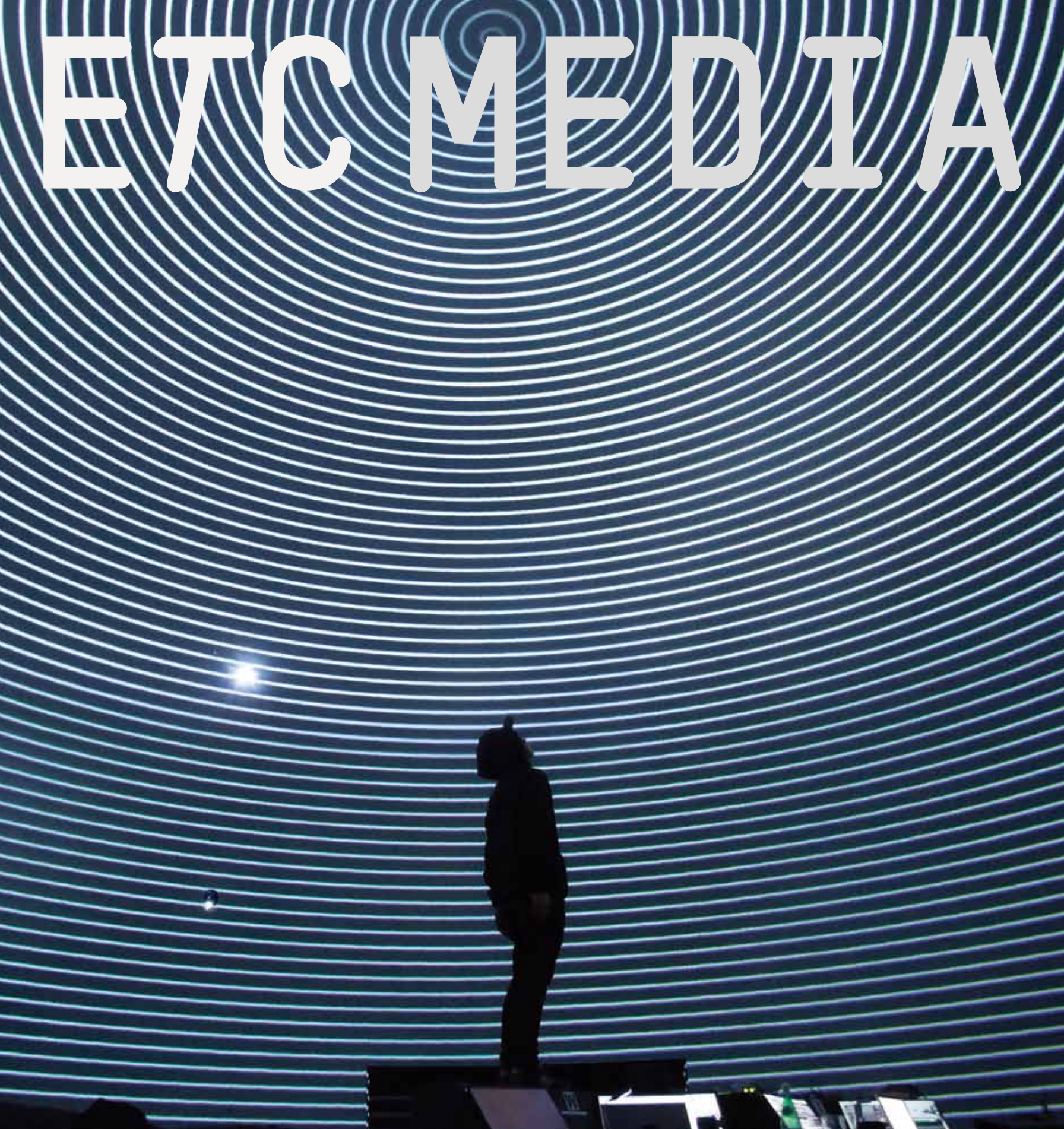


# ETC MEDIA



REVUE D'ARTS MÉDIATIQUES  
15 février - 15 juin 2016 11.50\$ 10€

ERRER/RAYONNER  
STRAYING/SHIFTING

# PRIX SOBEY POUR LES ARTS - 2016



Musée des beaux-arts  
du Canada National Gallery  
of Canada

Décerné chaque année à un artiste canadien de 40 ans ou moins, il récompense quelques-uns des jeunes artistes les plus talentueux de notre pays et leur offre une importante reconnaissance financière.

Cette année, il sera doté de 100 000 \$, dont 50 000 \$ réservés au lauréat.

## **DATES IMPORTANTES**

-  
Annonce de la liste préliminaire, **avril 2016**

Annonce de la liste des finalistes, **juin 2016**

Exposition annuelle des œuvres des artistes finalistes,  
**7 octobre 2016 - 5 février 2017**  
Musée des beaux-arts du Canada

Gala des Prix Sobey pour les arts,  
**le 1<sup>er</sup> novembre 2016**  
Musée des beaux-arts du Canada

