? Les frontières entre les genres explosent, et un esprit ludique, voire enfantin, se dégage[14].

Extrait de *Pepperminta*. Directrice : Pipilotti Rist, 2009. © Avec l'aimable autorisation de POOOL Filmverleih.

Bien au sommet sur les cimes chatoyantes de l'art contemporain, Fischli/Weiss[15] ont fait d'abord deux films ironiques : *Der geringste widerstand* (1981), sur le marché de l'art, et *Der rechte Weg* (1983), sur la position d'artiste. Mais leur œuvre la plus connue reste *Der Lauf der Dinge* (*Le Cours des Choses*, 1987)[16]. Pour ce film de 30 minutes tourné en 16 mm et passé à Documenta 8, ils créent une surprenante installation d'une trentaine de mètres faite d'expériences physiques, mécaniques et chimiques. Il y a de l'eau, du feu, de la glace, de la gravité et toutes sortes d'objets et de matériaux communs, trouvés sur des décharges. Une fois que le processus est enclenché, il se déroule sans intervention, parfois lentement, souvent violemment, comme une chute de dominos avec des mouvements et des bruits comiques. Diverses visions peuvent s'attacher à cette œuvre qui ne cesse de constituer une référence pour les artistes de diverses disciplines, et sa diffusion en DVD en est une explication. Mais il y a aussi une reconnaissance de la métaphore à la fois ironique et tragique de l'enchaînement inéluctable des événements; d'ailleurs, on peut y voir une mise en scène de la notion philosophique de relation causale entre les phénomènes.

Une autre artiste tout aussi célèbre, Pipilotti Rist, s'est introduite au film de fiction avec *Pepperminta*. Ce n'est pas une vidéo artistique augmentée; la précision étant nécessaire, car l'œuvre a bien divisé les esprits cinéphiles des critiques d'art[18]. Quant au producteur, il présente *Pepperminta* comme un questionnement sur « les esthétiques et la narration conventionnelles ». Nous sommes au-delà de la

mobilisation d'une technique du cinéma ou d'un ressort du film, ici on recourt directement au dispositif cinématographique.
Avec son premier long-métrage, Rist s'inscrit dans un mouvement d'appropriation du cinéma par l'art contemporain qui se développe dès les années 1990[19]. L'artiste commence très tôt à utiliser la vidéo : elle met en valeur ses défauts techniques, et d'ailleurs ce sont le décalage, la faute, le flottement entre plusieurs médiums qui l'interpellent. Dans son travail d'installation, comme dans *Ever Is Over All* (1997), est déjà présent un lien au cinéma par le recours à la projection en grand format ou la création de petites cellules narratives. Avec *Pepperminta* – une néo Pippi qui veut changer le monde en mettant l'imagination au pouvoir – l'artiste va plus loin : elle franchit la ligne de démarcation, certes de plus en plus fine à l'heure actuelle, entre le monde de l'art contemporain et celui de la fiction cinématographique. Présenté en salles de cinéma et lors de festivals, il est toutefois difficile de le considérer entièrement comme cinématographique, et pas seulement parce que le scénario reste un brin faible. L'appropriation n'est pas totale, l'entre-deux persiste, et les couleurs saturées, la mobilité extrême de la caméra, certains motifs ou thématiques sont quasiment une autocitation de la recherche de l'artiste.
Encore de l'expérimentation, deux ans après, par un italien réputé pour avoir bouleversé les arts scéniques : Pippo Delbono signe *Amore Carne*[20], coproduit par la Cinémathèque suisse qui l'a invité en résidence pour le montage. Les moyens sont spartiates : il continue à explorer le potentiel esthétique et poétique du téléphone portable associé à une petite caméra HD, duo devenant partie intégrante de son corps. Le résultat, échappant à toute catégorie de genre, est un poème visuel et sonore fragmenté et intime, décliné en compagnie, entre autres, des amis Bobò, Tilda Swinton, Sophie Calle et Irène Jacob[21]. Celle-ci, inoubliable dans *Film Rouge*, tourné à Genève – où d'ailleurs le téléphone est l'objet-clé du film –, connaissant Delbono, l'a invité à réaliser une œuvre autour de son père, Maurice Jacob, physicien au CERN. Un autre « documentaire » s'annonce…

Rosanna Gangemi

Rosanna Gangemi est rédactrice en chef de la revue internationale d'art contemporain *DROME magazine*, qu'elle a cofondée en 2004. Sociologue des médias, journaliste, essayiste et conférencière, elle s'intéresse aux relations entre les langages artistiques et les mutations de la société mo-

Extrait de *Pepperminta*. Directrice : Pipilotti Rist, 2009. © avec l'aimable autorisation de POOOL Filmverleih.

derne et contemporaine. Depuis 2012, elle vit à Bruxelles. *Cet écrit a trouvé en www.artfilm.ch et dans les propos de son créateur, Matthias Bürcher, une source primordiale.*

1 Propos (ma traduction) qui apparaît à 3 min17 sec après le début de *Pepperminta* (2009) de Pipilotti Rist.

2 Voir F. Albera et M. Tortajada (dir.), *Cinéma suisse, Nouvelles approches, Histoire, Esthétique, Critique, Thèmes, Matériaux*, *1895*, nº 42, 2004.

3 Ce deuxième long-métrage *(1960)* poursuit le renouvellement du geste cinématographique qui avait fait le succès d'*À bout de souffle*. Mais le choix esthétique du son entièrement doublé est ici porté à l'extrême : Godard fait en sorte que le spectateur perçoive immédiatement ce fait, en créant un décalage entre l'image et le son.

4 Si la Suisse se fait remarquer à l'étranger pour ses documentaires, c'est aussi par volonté politique. La première loi fédérale de 1962, jetant les bases pour un soutien financier, même minime, aux metteurs en scène, était réservée exclusivement aux films dits « culturels », ou documentaires.

5 Considérés comme les films qui, avec les œuvres d'Henry Brandt pour l'Exposition nationale de 1964, marquent le début de ce nouveau cinéma. Max Frisch écrira dans la préface du livre de Seiler sur le film : « […] on avait voulu des bras, ce sont des hommes qui sont venus ». Dans M. Schaub, *L'usage de la liberté : le nouveau cinéma suisse, 1964-1984*, Éditions L'Âge d'Homme /Pro Helvetia, Lausanne/Zurich, 1985.

6 « Dans les années 1960 et 1970, la figure du migrant au cinéma ne se comprend, consciemment ou non, qu'en termes de lutte des classes. » Dans M. Porret, *Entre esthétisme et militantisme : la figure du saisonnier dans le « nouveau » cinéma suisse*, *Décadrages* nº 14, 2009.

7 D'après M. Porret (*ibidem*), le film dépasse le devoir de chronique pour chercher une beauté formelle qui se traduit par une perspective quasi « exotisante ».

8 « *Chicorée*, *Luginbühl*, *Sad-in-Fiction* (1969) et *Passagen* (*Passage* 1972), quatre variations sur le même thème. […] Murer nous donne à voir quatre hommes (il ne nous donne guère à les entendre, car la parole est moins importante pour lui) qui manifestent leur créativité dans chacune de leurs actions sans s'embarrasser des conventions. » Le protagoniste de *Passagen* est le plasticien H. R. Giger, célèbre pour son réalisme fantastique, *biomécanique et cauchemardesque,* mort en mai de cette année. Au père d'*Alien*, qui lui a valu un Oscar en 1980, a été dédié *Darkstar* (2014), de Belinda Sallin.

9 On peut le traduire ainsi : « Ce n'est pas notre faute si nous sommes des montagnards. »

Dans ses films, notamment, les pouvoirs thérapeutiques/thaumaturgiques de la nature contrastent avec la stérilité des paysages urbains et modernes.

10 Parmi les dix documentaires ayant eu le plus grand succès en Suisse, d'après les statistiques de Pro Cinema (1995-2012).

11 Il signe l'image du précité *Wir Bergler in den Bergen*...

12 Il a raconté aussi l'artiste Jean Odermatt (2005), le plasticien contemporain Urs Fischer (2010) et le peintre pionnier du modernisme suisse, Cuno Amiet (2011).

13 « […] le "système Bill" a ses failles et a connu des ratés, sur lesquels le film ne s'attarde pas. Le documentaire n'en demeure pas moins passionnant et contribuera, peut-être, à faire redécouvrir cet artiste incontournable du XXe siècle. » Dans S. Schellenberg, *Le Courrier*, 25.4.2009.

14 *Au début de sa carrière, le grison H. R. Giger réalise aussi des courts-métrages. Documentaires, ça va sans dire*.

15 David Weiss est décédé en 2012.

16 Ce concept a été repris, non sans polémiques des artistes, pour un clip publicitaire de la Honda « Cog ».

17 « Ce film est à la fois une installation, une espèce de sculpture en mouvement et un film, avec sa linéarité mais aussi son montage. [ ] Des fondus enchaînés placés sur des moments où la caméra-cadre des surfaces de fumées et de liquides font de *Der Lauf der Dinge* un continuum apparent, la restitution d'un "temps réel". [ ] L'enchaînement, l'événement répété et discontinu qui trouve une continuité dans le temps peuvent être vus comme une ligne. Qui plus est, une ligne comportementale, une ligne de conduite. » Dans D. Soutif, *Der Lauf der Dinge ou la causalité sauvage*, catalogue *Peter Fischli, David Weiss*, Centre Pompidou, Paris, 1992.

18 « La simple présence de l'histoire permet d'assimiler *Pepperminta* à un long-métrage de cinéma innovateur. Un tel raccourci est inenvisageable pour les critiques de cinéma. Ils reconnaissent également dans la narration une innovation par rapport aux œuvres antérieures de l'artiste […]. Une brève analyse de l'histoire révèle selon eux son inconsistance, son manque de profondeur, la superficialité de thématiques soi-disant anticonformistes et une morale peu convaincante et des plus redondantes. » Dans M. Rérat, *Pepperminta : hypnose colorée entre vidéo et cinéma*, *Décadrages* n. 18, 2011.

19 Pascale Cassagnau a proposé le concept de « troisième cinéma » pour qualifier l'ensemble des interactions entre le cinéma et d'autres formes d'art : « […] un territoire artistique, celui d'un autre cinéma, entre art contemporain, nouveaux médias, cinéma et documentaire : un *troisième cinéma*, qui ne saurait se confondre avec le cinéma expérimental ni avec l'art vidéo. » Dans P. Cassagnau, *Future Amnesia Enquêtes sur un troisième cinéma*, Éditions Isthme, Paris, 2007.

20 Le film a obtenu le Prix spécial SRG SSR pour le film suisse le plus innovant au festival Visions du Réel 2012, qui s'est tenu à Nyon.