-  
**BEAUX-ARTS.CA/SOBEY**

Canada

Financé par **FONDATION SOBEY  
POUR LES ARTS**

---

# ELEKTRA



BIENNALE ART  
NUMÉRIQUE  
DIGITAL ART  
BIENNIAL

MTL (QC) CANADA  
elektramountreal.ca  
bianmontreal.ca

---

17e Festival international  
d'art numérique

17th International Digital  
Art Festival  
— **ELEKTRA**

3e Biennale internationale  
d'art numérique

3rd International Digital  
Art Biennial  
— **BIAN**

03 — JUNE  
JUIN — 03  
— 04 SEPT  
SEPT 04 —  
2016 2016

---

---

## AUTOMATA

L'art fait par les machines  
pour les machines

Art made by machines  
for machines

19 20 21 22  
MAI 2016

32<sup>e</sup>

FIMAV.QC.CA

# FESTIVAL INTERNATIONAL MUSIQUE ACTUELLE VICTORIAVILLE

QUATUOR BOZZINI / KIM MYHR  
TANYA TAGAQ / ELEMENT CHOIR  
LANIAKEA  
OLIVIER BENOÎT / GGRIL  
ENSEMBLE SUPERMUSIQUE  
JULIE TIPPETTS  
MARTIN ARCHER ENSEMBLE  
MICROTUB  
ERIK M « Blank Memory »  
GEORGE LEWIS « Impromptus »

BÉRANGÈRE MAXIMIN  
BIG | BRAVE  
TONY WILSON SEXTET  
MYRIAM BLEAU « Soft Revolvers »  
MARTIN MESSIER « Field »  
FET.NAT  
LUCAS NIGGLI  
ANDREAS SCHAEERER  
JOHN ZORN « Bagatelles » Marathon  
MUSICA ELETTRONICA VIVA ...

4 JOURS DE CONCERTS,  
D'INSTALLATIONS SONORES DANS  
L'ESPACE PUBLIC ET D'ARTS VISUELS

Québec



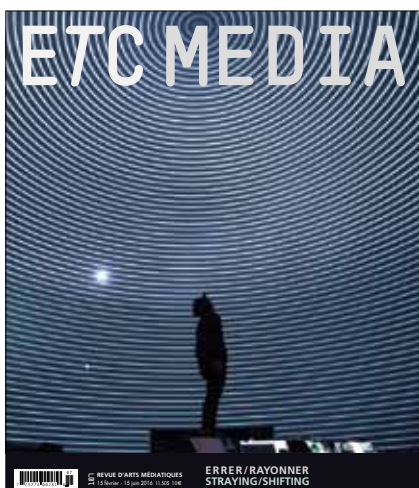
Canada

10<sup>e</sup> édition  
Montréal  
fta.ca

**F T A**

Danse  
+ Théâtre

Le festival  
**flambe**  
du  
26 mai  
au  
8 juin  
2016



Nonotak, *VERSUS*,  
2015. SAT, Montréal.  
© Nonotak Studio.  
Voir p. 94-98.

ETC MEDIA, n° 107, 15 février - 15 juin 2016. 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. COMITÉ DE RÉDACTION : Nathalie Bachand, Sophie Castonguay, Grégory Chatonsky, Christine Desrochers, Valérie Lamontagne, Isabelle Lelarge, Philomène Longpré. DIRECTRICE ET RÉDACTRICE EN CHEF : Isabelle Lelarge. CORRECTION, RÉVISION, TRADUCTION : Josette Lanteigne (français), Oana Avasilichioaei. GRAPHISME : Alain Paradis. CONCEPTION GRAPHIQUE : Isabelle Lelarge. IMPRIMEUR : LithoChic, Québec. DISTRIBUTION : LMPI (Canada); ETC MEDIA 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, PUBLI-CITÉ 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 : Revue ETC MEDIA. 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 978-2-924114-11-7 (revue numérique). Imprimé au Canada.

Conseil des arts  
et des lettres

Québec



Canadian  
Heritage

Patrimoine  
canadien

# ETC MEDIA

PRATIQUES MÉDIATIKES 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\$

A  
B  
O  
N  
N  
E  
M  
E  
N  
T

## INSTITUTION

1 an / 1 year 50\$

2 ans / 2 years 95\$

## OBNL / NPO

1 an / 1 year 35\$

2 ans / 2 years 65\$

## INTERNATIONAL / INDIVIDUAL

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) J0R 1T0

Canada

T. (450) 335-0951 www.etcmontreal.com

Les flâneurs erratiques,  
*Méchant banc de neige*,  
Val-Morin, 2016. ©  
Photo : Geneviève Rivard.