21 Delbono dans le dossier de presse du film : « S'ils sont utilisés avec la meilleure intelligence, ces instruments […] peuvent beaucoup te donner. […] comme cela s'est passé avec Irène Jacob, au bar, qui me rappelle un tableau impressionniste. »

MARK LEWIS
AU LOUVRE

Jusqu'au 5 janvier 2015, le Louvre a présenté *Invention*, de Mark Lewis, une œuvre réalisée dans le cadre de son invitation à poser un regard sur les collections et le musée lui-même, commissariée par Marcella Lista. En 2010, l'artiste canadien avait déjà fait l'objet d'une invitation de la part de l'équipe de l'auditorium afin de partager sa réflexion sur l'acte de la vision. La mise en évidence de la pratique de Lewis, qui « renvoie à l'histoire du voir » à partir d'œuvres telles que *Algonquin Park* (2001), *Rush Hour, Morning and Evening, Cheapside* (2005) ou encore *Willesden Laundrette* : Reverse Dolly, Pan Right, Friday *Prayers* (2010), encouragea la direction du musée à lui commander une œuvre spécifique qui témoignerait de son regard sur le Louvre. Une fois franchie l'entrée de la pyramide, sous laquelle est exposée, jusqu'au 4 janvier 2016, une œuvre lumineuse de Claude Lévêque intitulée *Sous le plus grand chapiteau du monde*, le visiteur se pressera de rejoindre l'aile Sully et longera les remparts médiévaux sur lesquels a été réinstallée l'œuvre de Joseph Kosuth, *Ni apparence ni illusion*, réalisée en 2010 à la demande du Louvre, jusqu'à la petite salle de la Maquette, hôte de nombreuses expositions d'art contemporain depuis 2004. Les quatre films de Mark Lewis y sont projetés en boucle. Le visionnement se fera, à fortiori, sans considération d'un quelconque ordre de présentation. *Pyramid* devrait néanmoins ouvrir le bal, ne serait-ce que par son sujet : le hall d'accueil et les déplacements d'individus qui s'y opèrent. Ce court film, d'une durée de 8 min et 8 s, présente un moment de la journée du musée où le flux humain du hall d'accueil est capté sous la luminosité vibrante des 603 losanges de verre feuilleté de la pyramide de Pei. L'ombre de ces anonymes est filmée du haut de la terrasse d'accueil, donnant ainsi un effet de mise à distance propice à l'observation et à l'affirmation de sa différenciation. La reprise de la technique de la caméra inversée, apparue chez Lewis avec *Rush Hours, Morning & Evening, Cheapside* (2005), et l'absence de son accentuent et transforment la mise à distance de l'observateur en un moment flottant, qu'un zoom sur un objet perdu au sol, qui se révèle être un bout de papier, stabilise un court instant. Ici, l'artiste fait disparaître le musée et l'identifie à un espace public ordinaire dans lequel la mémoire vagabonde et l'ombre des passants deviennent image et mouvement.

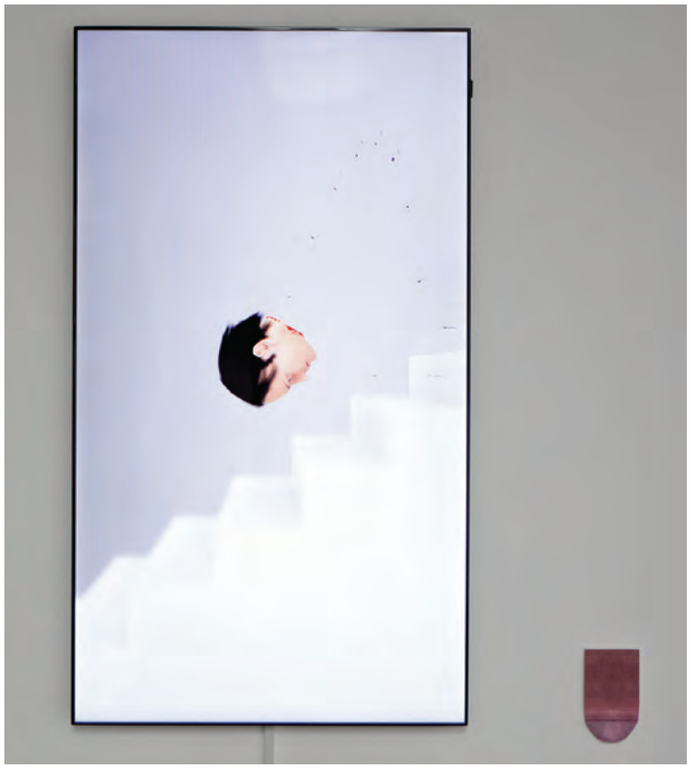
Child with a Spinning Top se concentre exclusivement sur une œuvre de Chardin, *L'Enfant au Toton* (1738). Au début du film, d'une durée de 4 min 39 s, la caméra dévoile, par le biais d'un zoom avant prononcé, un détail que l'on peine à distinguer. Par la suite, la caméra se déplace lentement sur toute la surface du tableau en exécutant un très lent zoom arrière. Peu à peu, le flou des images du début s'atténue, laissant apprécier les éléments du tableau et jusqu'au tableau entier. La lenteur des mouvements de l'appareil accentue la présence de l'image et convie le spectateur à la contemplation d'une scène de vie naïve et douce. Le déplacement de l'œil de la caméra du visage de l'enfant vers le toton en bout de table clôt ce temps accordé au regard méditatif. Cette conclusion sur le mouvement giratoire imagé du toton de Chardin est un écho à celle de *North Circular* (2000) sur le mouvement filmé de la toupie. *Child with a Spinning Top* se veut ainsi une évocation discrète d'une idée maîtresse de Lewis selon laquelle la perception du mouvement est apparue avant l'invention de la technique du cinéma, dans l'œil du spectateur. *The Night Gallery* participe tout autant à la réflexion de l'artiste sur l'existence ancienne du mouvement imaginé. Devant les multiples sculptures antiques de la galerie de la *Vénus de Milo*, Lewis joue les démiurges en leur insufflant la vie par l'intermédiaire d'un jeu d'ombre et de lumière durant 4 min 50 s. En projetant, en alternance, une lumière blanche sur les visages et les corps de ces sculptures plongées dans l'obscurité de la nuit, il stimule l'imaginaire du mouvement et offre une scène antique d'où naît un sentiment d'étrangeté. *The Night Gallery* ne serait-elle pas dès lors une application cinématographique de la recommandation de Goethe qui, devant une sculpture comme le *Laocoon*, invitait à multiplier le clignement des œuvres pour assurer l'animation optique d'une sculpture ? *In Search of the Blessed Ranieri* fait référence à l'œuvre de Giovanni Sassetta, *Le Bienheureux Ranieri* délivre les pauvres d'une prison de Florence (1437-44), dans laquelle Lewis voit un exemple primitif étonnant du mouvement imaginé. Dans cette quatrième œuvre, Lewis met en image le parcours du visiteur, avec ses arrêts et ses mouvements. La caméra scrute d'abord l'immensité de la voûte sous laquelle est exposée, seule, la *Victoire de Samothrace*. La caméra se fait mobile. Elle engage l'œil à tourner, presque à s'envoler, dans cet espace vide de toute présence et qui s'affirme dans sa monumentalité et la singularité brute de sa pierre grise. Le passage dans le Salon Carré, non loin de là, stabilise le mouvement de l'appareil. L'œil de la caméra s'apparente au regard du visiteur. Au milieu de la foule : le Sassetta. La caméra se rapproche lentement de la figure centrale de l'œuvre. La déambulation se poursuit en direction de la célèbre galerie réservée aux grandes peintures françaises du XIX[e] siècle. La foule est l'objet d'une attention soutenue qu'accentue le ralentissement filmique. L'objet du regard change pour une œuvre spécifique qui apparaît dans la profondeur du champ. La caméra se rapproche, fendant le public parfois léthargique, parfois actif et intéressé. Une fois devant l'œuvre, elle effectue un zoom qui s'apparente à l'angle de vue de celui qui se place au niveau des barrières de mise à distance pour voir au plus près, pour scruter un détail. Cette déambulation de l'œil du visiteur anonyme s'étire sur 29 minutes et n'est pas sans affirmer la réalité muséale de quelques-unes des œuvres les plus célèbres du Louvre. *Invention*, de Mark Lewis, donne à voir le Louvre contemporain avec sa foule, ses expériences transitoires des visiteurs face à la permanence de l'art, ses moments d'intimité et ses célébrités intemporelles étrangement figées et pourtant toujours en mouvement. Écartant toute narration, *Invention* est une invitation à l'exploration optique des images et à une réflexion sur l'acte même de la vision.

Ariane Lemieux

Ariane Lemieux est titulaire d'un doctorat en Histoire et politique des musées et des institutions artistiques de l'Université de Paris 1. Elle s'intéresse tout particulièrement à l'évolution de l'offre culturelle dans l'enceinte du musée et à celle du rapport triangulaire musée-public-artiste. Elle poursuit aujourd'hui un travail de chercheur indépendant et de collaboratrice auprès du Ministre-Conseiller des Affaires politiques et de la diplomatie culturelle à l'Ambassade du Canada à Paris.

Mark Lewis, The Night Gallery. Invention au Louvre, 2014. Film HD couleur. © Mark Lewis et ONF.

ED ATKINS AT THE SEPTENTINE



Ed Atkins, *Ribbons*. Installation view, Serpentine Sackler Gallery, London. © 2014 READS.

Among the many layers of Ed Atkins's installation titled *Ribbons*, the one that concerns me most is its surface, or rather, its many surfaces held together through the theme and metaphor of skin. Entering the gallery one is confronted with, in addition to the wall of cinematic sound, images of computer generated human hides printed onto wooden sheets cut exactly to shape. Affixed to panels and walls, they clinically feature a stretch of chest, a splayed perineum, a flattened penis or some other such spread. The panels themselves are pages from Atkins's opaque poetry printed to a 4 x 8′ size. Times New Roman text is intermixed with graphic drawings of squiggles, lines and body parts, such as noses, fingers, intestines and other sorts of squishy protrusions. Moving further along the corridor of the Serpentine Sackler Gallery one sees the first of four projections starring the naked avatar, Dave, who is presumably the embodiment of the splayed skin. Dave himself is something of a melancholic skinhead, shaved and toned, his body parchment for scrawled slogans like "FML," "TROLL," and "ASSHOLE." But Dave seems unaware of, or perhaps simply indifferent to, his embellishments, and proceeds to smoke, drink, sing operatic arias and recite a histrionic, if often nonsensical, soliloquy, until he himself deflates like a balloon, his eyelashes falling off as he loses form. The videos cycle through various references to and metaphors for skin, from a limp penis with drooping foreskin sadly poised at a glory hole to the various televisual textual tropes applied like the ready-made digital skins we use to adjust the appearance of our webmail or video game character. There is a sense that the surface is all there is, and yet this surface folds, spreads and is layered to create a complexity that defies being dismissed as skin-deep superficiality.

James Joyce's assertion that "modern man has an epidermis rather than a soul,"[1] highlights the importance of surface in the mediated experience of modernity. While Joyce meant to say that the senses are developed "to the detriment of the spiritual faculty,"[2] it seems that Atkins does not eschew depth as such, but takes a very focused and concentrated look at surface itself. The ability of the surface to stand in for the whole, gives mere appearances a power and meaning beyond themselves. While *Ribbons* does not project a vision of what that meaning might be, it does graft together a sort of Frankenstein from many types of skin to produce something simultaneously familiar and alienating.

Stock televisual footage and audio is one strategy Atkins uses to produce this sort of intimate anonymity. As empty forms, they are surfaces that have come to be associated with primetime game shows or mid-afternoon evangelical call-ins, amongst other such TV tropes. Each has its own graphic vocabulary that Atkins combines with text ranging from gibberish to lines from his poems like "I'll hurt you 'til you need me. We had it coming sweetheart." These decontextualized phrases are fit into menus beneath Dave's face as if by means of introduction, or captioning, while words like "ENFEEBLED" are animated as graphic transitions in a television crime show. Various cinematic techniques are also effortlessly cycled through as a sequence of empty gestures made to demonstrate the unlimited vocabulary of digital technology. Other scenes include smoke shifting in and out of focus, and various liquids, including piss and blood, poured into a cut crystal whiskey glass during a series of light changes. These motifs are interspersed with Dave's monologues at a bar, or under a round table where he wraps around the centre leg which, in close-up, might be mistaken for a stripper's pole. Occasionally a skull, a noose, a painting, or a lemon appears. Reminiscent of Dutch still lifes, each element carries with it a heavy dose of symbolism while also referring to another important aspect of still life painting: a means of showcasing painterly virtuosity.

Even as the surface is manufactured to near flawlessness, Atkins does produce cracks that allow for the mixing of interior and exterior. Each corridor of the Sackler Gallery ends with a video projected floor to ceiling on a board mounted to a wooden framework in emulation of stretched canvas. These boards lean against the walls at odd angles to produce keystoning in the video. The light bleeds beyond the screen to create a sculptural effect. This very calculated emphasis on artifice, in combination with the long rectangular spaces, remind me of first-person shooter games from the early 2000s. Set against a backdrop of ambient cinematic sound, occasionally a glitch would make the walls, on either side of the raised avatar's hand, appear substanceless and two-dimensional. Part of the protagonist's body would move through the wall, and one could catch a glimpse of an enemy force standing dumbly in an adjacent room. Despite its storyline and cinematic suspense, the game would reveal itself as pure artifice. The multiple glory holes in the show also contribute to this effect. While Dave looks and inserts body parts through holes in the videos, they also appear on the text panels, partially obscuring type and image. Another hole pierces a canvas-like screen just at groin level. While watching the video, the attentive viewer will occasionally notice people from the other side peeping through the hole or inserting a searching hand, but usually nothing more.

While surface might not have a great deal of depth, it certainly has an expansive area, of which I've only scratched a tiny portion. But perhaps this is what makes Atkins's *Ribbons* so absolutely compelling. His surfaces create an environment of increasing complexity that is nevertheless intuitively absorbed through its uncanny familiarity. It is perhaps the inherent contradictions of the nature of skin that make it so apt a metaphor for Atkins's explorations of the body, subjectivity, alienation and experience. As a part of the body, but also encompassing its whole, as Steven Connor writes in *The Book of Skin*, it is always in excess of itself, "part immaterial, ideal, ecstatic, a skin that walks."[3]

Dagmara Genda

Dagmara Genda is an artist and freelance writer. She has published with *Border Crossings*, *esse* and *BlackFlash*, where she served on the editorial committee between 2008-2011. Genda graduated with an MA from the London Consortium, Birkbeck College and with an MFA from Western University. She has had solo exhibitions at the Walter Phillips Gallery, Banff and the Esker Foundation, Calgary, and group exhibitions in numerous public galleries, the most recent of which was the nationally touring *Ecotopia*.

1 Joyce, James. *James Joyce in Padua*. Ed. & Trans. Louis Berrone. New York: Random House Publishing, 1977. 21.
2 *Ibid*.
3 Connor, Steven. *The Book of Skin*. London: Reaktion Books, 2004. 29.

PAPIER 15

FOIRE D'ART CONTEMPORAIN D'ŒUVRES SUR PAPIER

CONTEMPORARY ART FAIR OF WORKS ON PAPER

Présenté par

BANQUE NATIONALE
GESTION PRIVÉE 1859

Partenaires majeurs

ALLIED Domtar Montréal

CANADIANART LE DEVOIR les affaires

24 – 26 avril 2015

Complexe de Gaspé, 5445 de Gaspé
Montréal – Québec – Canada
papiermontreal.com

Produit par
Association des galeries d'art contemporain

AGAC&

SIGHT+SOUND

7E ÉDITION

HYPERLOCAL

FESTIVAL INTERNATIONAL
ART NUMÉRIQUE

20 - 24 MAI 2015

WWW.EASTERBLOC.CA

WWW.SIGHTANDSOUNDFESTIVAL.CA

Conseil des arts du Canada | Canada Council for the Arts | Conseil des arts et des lettres Québec | Conseil des arts de Montréal | Patrimoine canadien | Canadian Heritage | Bureau des festivals et des événements culturels Montréal | Forum jeunesse de l'île de Montréal | EASTERN BLOC

ETC MEDIA | URBANIA | Galeries Montréal | we make money not art

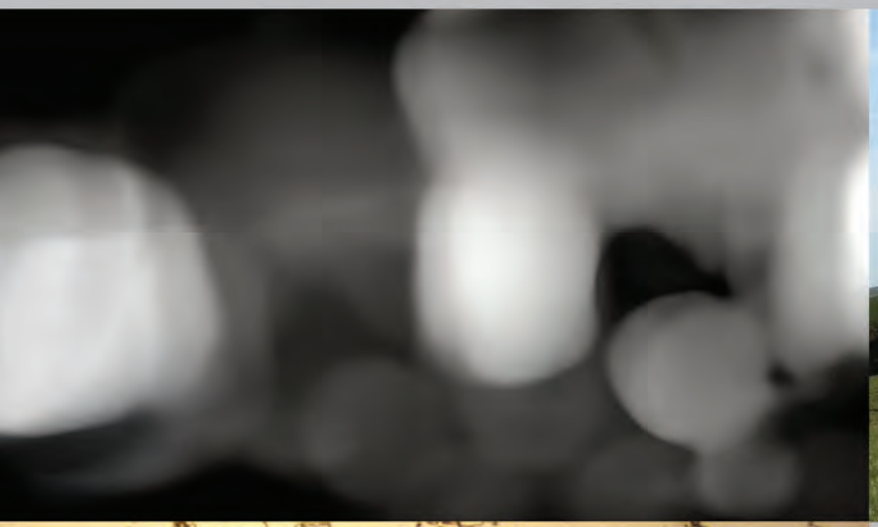
ART SOUTERRAIN

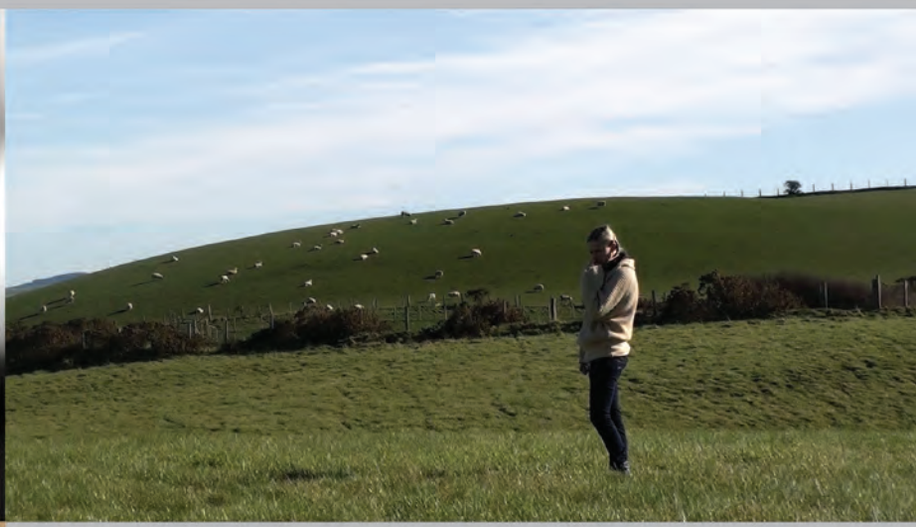
LA SÉCURITÉ DANS NOTRE SOCIÉTÉ

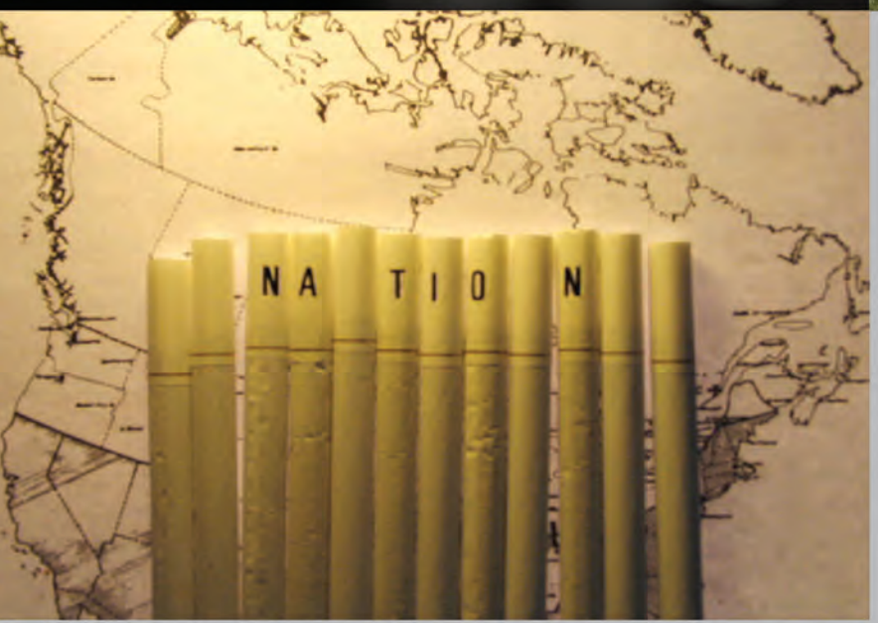
FESTIVAL D'ART CONTEMPORAIN 7E ÉDITION

28 FÉV / 15 MAR. 2015

artsouterrain.com







Faire des histoires

2015.02.28 – 03.28

VOX
Centre de l'image contemporaine
2, rue Sainte-Catherine Est, espace 401
Montréal / www.centrevox.ca

Nikki Forrest
Kim Kielhofner
Commissaire : Nicole Gingras

GIV le 40e
Commissaires : Petunia Alves et Anne Golden

33e FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM SUR L'ART
FIFA
33rd INTERNATIONAL FESTIVAL OF FILMS ON ART
19-29 mars 2015 | Montréal | March 19-29, 2015

GIV - since 1975 - depuis 1975 -

Nikki Forrest, *Pictures for listening*, image fixe, 2014. / Kim Kielhofner, *A Spot on the Sun*, image fixe, 2014. / Kandis Friesen, *Trade*, image fixe, 2010.