# 107 Dans ce numéro



**ERRER / RAYONNER  
STRAYING / SHIFTING**

## ÉDITORIAL

ERRER / RAYONNER. VALEUR ET AUDACE DE L'ART  
STRAYING / SHIFTING. ART'S AUDACITY AND WORTH  
Isabelle Lelarge

**p. 10-11**

ULTIMA.  
VERS UNE PATRIMONIALISATION DES JEUX VIDÉO

**p. 14-19**

TOWARDS A PATRIMONIALIZATION OF VIDEO GAMES

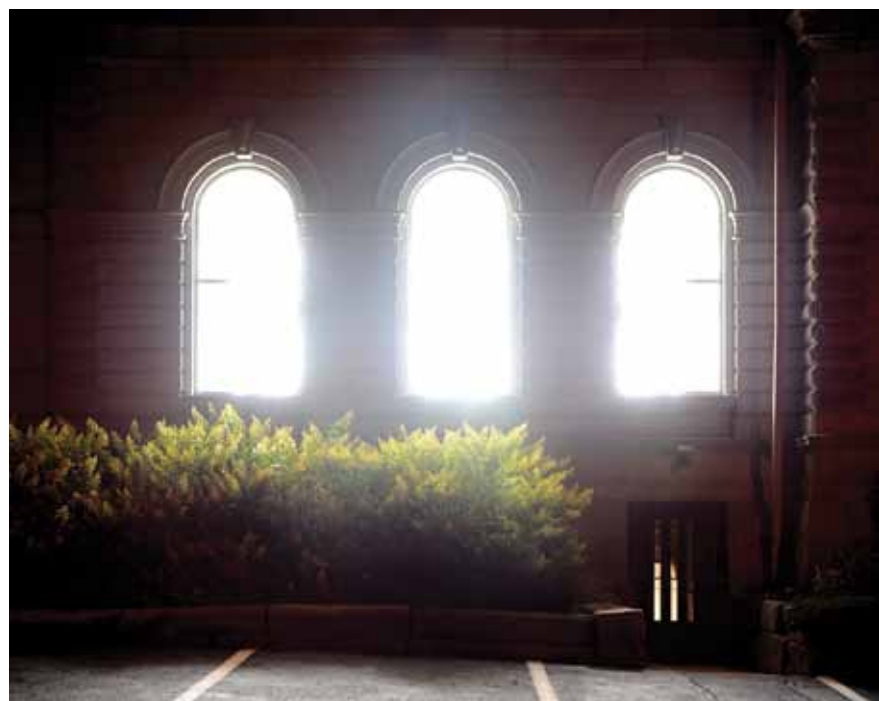
Florence Chantoury-Lacombe

**p. 20-23**

Laurent Lévesque, *Daylight 11:06*,  
2011-2015.

**LES TEMPS INACHEVÉS,  
DE PATRICK BERNATCHEZ : ÉTAT DES LIEUX**  
**p. 24-29**

**LES TEMPS INACHEVÉS,  
BY PATRICK BERNATCHEZ: WHERE IT'S AT**  
Maryse Morin  
**p. 30-33**



**LUMIÈRE NATURELLE ET IMAGE DE SYNTHÈSE.  
LAURENT LÉVESQUE, JULIE TREMBLE  
ET PHILIPPE HAMELIN**  
**p. 34-41**

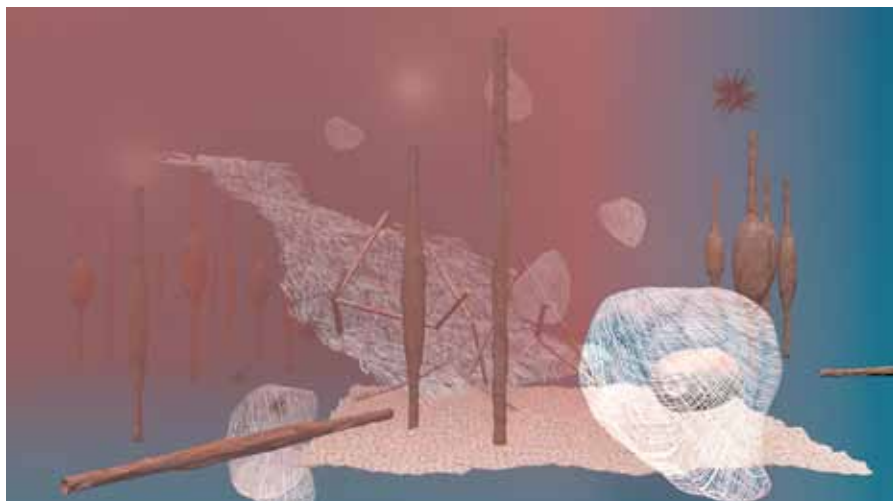
NATURAL LIGHT AND THE COMPUTER-GENERATED  
IMAGE.

LAURENT LÉVESQUE, JULIE TREMBLE  
AND PHILIPPE HAMELIN

Nathalie Bachand

**p. 42-51**

Julie Tremble, *La Fontaine et la  
Chute II*, 2015. Extrait vidéo.



# 107 Dans ce numéro

## ERRER / RAYONNER STRAYING / SHIFTING

PORTFOLIO / MÉRIOL LEHMANN  
NOUVELLE GRANDE LIGNE (SHINKANSEN)

p. 52-60

MICHAEL A. ROBINSON, *BLACK PERIOD*

p. 61-65

MICHAEL A. ROBINSON, *BLACK PERIOD*

Cynthia Fecteau

p. 66

LA ROUTE PARACHUTE DE DIANE LANDRY

Ariane Plante

p. 67-69

Diane Landry, *La route parachute*.  
© Photo : Ricardo Savard, La Bande Vidéo.



## QUÉBEC INTERNATIONAL

NEMO 2015. LE QUÉBEC À LA BIENNALE INTERNATIONALE DES ARTS NUMÉRIQUES PARIS / ÎLE DE FRANCE

Marie-Claude Lacroix

p. 71-77

Myriam Bleau,  
*Soft Revolvers*, 2015.

## RETOUR SUR LE QUÉBEC DIGITAL ART IN NEW YORK : LA SIGNATURE QUÉBÉCOISE

Esther Bourdages

p. 78-81

Samuel St-Aubin, *Muffins*,  
2015. Installation cinématique.  
© Photo : Samuel St-Aubin.





BAnQ, *La bibliothèque, la nuit*.  
© Photo : Stéphane Bourgeois.