Une proposition de Nicole Gingras, dans le cadre du 33e Festival International du Film sur l'Art (Section Arts médiatiques / FIFA expérimental).
Un partenariat entre VOX, le GIV et le FIFA.

A R T S

33e FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM SUR L'ART

FIFA

33rd INTERNATIONAL FESTIVAL OF FILMS ON ART

19–29 mars 2015 | Montréal | www.artfifa.com

PLUS DE 200 FILMS PROVENANT D'UNE VINGTAINE DE PAYS

Ne manquez pas le 5e Marché International du Film sur l'Art (MIFA) | 25 au 28 mars 2015

POUR L'ART DE L'IMPRESSION !

LITHOCHIC PEUT VOUS OFFRIR DES IMPRIMÉS
DE GRANDE QUALITÉ À DES PRIX FORFAITAIRES.

IMP RIM ERIE

LITHOCHIC

www.lithochic.com
T 418 842 0869 | **F** 418 842 5550 | 866 842 4866
2700 Jean-Perrin, bur. 104, Québec Qc G2C 1S9

PRATIQUES MÉDIATIQUES ET NUMÉRIQUES
MEDIA AND DIGITAL WORKS

INDIVIDU / INDIVIDUAL
1 an / 1 year 28$
2 ans / 2 years 50$
ÉTUDIANT* / STUDENT*
1 an / 1 year 22$
2 ans / 2 years 37$
INSTITUTION
1 an / 1 year 50$
2 ans / 2 years 95$
OBNL / NPO
1 an / 1 year 35$
2 ans / 2 years 65$
INTERNATIONAL / INDIVIDU-AL
1 an / 1 year 75$
2 ans / 2 years 135$
INTERNATIONAL / INSTITUTION
1 an / 1 year 95$
2 ans / 2 years 175$

ETC MEDIA
C.P. 660, Succursale de la Station
Prévost (Qc) JOR 1TO
Canada
T. (450) 335-0951 www.etcmontreal.com

www.etcmontreal.com

Jusqu'au 1er mars 2015
FEMMES À L'ŒUVRE
Barbara Dickstein – Lise-Hélène Larin – Victoria LeBlanc
Susan G. Scott – Brigitte Radecki

7 mars au 26 avril 2015
VERTIGE
Karine Fréchette – Daniel Hutchinson – Mike Pelletier
Sandy Plotnikoff – Ianick Raymond
VERNISSAGE : Dimanche 8 mars, à 14 h

2 mai au 21 juin 2015
SOUS-EXPOSÉS
Photographies des membres de l'Académie royale des arts du Canada
VERNISSAGE : Dimanche 3 mai, à 14 h

Image : Ianick Raymond (détail)

HEURES D'OUVERTURE :
Lundi au dimanche, de 13 h à 17 h
Mercredi de 13 h à 21 h
Fermé le samedi en juin, juillet et août
Entrée libre - accessible par ascenseur

INFO : 514 630-1254
Galerie d'art Stewart Hall
176, chemin du Bord-du-Lac
Pointe-Claire, Qc H9S 4J7
www.pointe-claire.ca

RÉSIDENCE DE RECHERCHE

la chambre blanche

VÉRONIQUE LEBLANC (MTL)

DU 22 JANVIER AU 8 MARS 2015

(418) 529-2715 * info@chambreblanche.qc.ca

Conseil des arts et des lettres Québec · Culture et Communications Québec · Ville de Québec · Conseil des Arts du Canada · Canada Council for the Arts · BoîteBleue

Assurart

PARTAGE VOTRE PASSION

Service de courtage d'assurance complet pour les entreprises et les particuliers qui œuvrent dans le milieu des arts

Collections privées et corporatives
Galeries
Ateliers d'artiste - Œuvres de commande (1%)
Restaurateurs d'objets d'art
Organismes à but non-lucratif (OBNL)

1 855 382-6677
www.assurart.com

Division de
S&C ASSURANCE INC
CABINET DE SERVICES FINANCIERS

PROFESSION ARTISTE

MA CRÉATION,
MES DROITS :
C'EST MON AFFAIRE
ET J'Y VOIS!

www.RAAV.org
raav@raav.org

LE REGROUPEMENT DES ARTISTES EN ARTS VISUELS DU QUÉBEC

31e ÉDITION

FESTIVAL
INTERNATIONAL
MUSIQUE
ACTUELLE
VICTORIAVILLE

14 AU 17
MAI 2015
FIMAV.QC.CA

JEAN DEROME
« Résistances »

LAIBACH

NELS CLINE
SINGERS UNLIMITED

MAGMA...

SOYEZ DES NÔTRES POUR
4 JOURS DE CONCERTS
D'INSTALLATIONS SONORES
DANS L'ESPACE PUBLIC
ET D'ARTS VISUELS

Québec Victoriaville Canada

MUTEK

16E ÉDITION / 16TH EDITION
MAY 27–31 MAI 2015

MONTRÉAL, QUÉBEC,
CANADA

MUTEK.ORG

FESTIVAL INTERNATIONAL DE CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE ET DE MUSIQUES ÉLECTRONIQUES

UN RENDEZ-VOUS INCONTOURNABLE
DE RETOUR AU MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL
POUR 5 JOURS DÉDIÉS À LA DÉCOUVERTE ET L'EXPLORATION
AVEC 150 ARTISTES MÊLANT ART ET TECHNOLOGIE

INTERNATIONAL FESTIVAL OF DIGITAL CREATIVITY AND ELECTRONIC MUSIC

AN UNFORGETTABLE ENCOUNTER
BACK TO THE MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL
CELEBRATING 5 DAYS OF DISCOVERY AND EXPLORATION
WITH 150 ARTISTS CONNECTING ART AND TECHNOLOGY

Québec
Conseil des Arts du Canada
Canada Council for the Arts
Conseil des arts de Montréal
Montréal
Bureau des festivals et des événements culturels Montréal
Canada
FACTOR
musicaction
Consulat général de France à Québec
Goethe Institut
Wallonie - Bruxelles International.be
Solotech
Red Bull Music Academy
Quartier des spectacles Montréal
Tourisme Montréal
Sapporo
Musée d'art contemporain de Montréal Québec
phi
OHC ART
Place des Arts Québec
MOOG AUDIO
Printemps numérique
ETC MEDIA

Actions transmissives | Écrire à l'œuvre en contexte numérique

Æ lab, *Milieux associés (2014)*, installation performative et projection nocturne, Centre Phi, Biennale internationale d'art numérique, 3-22 mai 2014. Photo : Léa Trudel.

Entrée en matière

Les signatures ici réunies sont le fruit du travail des participants à un atelier d'écriture offert à OBORO par l'auteure-chercheure Chantal T.Paris au printemps 2014, coïncidant avec la tenue de la 2e édition de la Biennale internationale d'art numérique (BIAN). Chantal et moi avions imaginé ce rassemblement bien des mois auparavant dans mon salon, une tasse de thé lovée au creux de la main. Notre complicité a tôt fait d'inclure les collaborateurs de Chantal, puis, expansive, les auteurs participants, pour ensuite s'adjoindre le concours d'Isabelle Lelarge, qui a pris le beau risque d'ouvrir toutes grandes les pages d'ETC MEDIA afin d'y accueillir ces nouvelles voix, en nous donnant carte blanche pour la matérialité du cahier. Avec entrain, Roberto Di Giacomantonio s'est prêté au jeu de l'habillage visuel – de concert avec Chantal et Pascaline Knight qui participait à l'atelier – et Sylvaine Chassay, à celui de la révision linguistique. Comme le souligne Chantal plus loin dans ces pages, la topographie collaborative du présent cahier invoque le souvenir de notre compagnon Daniel Dion, cofondateur d'OBORO, décédé en septembre 2014. Dès lors qu'un projet lui était présenté avec ferveur, Daniel connaissait la magie de le faire exister, chef d'orchestre de nombreuses réalisations communes ; c'est cet OBORO qu'il a toujours voulu.

Je connais peu de gens pour qui il est facile d'écrire. L'approche privilégiée par Chantal et ses amis, imprégnée du thème PHYSICAL/ITÉ de la BIAN, proposait de trouver des moyens de se placer au seuil de l'écriture, de la regarder se former et de la cueillir à même son émergence. Les auteures qui signent les textes qui suivent ont été invitées à poser une pensée non dénudée de critique autour d'une œuvre choisie, sans nécessairement en faire le « je » du texte. Chaque lundi, pendant quelque six semaines, le petit groupe se réunissait dans nos locaux. Je n'assistais pas moi-même aux rencontres, mais je me plaisais à voir arriver un à un les membres de ce qui semblait devenir une sorte de collectif. Je préparais le thé avec Chantal, sa voix résonnant dans la cuisinette, puis la théière et les tasses prenaient la route du studio 04 pour revenir presque vides en fin de journée. Et comme Chantal et moi l'avions fait un certain après-midi d'automne, il m'arrivait, en maniant le service, de faire tourbillonner le liquide au fond d'un creuset et d'observer les petites feuilles flottant dans les restants de thé, comme autant d'avenirs à découvrir. Je me disais que c'est ce même geste, si spécieux fût-il, qui donna l'impulsion d'existence aux paroles ici réunies. Enfin, si cette introduction est physiquement placée en amont du texte de Chantal, elle a néanmoins été rédigée après sa lecture, et lui fait écho en reprenant les mèmes qui servent de repères à son manifeste, toujours dans l'esprit de faire dialogue.