## SPECTATOR

### LA BIBLIOTHÈQUE, LA NUIT

Lucie Bélanger

p. 83-85

### CÉLESTE BOURSIER-MOUGENOT

#### *FROM HERE TO EAR V.19*

Maryse Morin

p. 86-87

Miklos Jancso, *Agnus dei*, 1970. DR.



### OUVRIR LE CADRE. MODALITÉS D'EXISTENCE DES BORDURES DE L'ART

Rosanna Gangemi

p. 88-93

### VERSUS : OU QUAND LE 2D N'A PAS BESOIN DU 3D POUR AVOIR DE LA PERSPECTIVE

Valentin Kravtchenko

p. 94-98

*Apprenti Gigolo*, 2014.  
Film de John Turturro.

## ERRER / RAYONNER VALEUR ET AUDACE DE L'ART

Intitulé « Errer / Rayonner », ce numéro s'intéresse à l'errance en art et à ce qui peut conduire un créateur à s'éloigner momentanément de ses schèmes habituels. Chaque article présente à sa façon la relation au désir de liberté en création. Depuis toujours, l'errance se situe à l'origine du processus créatif de nombreuses œuvres majeures, aussi bien en littérature, en poésie, en cinéma d'auteur ou dans la création vidéo, sans oublier la musique, la performance, la danse et l'art web. La liberté en création surgit également chez le spectateur qui se surprend à errer et à déambuler autrement, devant / à l'intérieur d'œuvres d'art. Tout comme dans un jeu vidéo, par exemple, en s'y immergeant ou en s'y immisçant, alors qu'il croit fouler le sol d'une ville dévastée en proie au danger. Notre nouveau leitmotif s'impose quand la fiction devient réelle ou quand le réel devient fiction, et c'est par notre propre déambulation dans l'œuvre – présente ou à venir – que notre errance s'exprime. Elle permet au créateur de procéder comme il l'entend, sans dogmes ou cadres, tout comme elle offre au spectateur une nouvelle façon de « vivre » l'art, de traverser et de pénétrer l'œuvre selon ses paramètres (physiques, psychologiques, intellectuels) propres.

Ce numéro a aussi pour ambition de rendre justice à cet état particulier de création et de consommation de l'œuvre qui n'est jamais vraiment pris en compte lorsqu'on tente d'explicitier l'œuvre ou sa démarche, tout comme l'engouement qu'on lui voue. Le plus souvent, les motivations profondes du créateur, les étapes du processus d'élaboration de l'œuvre ou encore le cheminement d'un amateur d'art relèvent de l'intime ou d'une mécanique de travail qui se dérobe à nos yeux. Sans vouloir tomber dans le sensationnalisme ou le psychologisme, reconnaissons que la liberté de créer, tout comme le goût, proviennent vraisemblablement d'une sortie en règle de la marge. Ce qui nous ravit !

L'errance perpétue sa trace. Dans ces pages, on marche virtuellement dans des œuvres à l'occasion d'une immense exposition sur le jeu vidéo, *Ultima*, tenue au Lieu unique à Nantes. Avec Patrick Bernatchez au MAC, on s'efface, on vainc en vain le temps, et on nous pousse dans l'indéterminé de Laurent Lévesque. Entre réalité et synthétisme, on erre au milieu de l'incertitude des rôles et des codes de Julie Tremble et de Philippe Hamelin. Mériol Lehmann nous fait franchir la ligne de sa déroute de fer dans un Japon moderne. Quant à Michael A. Robinson, il nous enfonce encore un peu plus dans la noirceur du marché de l'art dénoncé. Avec Diane Landry, on erre dans sa création propre, passée, présente, à venir ou qui n'a jamais été. Sur la scène internationale, tout en s'intégrant, les créateurs québécois révèlent leur audace et leur génie à Paris, lors de l'exposition *Prosopopées* d'ELEKTRA à la Biennale NEMO, et à New York, à l'exposition *Québec Digital Art in New York*, conçue par le Conseil québécois des arts médiatiques.

Le troisième dossier *Spectator* présente des expériences fortes pour le spectateur avec *La bibliothèque, la nuit*, de Robert Lepage, Ex Machina et Alberto Manguel, avec Céleste Boursier-Mougenot et ses soixante-dix diamants mandarins, également musiciens et bruiteurs au Musée des beaux-arts de Montréal, avec les mirobolantes et vertigineuses images abstraites et sons de VERSUS du duo Nonotak à la SAT, et enfin avec la poésie immersive, démesurée, de Joanie Lemerrier à l'église Saint-Merry de Paris, dans le cadre de la Biennale NEMO.

Le samedi 13 février dernier avait lieu à Val-Morin, dans les Laurentides, à moins 30 degrés Celsius (histoire de nous rafraîchir un peu), une nouvelle manifestation en arts interdisciplinaires et numériques. La première édition de *Méchant banc de neige* consistait à présenter en extérieur un programme de vidéos conçues par huit créateurs<sup>1</sup> québécois.