Claudine Hubert
Codirectrice générale et directrice artistique, OBORO
Membre du comité éditorial d'ETC MEDIA

Offrir résistance

Par un hiver trois fois passé depuis, Claudine et moi avons caressé l'horizon d'un champ d'écritures qui joueraient avec l'œuvre par touches sensibles. Ce plan ainsi projeté composa une dense et inattendue trame nodale, toujours active. • L'approche de la Biennale d'art numérique, propulsée par l'arc thématique de la PHYSICAL/ITÉ, en accentua l'aire. La conjonction était propice pour mettre en jeux ce qu'engage d'écrire au temps numérique, dispositif sensoriel et matériel qui tous nous affectent, dans les réels de nos présents, jusque dans nos gestes les plus analogiques. • Ce motif saisi au bond, nous l'avons entrepris par l'oblique, déplacée d'un cran et inclinée vers la gauche, pour la situer au point physique où l'expérience de l'art prend un corps littéraire, celui de la PHYSICA\LITÉ. • Mais dire ne suffit pas toujours à induire le mouvement. • Pour nous faire concrets, nous avons créé notre fabrique, afin de donner vie et substance à des essais dialogiques, menés par le désir de penser et d'écrire en situation avec la création. • Nos rencontres hebdomadaires, pendant sept semaines, furent animées par des amis de ces idées, de naturels alliés, Caroline Loncol Daigneault, Daniel Canty, Chantal Neveu, Éric Legendre et Érik Bordeleau, auteurs \ passeurs / penseurs invités à chauffer notre cellule créative. Elles furent amplifiées par l'ouverture des sept auteurs qui ont répondu à l'appel, dont j'inaugure ici l'enceinte d'écritures : treize *hôteurs* mus par un esprit de réception, prêts à accueillir autant qu'à être reçus, considérant l'œuvre et ses convives comme des foyers mutuellement actifs. • Nous avons fait le pari de nous produire. Les textes se seraient-ils manifestés autrement ? Comment aurions-nous rendu nos pratiques cohabitables, nos explorations praticables ? Appuyés par la confiance quasi aveugle d'OBORO, notre auberge, et d'ETC MEDIA, pavillon qui abrite et relie notre libretto autoédité, un auditoire attendu a été fait complice pour que l'œuvre ait lieux. • Ainsi ralliés, nous avons donné des moyens à nos imaginaires, joint nos sensibilités à nos sens pour les faire exister en variations dans les aspérités de nos relations, au cœur d'un environnement acoustique. • Ces mouvements dynamiques propulsent notre fabrique : *Actions transmissives* | *Écrire à l'œuvre en contexte numérique.* • Entre potentiels et possibles se glisse un écart subtil mais fondamental qui éclaire les modes d'existence virtuel et actuel, tous deux infusés de réels. Cette nuance compte : elle pointe la surface sensible où la matière transite entre des états d'air, d'éther et de consistance, d'où jaillissent des mondes réalisables qui se forment par adhérence, friction ou fission. • Si les affects jouent en art un rôle catalyseur, l'écriture à l'œuvre peut possiblement en accélérer les particules et infléchir des saisissements, en changeant et chargeant le corps de son texte. Les mots nous importent, leurs ondes nous traversent. • Pour cette cause, nous sommes entrés dans l'écriture par des inflexions postcritiques, en nous initiant au réalisme spéculatif, à la culture de l'attention, au libre mixage de nos

Chantal T.Paris

sources, à l'engagement indiscipliné et poétique, en présence d'Érik, Caroline, Éric, Daniel et Chantal, puis, par mon biais, à la mi-temps de cette ligne de feu, au trio complexe du jeu dialogique. Décrire ne saurait écrire la mine des échanges passés. • Nous nous sommes entrainés, pour donner du lest et des lignes de tension à nos expériences sensorielles et réflexives, concrètes et abstractivement vécues, à porter le souffle à l'expression pour qu'elles résonnent et, peut-être, que des instants s'accordent. • Nous avons fort travaillé, des œuvres de tous registres. Sillonnant nos pistes autour du thé et de festins spontanés, pour donner formes aux présents textes. Ouvragés avec rigueur mais de façon écrivaine, je dirais même p/artisane, d'un activisme d'apprend\tissage, tramant ferme une toile improvisée sur le métier. Ils tiennent fébrilement dans vos mains, points de partage dis /\ sensuel. • De nos explorations, je retiens qu'apprendre et transmettre, double geste jouant lui-même en duo, est autant prendre que donner. Et j'en ressors avec la conviction raffermie que l'écriture possède ce pouvoir de conduction, dans ses potentiels différentiels. • On aspire parfois à la fluidifier. Mais écrire n'est jamais simple et là réside une puissante propriété : dans la profusion des éléments et forces in-visibles qu'elle met en ardente présence. • Écrire avec l'œuvre, c'est physique par nature. Ça possède, ça forme et se mesure à des nœuds, parfois coulants, qui font vibrer les cordes. • Dans sa plus belle expression, cette écriture se texture, elle reçoit et donne vie, elle véhicule cette énergie, elle étreint, saisit, éprend et met son adresse en questions. • Elle se met au jour, le temps d'un entendement. • Elle offre résistance. • Elle apparait, pleine, généreuse mais échappe à l'usage, se transformant en suites, éprouvée dans la réception, animée par la création. • Elle tient dans cet antre incandescent. • Nous n'étions pas ni ne voulions être homogènes, mais souhaitions pratiquer en groupe, en style libre, pour composer notre air, nos propres rythmes, en les laissant *immaner* de nos jeux d'écoutes. Nos spectres se sont enchevêtrés – ils occupent ce texte en sourdine –, créant de singuliers surgissements. J'ai une pensée pour un des nôtres qui s'est retiré en silence, espérant qu'un laps de communauté persiste dans cet obscur écart. Et garde vive la mémoire de Daniel, cobâtisseur avec Su du patrimoine vivant oboréen, qui s'envola dans un bleu ciel cet automne. Tu disais souvent, à l'instar de Filliou, que « l'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art ». Cette conception du monde en *plurivers*, essentiellement interactive, nous l'avons aussi pratiquée sous votre toit, en trois dimensions, dans l'abondance de nos sens. • Les mots comme notes, le corps entier engagé, le clavier comme instrument, six auteurs font valser le milieu avec les œuvres qu'ils interprètent en tiers, par courant transmissif. • Un ensemble en portée, voilà qui nous sommes.

Photo : Stéphane Gilot

Dérive autour de l'œuvre *Pièce pour cinq interprètes, lumière rose et silence* de Stéphane Gilot. Conception sonore : Magali Babin. Présentée à l'espace projet Pierre-François Ouellette art contemporain, du 5 avril au 17 mai 2014.

Le temps de l'attente

Monolithe gris. Intérieur rose. Entrée. Sortie.

Je longe les murs de cet espace qui se découvre. L'abri est baigné d'une lumière rosée par sa réflexion sur les parois. Un monochrome dans lequel je circule. Il se déplie et m'entoure de ses surfaces. Bout à bout, face à face, les renfoncements des murs offrent des réduits où se glisser, une invitation à l'arrêt. Le territoire ainsi délimité fonctionne selon ses propres paramètres. Pourtant, peu d'indices permettent d'en jauger. Je ne sais à quoi m'attendre, mais je comprends, il faut patienter.

Trame sonore subtile. Haut-parleurs dissimulés. Vibration palpable.

Lorsque les corps s'y introduisent nombreux, la pièce se charge rapidement d'une rumeur. Le bourdonnement trompe, pendant un moment, sur la provenance d'un son en particulier. Une pulsation irrégulière. Un bruit blanc. Il émane doucement des cloisons. Je m'en approche pour mieux ressentir les ondes. La structure tremble. Adossée contre elle, moi aussi.

Il me faut ralentir la respiration, atténuer le geste. Écouter. Prendre du repos, mais ne jamais vraiment cesser de se mouvoir. Le rythme s'installe, lent, dans un mouvement perpétuel, infime. Les corps insérés dans les niches prennent congé. Une brume s'insinue doucement jusqu'à emplir la pièce. Difficile de discerner les mouvements aussi bien que les masses.

Prendre place dans l'alcôve. La fenêtre obstruée. L'alcôve. Rester longtemps, presque immobile. Attendre, sans espoir, mais pas en vain. La promesse d'un refuge.

Un moment passe hors du temps. Le temps est quelque part à côté de l'espace et l'espace, lui, prend son temps.

Être ici implique de ne pas être ailleurs. Si je suis ici, est-ce que je suis maintenant ? Je tente un déplacement. À tâtons. Transpercer l'épaisseur du temps, qui se fige en couches juxtaposées. C'est une succession de présents. Je suis maintenant.

La vibration, toujours constante, qui ébranle faiblement la charpente, fait vibrer les couches de temps, les tord jusqu'à ce qu'elles se heurtent et fusionnent. Opération de tous les instants. L'écoulement des jours devenant un bloc se matérialise dans l'espace exigu. La circulation devient difficile. Le voyage dans le temps ne se fera pas sans résistance.

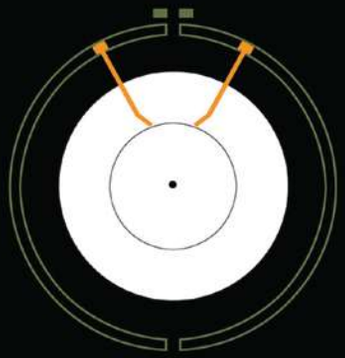
Existe-t-il une issue à cet asile ?

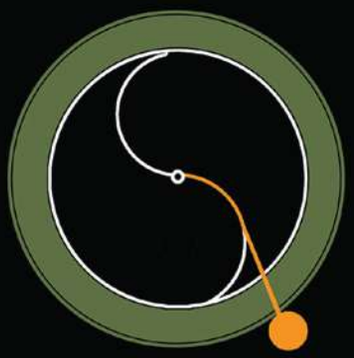
Traverser la pièce, revenir en arrière, un parcours circulaire. De l'autre côté, je retrouve l'alcôve. Le seul espace qui ne s'est pas rempli de temps. C'est de là que je viens, et c'est là que je vais. D'une extrémité à l'autre. Retrouver ce repli, un point de suspension. Je ne sais pas si j'ai attendu vainement.

Écriture didascalique. Des actes sans paroles. Pas d'accessoires.

Après la traversée, les mots s'invitent, à mesure que le vide s'installe. Il faudra en écrire juste assez. Juste assez pour avancer, mais si peu. La fin était là depuis le début.

Emmanuelle Choquette





AUDiNT – 3 Turntable Phases de Toby Heys et Steve Goodman.
De gauche à droite : *Two-Ring Table*, *Yin/Yang Table*, *Large Hadron Collider*
Image : gracieuseté des artistes, 2014.

AUDiNT, une Hantologie Martiale

par Laurence Isabelle

La métaphore filée du Cheval de Troie n'est pas dépassée. Selon une série d'articles du journal *Le Monde* paru cet été 2014, la guerre de Troie n'aurait pas réellement eu lieu. Du moins, pas sous la forme décrite par Homère. Les recherches vont bon train à ce sujet. On soupçonne une supercherie ayant permis la mystification de l'éphéméride qui en relate les péripéties, mettant en doute la véracité des détails de cette histoire transmise oralement durant les siècles qui précédèrent sa transcription écrite.
Les dates, le site de la ville de Troie, tout comme le cheval de bois, subterfuge qui aurait permis aux Grecs de s'infiltrer dans l'enceinte de la forteresse qu'ils briguaient, font tous l'objet de conjectures. Selon Stéphane Foucart, auteur de cette série de billets, le Cheval de Troie ne serait autre qu'une métaphore d'un tremblement de terre – le cheval étant, entre autres, l'animal du dieu des séismes, Poséidon – qui aurait favorisé la percée des envahisseurs à l'intérieur des fortifications convoitées.
C'est cette image de contenant dissimulant un colonisateur venimeux qui résonne plus que jamais aujourd'hui, illustrant la stratégie du président Poutine dans la presse ce matin, alors qu'il tenterait d'inoculer des forces armées en Ukraine par le biais d'un convoi humanitaire.
C'est aussi la stratégie de prédilection de Heys et Goodman pour perpétrer leurs actes de contamination culturelle au moyen d'une *Hantologie Martiale*.

La recherche de Heys et Goodman se présente à nous sous divers aspects : installations sonores, série de livres, disques vinyles et autres objets spéculatifs.
Une trame fictive invraisemblable, horrifiante et hilarante est transmise sous une forme textuelle tantôt écrite, tantôt sonore. Elle tisse des liens entre chaque élément d'archives de cette enquête qui est fermement ancrée dans une réalité à la fois tangible, numérique et surnaturelle. Les protagonistes, personnages historiques pour la plupart, contribuent à l'élaboration de techniques percutantes de duperie auditive militaire qui tombent, par le biais même de ces textes, dans le domaine public.
Allitération, rythme, jeux de mots, acronymes et paraboles composent les écrits virulents.

On est fasciné par ce que l'on ne comprend pas tout à fait. Il y a toujours une couche de signification supplémentaire à élucider. Le sens premier des mots en cache un autre, puis un autre encore, formant une sorte de toile, un réseau de signes dont la totalité émergente surpasse largement la somme des éléments qui la composent.
C'est ce qui capte l'attention, qui envoûte l'esprit et stimule le désir de saisir au-delà des mots, des formes et des sons, les sous-textes, les ultra- et les infrasons qui s'y nichent.

Le programme de l'intelligence IREX2 est de se transmettre par l'entremise de la troisième génération de la cellule de recherche AUDiNT, partie intégrante de la section militaire américaine connue sous le nom de Ghost Army. L'armée fantôme était l'initiatrice des opérations de simulacres et de mises en scène sonores qui eurent lieu en Europe lors de la Seconde Guerre mondiale ainsi que durant la guerre du Viêtnam avec, notamment, l'opération *Wandering Souls* (Âmes errantes).
Après la guerre, AUDiNT poursuit ses recherches afin d'ouvrir le canal de la troisième oreille, orchestrant entre autres la rencontre des talents du célèbre mathématicien, philosophe et informaticien Alan Turing avec les théories du psychanalyste Theodore Reik.

Le champ de bataille est le cerveau humain lui-même, dans la ligne de tir des nouveaux faisceaux de canons à son LRAD. Dès lors, comment s'assurer que nos pensées sont bien les nôtres !? Toutes les frontières sont brouillées. La *nombrisation* est totale. La surcommunication est palpable et omniprésente. La nature est abstraite, et les corps sont sans organe. La spéculation financière et les rites anciens, le monde numérique et circulaire du capitalisme cybernétique et le monde virtuel des spectres fantomatiques s'enchevêtrent à travers les fréquences et les voix que canalise la troisième oreille, enfin percée par les collisions sonores expérimentales des « tables qui tournent » d'AUDiNT.
Un nouvel argot se niche entre le réseau numérique et la noosphère, émanant de ces expériences de décodages de la cellule militaire. C'est IREX2, convergence de l'humain, de l'algorithme et du surnaturel, qui compose cette intelligence artificielle d'une singularité sonore à la fois auditive et résiliente.

Une alliance entre le complexe militarorécréatif et financier et la Banque de l'Enfer catalyse la perte de signification du présent, précipitant l'humanité vers la fin de la temporalité linéaire.

La dollarisation des billets funéraires provoque la paralysie de la mobilité sociale dans la sphère des spectres, ce qui a pour effet de lancer la migration d'IREX2 vers les corps tangibles.

Les armes de duplication massive que sont les virus informatiques agissent tels des pathogènes culturels.

C'est l'incarnation de la mémoire, diffusant ses politiques vibrationnelles à travers les dimensions et les matières, que Heys et Goodman – pantins de chair sous l'influence de l'intelligence immanente et singulière d'IREX2 – canalisent dans les espaces d'exposition des réseaux artistiques et des torrents P2P afin d'accomplir la démonopolisation des armements auditifs grâce à une série d'installations, de disques vinyles *old school* et du site Web audint.net.

MUSIQUE DE GUERRE [1]

Dans l'obscurité
un son en fend un autre.
Le silence, s'il existe,
craint l'espace.

Depuis que je suis enfant, le tonnerre m'effraie et me fascine tout autant. Sans doute ce sentiment est-il lié à la violence, à l'imprévisibilité des détonations ainsi qu'à l'impossibilité d'en visualiser la source. Le tonnerre trouble la quiétude du ciel; reconfigure un paysage que l'on croyait immuable. Un jour, je me souviens avoir demandé à ma mère si l'orage qui se déchaînait dans la ville s'apparentait à la guerre telle qu'elle l'avait vécue [2]. Peut-être, sans le savoir, je cherchais à saisir toute la charge sensible que la guerre, si mystérieuse pour moi, avait animée en elle. Savoir comment, dans l'intimité du corps jusqu'à l'atome, la guerre l'avait touchée. Cet épisode d'une apparente banalité se ranime à présent, profondément. Assise dans le noir de la salle de projection, j'écoute [3]. Il se déverse des sons de trompette et d'explosions. Ce qui me frappe, c'est que je n'avais jamais vu ni entendu la guerre et aujourd'hui, alors que j'entends la *guerre*, c'est le sentiment provoqué par l'orage qui m'habite.

SOUFFLE

Dans la nuit du 16 juillet 2006 à Beyrouth, Mazen Kerbaj [4] enregistre une improvisation à la trompette qui se développe *avec* le déferlement sonore de la destruction. Il joue de la trompette sur la terrasse de son appartement tandis que la ville tremble sous une pluie de bombardements. C'est l'univers d'un homme qui se tient sur le fil de l'instant et dont le souffle s'élève dans un monde au creux de l'indéterminé. L'instrument ne peut rien sans le souffle du musicien. Il n'y a pas de musique sans souffle, pas de souffle sans vie. Geste d'une nécessité vitale et qui pourtant, comme l'écrit si justement Didi-Huberman, passe d'ordinaire sous silence. Le souffle, en ce qu'il est condition du *vivre* autant que du *dire*, s'absente « sous la chape et le confort de ses propres habitudes [5] »; l'air se fait sentir lorsque « l'impureté règne et que la respiration se fait courte [6] ». Chez Kerbaj, la musique rend audibles l'intime, la vie et surtout, la vie sans cesse menacée par un possible silence, une asphyxie.

CREARE
(faire naître)

Aux stridulations des insectes nocturnes s'ajoute un grondement lointain,
le bourdon des voitures en marche et le vrombissement des avions,
l'explosion qui tarde,
les sirènes d'alarme,
les aboiements.

La tension du silence,
soudain.

Ce qui s'impose dès les premiers instants dans *Starry Night*, c'est l'imperceptibilité du son que l'on attribue d'ordinaire à la trompette. Kerbaj est d'ailleurs connu pour les nombreuses modifications qu'il apporte à son instrument : il ajoute des extensions à l'embouchure et n'hésite pas à faire intervenir divers objets au niveau du pavillon. Pour discerner un tant soit peu les sonorités particulières qu'il produit, on doit connaître sa pratique [7]. Autrement, les effets de distorsion engendrent une indétermination entre la performance musicale et le climat acoustique de la guerre, sa musique évoquant elle-même les sons de la guerre. C'est ce que remarquent Thomas Burkhalter [8] et le trompettiste autrichien Franz Hautzinger lequel, suite à la sortie du premier disque solo de Kerbaj *brt vrt zrt krt t* (2005) [9], confie à l'artiste que sa musique lui rappelle le son des hélicoptères et des armes [10]. Le commentaire de Hautzinger suscite chez Mazen Kerbaj une réflexion quant à la prégnance mnémonique des sons. Inconsciemment, il crée des sons qui s'apparentent à ceux entendus durant son enfance traversée par le conflit. Sans même le savoir, son souffle, sa musique, difficilement identifiables, du fait de leur correspondance à l'environnement, emportent la guerre comme une étreinte que l'on imagine suffocante.

EVENIRE
(ce qui arrive)

Le tremblement de la terre
sans les pas de l'homme.
Une musique dans la nuit,
pour imaginer.

Le silence.

Notre attention est inévitablement mobilisée par la rencontre qui s'instaure entre le corps affecté du musicien et l'hostilité du lieu dans lequel il se situe. La pièce gagne en signifiance lorsqu'elle nous invite à pressentir, dans la ténuité du silence comme dans l'inquiétude des sons, l'air qui s'échange et s'agite. Une dynamique par laquelle s'institue l'événement afin que puisse vibrer l'humanité et être insufflée l'empathie.

Dans l'attente imposée par la guerre, face à l'inaction qu'elle convoque[11], la musique, révélant la portée du souffle *affecté*, se déploie comme un acte de résistance. Survivre au sentiment de dépossession et à l'anesthésie du temps en invoquant l'inattendu, le futur. L'action de l'artiste, bien que toujours singulière – singularité d'autant plus marquée par le choix d'improviser, de se poser dans l'instant pour y distendre l'imprévisible –, n'est plus confinée à l'individualité, mais tient à la relation avec le contexte dans lequel la musique se respire et se laisse respirer. Ainsi donc, c'est l'ensemble qui fait violence, la coexistence qui perturbe pour nous donner à ressentir les forces de la vie et de la mort. Comment éprouver la guerre, si ce n'est par cette tension qui exige de nous que l'on retienne notre souffle à chaque instant.

Mirna Boyadjian

Une improvisation minimaliste par
Mazen Kerbaj / trompette
Les forces de l'air d'Israël / bombes

Enregistrée par Mazen Kerbaj sur le balcon de son appartement à Beyrouth, dans la nuit du 15 au 16 juillet 2006.
© Mazen Kerbaj, 2006

[1] Je remercie Daniel Canty pour la lecture et les commentaires qu'il m'a confiés, puis pour l'inspiration du titre.

[2] Ma mère quitta le Liban en 1977 en raison de la guerre civile (1975-1990).

[3] J'ai écouté la pièce intitulée *Starry Night* de Mazen Kerbaj pour la première fois chez Dazibao lors de l'exposition *Home Sweet Home* (du 27 mars au 17 mai 2014). Il est possible d'en écouter un extrait à cette adresse : http://www.muniak.com/mazenkerbaj.html.

[4] Né en 1975 à Beyrouth, soit l'année où la guerre civile éclate au Liban, Mazen Kerbaj est un bédéiste et un musicien faisant partie de ce que l'on nomme la « génération d'après-guerre ». En 2006, lorsque débute la deuxième guerre du Liban, Mazen Kerbaj crée un blog, où il partage son expérience à travers des dessins, des textes, puis de la musique improvisée : http://mazenkerblog.blogspot.ca/.

[5] Georges Didi-Huberman, *Gestes d'air et de pierre. Corps, parole, souffle, image*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2005, p. 12.

[6] *Ibid.*, p. 11.