## STRAYING / SHIFTING ART'S AUDACITY AND WORTH

Under the title "Straying/Shifting," this issue focuses on straying in art and on what impels artists to temporarily move beyond habitual frameworks. Each article offers its own perspective on the desire for creative freedom. Straying has long been a fundamental aspect of the creative process in major works in literature, poetry, art cinema, and video, not to mention music, performance, dance, and web art. Viewers have also found creative freedom by straying and wandering differently in front of or inside artworks. For example, they might immerse themselves in a video game and intervene as they walk the streets of a devastated city plagued by danger. We need a new leitmotif for when fiction becomes reality or reality becomes fiction, as we express our straying through our own—current or future—movement inside a work. This straying allows artists to proceed as they see fit, without a prescribed framework or dogma, just as it offers viewers new ways to "experience" art by traversing and entering a work in accordance with its (physical, psychological, intellectual) parameters.

The issue also seeks to do justice to this particular state of creating and experiencing a work that, beyond the enjoyment the work elicits, is not usually accounted for when trying to explain the work or its process. Most often, the artist's underlying motivations, the method of making the work, or even an art lover's thought process remains hidden or a personal matter. Without wanting to be sensationalist or to psychologise, we need to recognize that the freedom to create, like all matters of taste, most likely comes from going beyond the limits, which is exciting!

So we keep straying. In the following pages, we virtually walk inside the works of *Ultima*, a major exhibition on video games presented at Le lieu unique, in Nantes. With Patrick Bernatchez, we lose ourselves at the MAC, failing to overcome time, and make our way into the unknown world of Laurent Lévesque. Wandering between the real and the artificial, we stray into the uncertain roles and codes of Julie Tremble and Philippe Hamelin. Mériol Lehmann makes us cross the line of his train journey in modern Japan. Michael A. Robinson plunges us further into the gloom of an art market he criticizes. With Diane Landry, we stray through her past, present, and future work, or one that never existed. Internationally, Quebec artists are also active, showing their audacity and ingenuity in Paris, during the exhibition *Prosopopées* presented by ELEKTRA at the Némio International Biennial of Digital Arts, and in New York, in the exhibition *Québec Digital Art in New York*, presented by the Conseil québécois des arts médiatiques.

The third *Spectator* section offers viewers compelling experiences with *The Library at Night* by Robert Lepage, Ex Machina, and Alberto Manguel, with Céleste Boursier-Mougenot and his seventy zebra finches turned musicians and sound-effects technicians at the Montreal Museum of Fine Arts, with the dazzling and vertiginous abstract images and sounds of VERSUS by the duo Nonotak at the SAT, and with the huge, immersive, poetic installation by Joanie Lemerrier at the Saint-Merry church in Paris, as part of the Némio Biennial.

On Saturday, February 13, 2016, a new interdisciplinary and digital art event took place in Val-Morin, in the Laurentians, in -30 °C weather (just to cool us off a bit). The first edition of *Méchant banc de neige* presented videos created by eight Quebec artists<sup>1</sup> and projected outside against a snow bank. Organized by Les flâneurs erratiques, a new interdisciplinary and digital art organization directed by Sophie Castonguay, the event drew 200 people over two evenings. On the second evening, in the regional park where the event was held, visitors



Les flâneurs erratiques, *Méchant banc de neige*, Val-Morin, 2016. © Photo : Geneviève Rivard.

cois et projetées contre un mur de neige. Organisé par le nouvel organisme en arts interdisciplinaires et numériques Les flâneurs erratiques, sous la direction de Sophie Castonguay, l'événement attira 200 personnes deux soirées durant. Le deuxième soir, dans le parc régional où l'événement avait lieu, on proposa également une randonnée en raquettes à la lumière des flambeaux. Témoinnant indiscutablement d'une attitude erratique, cet événement déborde des codes habituels ou conformes de la diffusion. Mais n'occultons pas pour autant une détermination réelle et profonde à vouloir connaître et découvrir l'art lors même que les ressources manquent.

On apprécie ces allégories qui tissent des liens entre résilience et liberté, là où il y a « perte » de soi, hors des sentiers battus. Il y a autant d'errances possibles qu'il y a d'œuvres et de terrains de dérive. L'exemple de l'événement à Val-Morin permet d'ouvrir la dimension de la diffusion, surtout en région, où seule l'audace permet l'accès à la culture. Et on le sait, audace et liberté vont de pair !

1 Le programme de vidéo présentait des œuvres de Sophie Aubry, Marie-Michèle Beaudoin, Claire Brunet, Marie-Josée Desjardins, Catherine Filteau, Isabelle Lavigne, Isabelle Tessier, et Zipertatou.

could also enjoy a torchlight walk in snowshoes. Undeniably manifesting a wandering approach, this event strayed from the usual or conventional codes of dissemination. Nonetheless, it expressed a real and profound determination to discover and understand art, even when a lack of resources is evident.

One can appreciate these allegories that draw connections between resilience and freedom, in which one can get "lost," wandering off the beaten path. There are as many possible ways to stray as there are works and terrains in which to roam. The event in Val-Morin exemplifies new avenues of dissemination, especially in rural areas, where only audacity gives people access to culture. And as we know, audacity and freedom go hand in hand!

Isabelle Lelarge

Translated by Oana Avasilichioaei

1 The programming included videos by Sophie Aubry, Marie-Michèle Beaudoin, Claire Brunet, Marie-Josée Desjardins, Catherine Filteau, Isabelle Lavigne, Isabelle Tessier, and Zipertatou.



**ERRER / RAYONNER**  
**STRAYING / SHIFTING**



Le Moyen Âge guerrier  
For Honor, Ubisoft, 2016.  
Dévoilé à l'E3 en juin, cette nouvelle licence est un jeu de combat médiéval annoncé comme très spectaculaire.

Call of Duty  
World at War

Serious Game Interactive, 2010  
Pour aller en avant sur le conflit israélo-palestinien, un reporter changeur sur deux continents, 2010 et 2011.

DAT ?

13/17  
RÉUSSIR LA PAIX

14/17  
AU JEU  
LES TÊTES  
SÉCOURS  
DE LA PAIX

15/17

Les données sont des informations. Elles servent à informer et à agir. Elles sont au cœur de la démocratie. Elles sont au cœur de la science. Elles sont au cœur de la culture. Elles sont au cœur de la vie. Elles sont au cœur de tout.



Ultima. ©Martin Argyroglo.

# ULTIMA

## VERS UNE PATRIMONIALISATION DES JEUX VIDÉO

Depuis le début du XXI<sup>e</sup> siècle, on observe diverses formes de patrimonialisation des jeux vidéo, lesquels constituent indéniablement un domaine privilégié pour interroger aujourd'hui le rôle culturel des images et leurs nouveaux modes de diffusion. Du 3 juillet au 20 septembre 2015, Le Lieu unique, centre culturel contemporain situé à Nantes, présentait l'exposition multimédia et interactive *Ultima*. Orchestrée par l'artiste Pierre Giner, cette exposition consacrée aux jeux vidéo était pensée comme un espace ouvertement libre et riche en variations numériques. Rendant grâce à cette culture visuelle qui irrigue nos imaginaires contemporains, *Ultima* nous poussait à nous interroger sur nos comportements visuels. À rebours des modèles de muséification, la scénographie était organisée autour de thématiques des plus intéressantes. Un vaste panel de médias offrait plus de 225 vidéos, comme s'il s'agissait d'ouvrir une fenêtre aux courants d'air du temps afin d'interroger le pluriel de notre monde contemporain.

En entrant, le mur de sons et d'images qui ouvre l'exposition nous proposait un flux jubilatoire d'entrevues avec des personnalités du monde des jeux vidéo. Des chercheurs, des historiens, des spécialistes des game studies, des artistes qui se sont approprié le langage des jeux vidéo et nous font prendre conscience que l'art n'a pas le monopole des images. Si l'image a été la substance de l'art pendant longtemps, elle en est aujourd'hui le matériau premier, un matériau hybride vu la diversité des médias contemporains. Le plafond de la salle d'exposition, selon les mots du commissaire, ressemblait à une extraordinaire voûte électronique recouverte de douze écrans qui projettent des jeux vidéo. Grâce aux douze écrans suspendus, on obtenait un panorama des codes culturels du jeu vidéo. De l'époque où les machines se contentaient de quelques gros pixels pour représenter des environnements vidéoludiques à l'univers atemporel des premiers jeux de rôles et d'aventures, sans écoulement de jours, de saisons, ni de représentation du temps, nous sommes passés à des formes relationnelles et des médiations sensorielles. Ce ciel électronique peut être contemplé en toute quiétude, des bancs faisant office de chaises longues nous permettent de nous installer et de jouer aux jeux vidéo proposés.

Avec notre regard tourné vers ce ciel virtuel, ce sont les emprunts transmédiatiques des jeux vidéo qui se manifestent, entre autres, par l'imagerie du labyrinthe avec *Donkey Kong* de Nintendo, les quêtes post-apocalyptiques de *Fallout*, en passant par la masculinité militarisée, l'imaginaire tolkienien ou postmédieval. Cette vision d'ensemble des jeux vidéo nous fait comprendre que cet univers est, globalement, celui de la ville et de la catastrophe. Les inégalités, les batailles immobilières, le ségrégationnisme ethnique, les liens entre les magnats financiers et le pouvoir politique, la fragmentation de la métropole, l'inflation sécuritaire et les gangs sont des thématiques très largement exploitées dans ce contexte virtuel. Dans le gameplay des premiers jeux en ligne, c'est le caractère sommaire des représentations urbaines et leurs formes stéréotypées qui sautent aux yeux : les quartiers d'affaires constitués d'immeubles anonymes, de monuments classiques,



Ultima. ©Martin Argyroglo.

de circulation automobile et de rues désertes ont forgé abondamment l'esprit de la cité virtuelle désespérément vide. Tel le modèle de la cité idéale de Filippo Brunelleschi, Leon Battista Alberti et Piero della Francesca construit avec les nouvelles règles géométriques de la perspective, ce découpage de la cité a constitué un modèle de référence imité de nos modes de perception. Cet archétype offre à chacun des règles claires pour se situer dans l'espace et dans la durée. L'invention de la perspective a établi une analogie entre le regard et la représentation du monde, elle a introduit le sujet devant l'image. Le point de fuite

se soumet au point de vue du spectateur, de sorte que l'image est un dispositif de l'acte de regarder et d'interpréter le monde. Aujourd'hui, nous entrons dans une autre logique d'apprentissage des lieux, la technologie en trois dimensions signifie que l'utilisateur a la potentialité de se retrouver dans l'image. La déambulation favorise la lisibilité de la ville, elle facilite la manière dont chacun reconnaît et interprète les éléments du paysage afin de pouvoir s'orienter. Par exemple, le gameplay de GTA Grand Theft Auto est basé sur la possibilité de se construire progressivement une image mentale des lieux parcourus. Cette navi-