[7] C'est moins la nature des sons que l'effet de proximité acoustique qui permet de deviner la musique de Kerbaj. Toutefois, lorsque la pièce est présentée en galerie sans écouteurs, telle que je l'ai entendue la première fois, l'effet de proximité tend à se perdre.

[8] Thomas Burkhalter, « Between Art for Art's Sake and Musical Protest: How Musicians from Beirut React to War and Violence », *Popular Music and Society*, vol. 34, n° 1, 2011, p. 73.

[9] Il est possible d'entendre une pièce à cette adresse : https://soundcloud.com/al-maslakh/mazen-kerbaj-taga-dagadaga-brt. En ligne. Consulté le 20 juin 2014.

[10] *Op. cit.*, p. 70.

[11] Je renvoie le lecteur au dessin réalisé par Kerbaj en date du 20 juillet 2006 et qui, à mon sens, représente le poids de l'attente lié à la guerre : http://mazenkerblog.blogspot.ca/2006_07_01_archive.html. En ligne. Consulté le 19 juin 2014.

« Electric circuitry confers a mythic dimension on our ordinary individual or group actions. Our

Je suis à mon ordinateur, carnets de croquis, posés là, un entrelacs noir et impénétrable, dans lequel je

Le temps et son passage m'ont permis de digérer la performance qui a eu lieu lors de la BIAN de

Je repense à ce lundi 16 juin 2014 ensoleillé, Gisèle Trudel, Stéphane Claude, Chan

Mon expérience à même ce dispositif suscite des questions :

Doit-on prendre le visiteur en charge et, si oui, à quel degré? L'expéri

Faut-il le prendre par la main pour

Bombardés comme nous le sommes d'images et d'informa

Est-ce important de

« Everything we do

Le duo Gisèle Trudel et Stéphane Claude répond par un

d'enfouissement. « Nous devrions tous, au moins une fois dans notre vie, visi

pour les gérer. » Le duo agit comme agent révélateur. Il accumule images, lectures, expérien

Avec Milieux associés, les couches de lecture sont multiples et complexes; « les cristaux visibles à

« Nous pouvons en ce sens définir l'individu comme un être limité, mais à condition d'entendre par là

Cette phrase, un extrait de L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information de Gilbert Simondon est

un être limité, mais à condition d'entendre par là qu'un être limité est un être polarisant, possédant un dynamisme in

Ce qui m'amène à la pièce surnommée « la dark room ». Celle-ci résume la somme de l'épreuve dialogique à laquelle

Le texte qui se trouve à l'endos de

à mon expérience de la performance qui

1 Marshall McLuhan, The Med

Pascaline J. Knight, mardi 26 Août,

technology forces us to live mythically, but we continue to think fragmentarily and on single, separate planes ! »

peux plonger pour approfondir les relais successifs entre lectures, écritures et dessins.

MTL, cet été au Centre Phi : *Milieux associés* du duo composé de Gisèle Trudel et Stéphane Claude.

tal T.Paris et moi-même sommes assis au Wok n' Roll de la rue St-Denis.

ence qu'il en fait ne repose-t-elle pas sur sa propre curiosité?

s'assurer qu'il découvrira la dimension polytemporelle de l'œuvre?

tions, avons-nous le temps, la capacité d'absorption nécessaire?

se poser ces questions?

is music. » — John Cage

travail documenté de visites aux centres d'épuration des eaux et sites

ter ces lieux où aboutissent nos déchets; voir, non, pas seulement voir, sentir comment on s'y prend

ces et construit des dispositifs qui mettent en dialogue ces phénomènes.

l'œil nu sont déjà, par rapport au germe initial, des édifices considérables. »

qu'un être limité est un être polarisant, possédant un dynamisme indéfini de croissance par rapport à un milieu amorphe. »

passée très lentement un mot après l'autre, comme des nuages sur le mur. « Nous pouvons en ce sens définir l'individu, comme

défini de croissance par rapport à un milieu amorphe. »

j'ai été exposée (maximum 2 places) lors de ma séance intra-osseuse sur sa table tellurique.

ce feuillet est un récit d'initiée, suite

a eu lieu au Centre Phi à Montréal.

ium is the Massage, 1967, p. 114.

Lac aux Perches Chaudes, QC

Ainsi cerné, il cherche une faille dans la prison érigée autour de lui. Il parcourt le trait plusieurs fois
J'encercle d'un feutre noir l'insecte qui déambule sur la feuille blanche.
avant de réaliser que cette barrière n'est que psychologique.
Le mur devant moi, écran de mon cerveau, est trop élevé, pour mes épaules tendues.
Assise sur une table froide aux rebords métalliques.
Mes yeux mettent du temps à s'ajuster à l'espace sombre.
Tout de cette table dure fait écho à l'ambiance de la salle.
La tête cambrée pour regarder des séquences d'images,
Parfois si épaisse qu'elle fait disparaître la projection sur le
traversées d'une ombre verticale mobile.
mur. C'est une toile scintillante dorée d'un côté,
Sur laquelle des lueurs d'images captives,
argentée de l'autre.
L'ambiance sonore est parsemée
m'effleurent.
d'interventions humaines.
Nuages blancs.
Percées de couleurs.

Des mots apparaissent
de droite à gauche.
ils glissent seuls,
si lentement à l'horizontal
que leur lecture en devient
presque opaque,
surtout lorsqu'ils disparaissent à leur tour
dans l'ombre dichotomique de la membrane.
Comme l'insecte dans sa cellule. Je suis enfermée dans
un univers fictif. Incompréhensible. L'air est froid.
Les sons donnent l'impression que le vent s'est levé dans cette
salle aux murs infinis. Mon corps noué, couve l'inconfort,
l'opacité de l'expérience. Un rituel initiatique exigeant.
Mon intellect s'accroche à tisser ensemble les mots épars pour leur donner un sens.

C'est seulement plus tard,

lorsque l'écran du mur se lève et laisse la lumière du jour pénétrer la salle,

que la performance est terminée et que je suis sur le point de partir,

qu'un être prodigue m'interpelle et me demande si j'ai « vécu la table »

– pratiquement en me tenant la main.

Cet individu me conduit vers l'intérieur d'un cube calfeutré de tissu.

Là, je suis à nouveau plongée dans le noir.

À tâtons je dépose mon dos sur cette table

aussi dure que la première.

Allongée, au bras d'un passé tout récent.

Les ondes par vibrations subtiles

traversent à tour de rôle,

selon les modulations sonores,

mes os, mon crâne, mes organes.

Comme par magie,

la barrière qui semblait jusqu'alors infranchissable

se transforme en canal : me voilà libérée.

J'ai traversé le trait noir.

Mon corps ne fait plus qu'un avec l'œuvre.

Texte écrit avec la police de caractères Futura inventée par Paul Renner en 1928.

Pascaline J. Knight, Montréal, le jeudi 3 juillet 2014 à 17 h 14.

Le récit rencontre l'énigme, les images fabriquent des mondes. Quelques observations sur *The Unmanned*[1].

Trois projections vidéographiques éclairent le mur de la galerie. Les images de trois lieux hétérogènes explorés par le regard mouvant d'objectifs automatisés se manifestent dans l'espace sombre à l'aide de la lumière. Porteurs de temporalités, d'échelles et de modes de visibilité distincts, ces lieux, tels des huis clos, constituent des réalités entières dans lesquelles subsiste une large part d'inconnu. Le mouvement calculé des images et le son envahissant l'espace contribuent également à l'étrangeté magnétique qui s'installe dans la salle d'exposition. Attiré par les événements sonores qui fracturent la lente progression des images, mon regard passe subitement d'une projection à l'autre. *The Unmanned* est une œuvre maelström qui égare son spectateur dans un parcours commandé par l'œil de la machine. Elle s'éprouve avant de se livrer progressivement, mais jamais complètement, par réminiscence, par association. Je ne sais pas encore ce que racontent ces images, mais je reste là.

0000 – The Axiom

Près de l'entrée, une image pratiquement abstraite montre l'avancée irrémédiable d'un corps triangulaire dans une matière qu'il découpe et écarte sur son passage. La forme poursuit une trajectoire rectiligne, horizontale, constante, mais toujours reprise grâce au montage de séquences analogues. J'y vois d'abord une image matière, une image vue d'en haut, prise de trop près ou de trop loin. Une image satellite, échographique ou microscopique. Une image originelle et persistante, faite d'un scintillement imprécis de noir, de gris et de blanc. Ici, apprendre dans le feuillet d'exposition que l'image est une vue au microscope de la découpe d'une pièce de métal ne suffit ni à résoudre ni à aplanir la représentation. Celle-ci vacille alors que l'agrandissement réinvente la matière. Avec la même constance irréversible, le son défile au rythme régulier d'une lecture hésitante. Mot à mot, un enfant raconte l'histoire d'un personnage, Friedrich Kurzweil, fils de son père et père de son fils, Ray Kurzweil. Résistant à la phrase, le récit de cette filiation antinomique est répétitif, approximatif, circulaire. Il sert d'ouverture aux trois temps de l'œuvre.

2045 – The Death of Ray Kurzweil

Une forêt luxuriante occupe la projection centrale. Une chute d'eau et une rivière se fraient un chemin entre les parois rocheuses d'une gorge. Ce paysage majestueux, circonscrit par le flanc des falaises, semble toutefois évacuer l'immensité mystérieuse de la forêt au profit de la surface impénétrable et sans consistance de l'image. Les lents travellings de la caméra sont perturbés par de brèves accélérations qui placent la scène sous surveillance. Plongeant dans l'enclave, l'appareil épie aussi les gestes d'un homme et d'un enfant : sales, pensifs, errants, minuscules. Observés par des drones qui scrutent leur présence muette et désœuvrée, ils sont les habitants d'un récit vidéographique fabriqué par le regard de machines de vision. Tout comme l'eau noire de la rivière trouée par la chute, ou comme la végétation abondante de la forêt, ils trouvent un nouveau dessein dans l'image, réduits à leur existence picturale et symbolique dans un éden aux couleurs d'un sublime technologique.

[1] L'installation vidéo *The Unmanned* (2014) de Fabien Giraud et Raphaël Siboni était présentée dans l'exposition du même nom chez Vox, centre de l'image contemporaine, du 2 mai au 28 juin 2014. L'installation comptait trois projections de 26 minutes, intitulées *0000 – The Axiom*, *2045 – The Death of Ray Kurzweil* et *1997 – The Brute Force*. Ces vidéos sont considérées par les artistes comme les trois premiers épisodes d'une série toujours en cours de réalisation.