gation virtuelle établit une nouvelle culture de l'errance multimodale et, certainement, influencera notre manière de concevoir la mobilité des années à venir. Sur le mur du fond du Lieu unique est présenté un modèle muséographique plus commun, avec une longue vitrine qui conserve un ensemble de vieux matériaux vidéo. De la première génération de consoles de salon Magnavox Odyssey, de 1972 à 1975, à la toute dernière version de la Wi, en passant par Microvision ou la Gameboy portable à écran monochrome – la première console à cartouches portable – c'est une galerie de reliques plastiques qui est offerte au regard du spectateur. Les générations s'y rencontrent, entre la nostalgie des machines de l'enfance des séniors et la fascination des jeunes pour le rétrogaming. C'est peut-être la partie la plus décevante de l'exposition, car on y retrouve le musée comme isolateur d'objets qui désanime des appareils auparavant opérationnels. Ce dispositif surdétermine leur signification et projette leur sens dans un champ concentré d'attention, mais nous donne toujours le sentiment d'objets morts.

#### Des pratiques de l'écran...

Dans l'exposition du Lieu unique, ce qui nous frappe également est la mutation prodigieuse des écrans. D'abord périphérique présent par sa fonction d'affichage, l'écran devenu interactif a transformé la terminologie propre à l'image par son expérience sensible, tactile et kinesthésique. Il est évident que dans une histoire des médias, la dématérialisation des écrans écrit un nouveau chapitre du rapport du regard à l'image. Dans l'histoire des arts visuels, plan ou tableau, la surface qui reçoit la projection, qu'il s'agisse d'un mur de fresques ou d'une huile sur toile, n'est pas un écran au sens actuel du terme. Si le panneau de peinture peut être entendu comme un dispositif à écran, le terme est réservé pendant longtemps au domaine des arts décoratifs, il renvoie aux écrans de cheminée. De l'écran cathodique à l'écran tactile en passant par l'écran plasma et à cristaux liquides, nous sommes passés progressivement à l'époque de l'écran miniaturisé ou transparent. Le joueur a la possibilité de s'immerger dans le monde imaginaire de l'espace fictif du jeu. Le point de vue du joueur se trouve alors déplacé à l'intérieur de la projection de l'image. Le jeu Portal est l'un des exemples de ce dépassement de la métaphore de la traversée de l'image puisqu'il est lui-même un jeu de téléportation. L'image est alors non plus quelque chose que l'on regarde, mais bien une entité que l'on habite.

Le défi remarquable de l'exposition *Ultima* est d'affirmer que l'image est bien autre chose qu'un support appliqué contre une surface. Le panel de jeux vidéo réunis avec *Ultima* nous expose, par exemple, l'abondance des points de vue sur les immersions. Notre rapport à l'image est bouleversé par la catégorie de l'immersion et notre expérience habituelle des médias. Le tableau comme fenêtre ouverte d'Alberti et son cadre qui délimite l'espace de la représentation dans l'art occidental en fournissant un cadre d'énonciation à la peinture n'est plus. Cette conception occidentale de l'image est mise à mal par les nombreuses acceptions que l'on peut donner du terme d'immersion. L'image nous absorbe et nous transporte. Ces deux fonctions effectives de l'image vont de pair avec la transformation permanente de l'image des médias ergodiques. Dans ces derniers, les interactions avec le dispositif sont essentielles pour faire évoluer le média, c'est l'action du joueur qui reconfigure la matérialité physique et perceptive de l'œuvre virtuelle. Tout comme les jeux en réalité alternée, tel Ingress qui nous emporte dans l'expérimentation d'un espace physique, le plus souvent urbain et dans lequel il faut avoir recours aux outils numériques virtuels connectés et mobiles. Dans cette construction d'une géographie virtuelle inédite, l'expérience de déplacement dans la ville nous parle de la physicalité de l'expérience visuelle du joueur. Ainsi, l'espace de jeux de l'exposition *Ultima* nous pousse à réfléchir sur les espaces en jeu. La concentration d'images d'*Ultima* accentue notre analyse de la diversité de nos modes d'expérience en interaction avec des artefacts, des situations construites et vécues, qui

viennent interroger en retour de nouvelles relations à l'art et au jeu. C'est sans doute en ce sens que l'on peut parler d'images praticables et habitables.

#### ... à sa disparition

La conception occidentale de l'image s'est étendue au monde entier, les premiers écrans aux formes plutôt arrondies et convexes ont peu à peu laissé place aux écrans délibérément rectangulaires et de plus en plus plats. Tout était fait pour rappeler le tableau accroché au mur. Mais dans cette conception de l'image, l'écran tend à devenir silencieux ou à se faire oublier, il devient transparent et même incurvé. La perspective ne regarde plus le sujet. Dans le jeu vidéo, le sujet n'est plus un et unitaire devant la représentation, il entre dans le cadre, il passe derrière le miroir. L'immersion dans le jeu vidéo fait littéralement voler le cadre et l'écran. Ce dernier n'est plus le parergon, celui qui encadre la représentation narrative. Mais pour revenir à nos écrans, Pierre Giner pousse l'expérience plus loin en nous proposant une occultation de l'écran, comme le montre Johann Sebastian Joust, un jeu de détection de mouvement établi sur la musique des Concertos brandebourgeois de Bach. On arrive littéralement à une transparence de l'image. C'est un jeu où les joueurs sont simplement guidés par le son, les vibrations et la lumière DEL des manettes de détection de mouvements qui établissent une chorégraphie improvisée d'un nouveau genre. Le lieu du sujet et le point de vue prennent alors de toutes nouvelles dimensions. Cette nouvelle avancée nous montre que le spectateur de culture visuelle numérique est plutôt un sensualiste qu'un lecteur dans le sens où il recherche avant tout du plaisir visuel et une excitation corporelle. Le spectateur-acteur d'une image digitale est à la poursuite de plaisirs et de chocs visuels. L'image redevient un outil d'interaction, d'expérimentation et d'exploration, comme elle l'a été longtemps dans l'histoire des arts visuels et comme elle est mise en évidence dans une récente anthropologie des arts. Elle n'est plus la vue figée établie par la visualisation hermétique du musée.