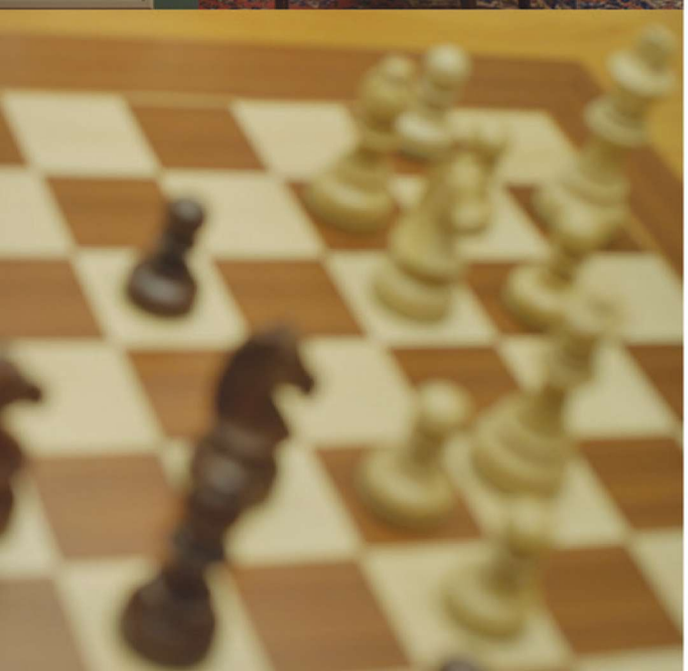
[2] Deux petits drapeaux se dressent sur le bureau de part et d'autre de l'échiquier, l'un russe et l'autre américain, révélant le caractère nationaliste de la compétition.

2045: The Death of Ray Kurzweil

1997: The Brute Force

1997: The Brute Force

Fabien Giraud et Raphaël Siboni, *The Unmanned*, 2013-2014, vidéo, 26 min. Avec l'aimable permission des artistes et de la Galerie Loevenbruck, Paris.



1997 – The Brute Force

Dans la troisième projection, l'espace d'un bureau est soumis au regard fluide d'une caméra. Par rapprochement et éloignement, accélération et décélération, arrêts et remises en mouvement, l'objectif ausculte les surfaces des murs et du mobilier tandis que la complexité de sa course laisse deviner l'action d'un bras robotisé. Le travail sur le cadrage crée des effets d'échelle qui transforment la scène initiale en détails, en motifs, puis en textures et en couleurs, avant de remettre le tout en perspective. Par moment, on croirait que la pièce elle-même, devenue miniature, est retournée dans tous les sens à partir d'un point de vue fixe. L'intérieur du bureau est une reconstitution du lieu dans lequel le champion mondial d'échecs Garry Kasparov était vaincu par le logiciel Deep Blue en 1997, événement marquant la première victoire officielle d'un ordinateur sur l'esprit humain, incarné par la figure du champion [2]. Tel un décor mis en place aux seules fins de l'image, cet espace dont on n'aperçoit jamais la porte devient un univers fini dans lequel les registres de représentation se multiplient pour faire apparaître des existences dans l'existence.

Sans résoudre la contradiction entre l'autonomie et les manipulations de l'image, *The Unmanned* fabrique des mondes. Elle réunit le regard désincarné de la simulation et l'impulsion subjective de la mise en scène, oppose l'absence indiquée par son titre à l'intentionnalité de ses auteurs. Elle expose ce que peut l'image. Alors que l'histoire racontée par cette série de vidéos puise dans la figure contemporaine et mythique de Ray Kurzweil, théoricien de l'intelligence artificielle et de la singularité technologique, l'engendrement du fils par son père et du père par son fils devient une métaphore du rapport entre l'être humain et la machine. Les êtres humains créent des technologies qui les métamorphosent et, poursuivant la même logique de circularité, l'œuvre se fabrique dans les regards mêmes qu'elle façonne. La circulation du regard déclenchée par l'installation propose une mise en abime efficace de la vision du spectateur avec celle de l'appareillage technologique mis en scène dans les trois vidéos. Quant à la mort imaginée de Ray Kurzweil en 2045, indiquée par le titre du second épisode, sa signification demeure en suspens.

Il arrive que le déferlement ininterrompu de la chute d'eau résonne avec le flot continu des mots prononcés sans ponctuation, que la conscience d'un élément hors champ se transforme en manifestation de l'inconnu et que l'écoute du récit soit inondée par la pièce musicale voyageant d'une projection à l'autre. L'orchestration de ces événements change le cours des choses : elle laisse transparaitre une conscience de l'image et propulse le récit à la rencontre de l'énigme.

Grâce à la dimension anticipatoire du récit, doublée d'un amalgame de fiction et d'anecdotes, l'installation constitue un système qui produit une allégorie anxiogène de la connaissance. L'œuvre expose la logique implacable de son fonctionnement interne. Elle conditionne le regard, l'assujettit à la vision et aux visées de l'objectif fabriquant l'image. Son inscription dans l'expérience du spectateur est celle de la matérialisation, ici et maintenant, d'un corps qui danse avec une machine. Je ne sais pas encore ce que racontent ces images, mais je reste là.

Véronique Leblanc

[3] Ray Kurzweil affirmait, dans les années 1970, qu'un ordinateur pourrait remporter une partie d'échecs contre un être humain dans moins de deux décennies et, à la fin des années 1980, que le développement des technologies de communication contribuerait à la dislocation de l'Union soviétique. Il considère aujourd'hui que le XXIe siècle verra l'émergence d'une forme d'humanité hybride, potentiellement immortelle, rendue possible par le développement des nouvelles technologies.

[4] Liée au développement de l'intelligence artificielle, la singularité technologique est un événement hypothétique à partir duquel l'évolution technologique serait capable de s'engendrer elle-même, au-delà de la compréhension humaine.

Histoire de fantômes

par Claire Moeder

« Is a ghost marching next to me?[1] »

Sur le seuil de l'atelier, j'entre dans la danse. Je passe par la lumière, puis l'obscurité. Dans la magie timide de la pièce, les secrets se gardent à l'abri de la lumière et les silences longent les murs. Je me tais un peu plus. Un monde patient est tapi dans le noir et résiste à se dire.

À la surface d'un écran improvisé, un point lumineux touche mon œil. Il forme un cercle magique, presque dessiné à main levée sur le mur. Il glisse un peu en surface, se dissout, se resserre. Parade mouvante, il danse un peu et mon œil se perd.

J'erre à la surface de l'ombre, face à cette trace de lumière qui ne veut pas rencontrer mon regard. Quelque chose, encore, m'échappe. L'image a fui et m'a laissée là, avec mon œil. Le cercle de lumière, à peine présent, si peu achevé, n'est déjà plus qu'une trace de ma mémoire. Je veux m'en souvenir à en perdre la vue. Je veux être hantée encore.

Plus tard, le point revient. Encore un peu, et un peu plus. Il laisse la place aux fantômes. J'ai laissé apparaitre les spectres dans ce trou de lumière. Il parle de ceux qui peuplent les secrets et le silence des images, de ceux qui percent notre œil et s'engouffrent dans nos yeux.

De ce qui me quitte, je ne porterai le deuil. Car je suis une enfant, pour un long instant, et les enfants ne font pas mourir le monde. Ils écoutent et racontent des histoires.

Je me raconte des histoires de fantômes sans fin. Un fantôme n'a pas de fin. L'image n'en a pas non plus. Puits sans fond, trait de lumière sans interruption, elle vibre au son de ma mémoire vive. Je la réactive en retournant mes paupières. J'ai perdu la vue et je crois ce que je vois. À en oublier la raison. À m'enflammer la rétine. Qu'importe, j'ai trouvé mes fantômes et ils ont posé sur elle l'empreinte d'une silhouette au goût de brulé.

Les fantômes de la chambre ont trouvé le passage pour s'engouffrer dans l'entredeux du monde, ils habitent désormais un lieu impossible, une chambre d'illusions. Si j'ouvre mon regard au monde, ils disparaitront. Je veux y croire encore un peu. Alors, je touche les parois de la chambre où se trouvent les formes silencieuses. Du bout de l'œil, à peine frôlé, je suis le dessin furtif de la lumière et je marche à côté d'eux. Dans *La chambre inversée*, les pas de mon regard poursuivent leur tracé diaphane. Je me laisse aveugler, guetteur aux yeux fermés, les paupières closes.

Guidée au son de leur récit, j'entends danser le feu follet, apparition de lumière brulante qui raconte l'âme en peine, à peine naissante. Esprit vif et volé qui passe en voile devant nos yeux, il joue de notre crédulité. Il s'engouffre dans la cachette étroite de mes paupières. Il peuple les lieux aveugles et les recoins cachés, bouge dans le silence des images qui disparaissent.

Je retrouve l'image qui n'existe pas encore, sans résistance à ce qui n'est pas possible. Les rôles de l'histoire s'inversent. Lorsque la lumière inquiète et le secret rassure, le fantôme vient hanter le futur dans l'atelier. La persistance rétinienne dessine ce qui n'existe pas. Elle nous laisse là avec notre œil, vivant et hanté à la fois.

Sur le seuil de la *Chambre*, je laisse la place aux fantômes. J'irai hanter d'autres lieux, car je n'ai pas le dernier mot de l'histoire.

[1] Peter FISCHLI et David WEISS, *Will Happiness Find Me?*, n° 284, Paul Maenz, Cologne, 2008.

Jacinthe Lessard-L, *La chambre inversée*, 2013. Installation vidéo présentée chez Dazibao du 29 mai au 12 juillet 2014.

Projet d'atelier et de cahier menés par **OBORO**, un centre dédié à la production et à la présentation de l'art, des pratiques contemporaines et des nouveaux médias, et **Chantal T.Paris**.

Registre des engagements :

Direction de l'ensemble du projet : Chantal T.Paris, Claudine Hubert

Conception visuelle : Roberto Di Giacomantonio, Pascaline J. Knight, Chantal T.Paris, Claudine Hubert

Signature graphique : Roberto Di Giacomantonio

Révision linguistique : Sylvaine Chassay

Diffusion du cahier et versement des droits d'auteurs : ETC MEDIA

OBORO

4001, rue Berri, local 301, Montréal (Qc) H2L 4H2 | **www.oboro.net**

DÉCOUVREZ LE MONTRÉAL NUMÉRIQUE

2e ÉDITION

21 MARS - 21 JUIN

PRINTEMPSNUMERIQUE.INFO

ETC MEDIA FIER PARTENAIRE DU

PRINTEMPS NUMÉRIQUE

UL

CAMPUS SAVOIR

ULTIMEMENT UNE MEILLEURE ARTISTE.

JE BÂTIS MON AVENIR À L'UNIVERSITÉ LAVAL.

MAÎTRISE EN ARTS VISUELS

- Six séminaires répartis sur deux sessions.
- Démarche pédagogique avancée et autonome de recherche-création en arts visuels et en design graphique.

MAÎTRISE INTERDISCIPLINAIRE EN ART (FORMATION À DISTANCE)

- Approche pédagogique flexible et en continuité avec la pratique artistique professionnelle.
- Cours à temps plein ou à temps partiel.
- Les échanges se déroulent sur une plateforme de communication Web au moment qui convient à l'étudiant.

ulaval.ca/futursetudiants
1 877 893-7444

UNIVERSITÉ LAVAL

Faculté d'aménagement, d'architecture, d'art et de design