De l'extraterritorialité dans laquelle le joueur s'amuse de la coordination de sa mobilité à la recherche d'immersion grâce au réalisme des graphismes, des situations et des personnages, Pierre Giner a su coordonner cette création numérique et dégager le renouveau des formes de l'image. La longue histoire du cadre comme fenêtre ouverte sur l'histoire telle qu'Alberti l'instaure au XV<sup>e</sup> siècle a fait long feu. L'écran a remplacé la visibilité traditionnelle au profit de multiples interfaces. Mais sauter à pieds joints dans l'image comme le préconise un grand nombre de jeux vidéo suscite bien des réactions. L'allégorie de la caverne de Platon a verrouillé notre rapport à l'imaginaire, l'effet d'illusion perçu comme une fiction est encore interprété comme un élément magique plutôt dangereux. L'imagination est pourtant la faculté d'association créative des idées à la réalité du monde, et cela est bien la base de notre capacité d'adaptation à la vie, ce que nous dénommons discernement et intelligence. Participer à la constitution d'une mémoire collective des jeux vidéo et changer le rapport des pratiques à l'image est une finalité séduisante. Dans ces conditions, la traversée du miroir est en route et l'ubiquité ne sera bientôt plus le privilège des dieux.

Florence Chantoury-Lacombe

**Florence Chantoury-Lacombe** est critique d'art et enseigne l'Histoire de l'art comme spécialiste de l'art de la Renaissance italienne. Elle vit à Montréal et à Paris et poursuit des recherches sur les arts visuels et le changement climatique. Elle a publié, aux Éditions Hermann, *Peindre les maux. Arts visuels et pathologie 14-17<sup>e</sup> siècle*, elle prépare actuellement une monographie critique sur les arts visuels à Venise.

# UNE HISTOIRE DES CONSOLES

L'histoire du jeu vidéo est étroitement liée à celle de ses supports : bornes puis consoles de salon, micro-ordinateurs et consoles portables. Jusqu'au début des années 1970, la télévision était le seul écran domestique. La console de salon marque l'entrée des jeux vidéo dans les foyers. Avec la Magnavox Odyssey, en 1972, les ménages américains s'emparent de ce nouveau loisir. Ces machines ont en commun d'avoir évolué au rythme vertigineux des technologies graphiques et informatiques, chaque génération générant ses nouveaux genres, héros et gameplays – ce critère de jouabilité qui détermine si un jeu est réussi ou pas. Aux débuts de cette histoire, les concepteurs de consoles et les développeurs de jeux se livraient à une surenchère technique permanente, allant vers toujours plus de réalisme. Avec la diversification du jeu (jeu social sur téléphone mobile, jeu avec accessoires, mondes persistants en ligne...) et la dématérialisation des plates-formes, la dernière génération de consoles a vu cette course en avant se ralentir. Cette révolution technologique permanente a en tout cas eu pour effet de démocratiser le monde du jeu : les jeunes gamers des années 1980 ont vieilli, de même que les seniors, séduits par les jeux dits sérieux.

Une seule constante technique unifie les machines postérieures à 1976 : le microprocesseur. C'est grâce aux performances de cette puce électronique que le jeu vidéo a évolué. La miniaturisation du microprocesseur a permis l'écllosion des consoles portables à usage individuel et nomade. Le jeu vidéo, comme la musique ou le cinéma, s'affranchit désormais du support : on le télécharge en ligne (90 % des jeux PC en France en 2014), on commence une partie sur smartphone pour la terminer sur tablette ou PC, on saute face à son écran géant en agitant sa Kinect quand l'adversaire utilise sa miniconsole... Face à la multiplication des écrans, à l'ouverture des codes source et à la créativité libérée via l'écllosion du jeu indé, les consolières n'ont cependant pas livré leur dernière bataille. Nintendo, Sony et Microsoft restent les leaders du marché global du jeu vidéo, malgré l'arrivée des Zynga (Farmville), Rovio (Angry Birds) et autres King (Candy Crush). Le nouveau champ de bataille se livre sur le front du cloud gaming, ce système de stockage en ligne (le nuage) qui permet de jouer directement sur un serveur sans installer le jeu sur sa machine. Et pourquoi pas demain, de se défaire des manettes pour interagir avec le jeu par l'intermédiaire des ondes cérébrales ou des casques de réalité virtuelle... Qu'en feront les constructeurs de consoles ? Est-ce vraiment l'avenir du jeu vidéo ? La réponse bientôt : ouvrez bien les yeux...





# TOWARDS A PATRIMONIALIZATION OF VIDEO GAMES

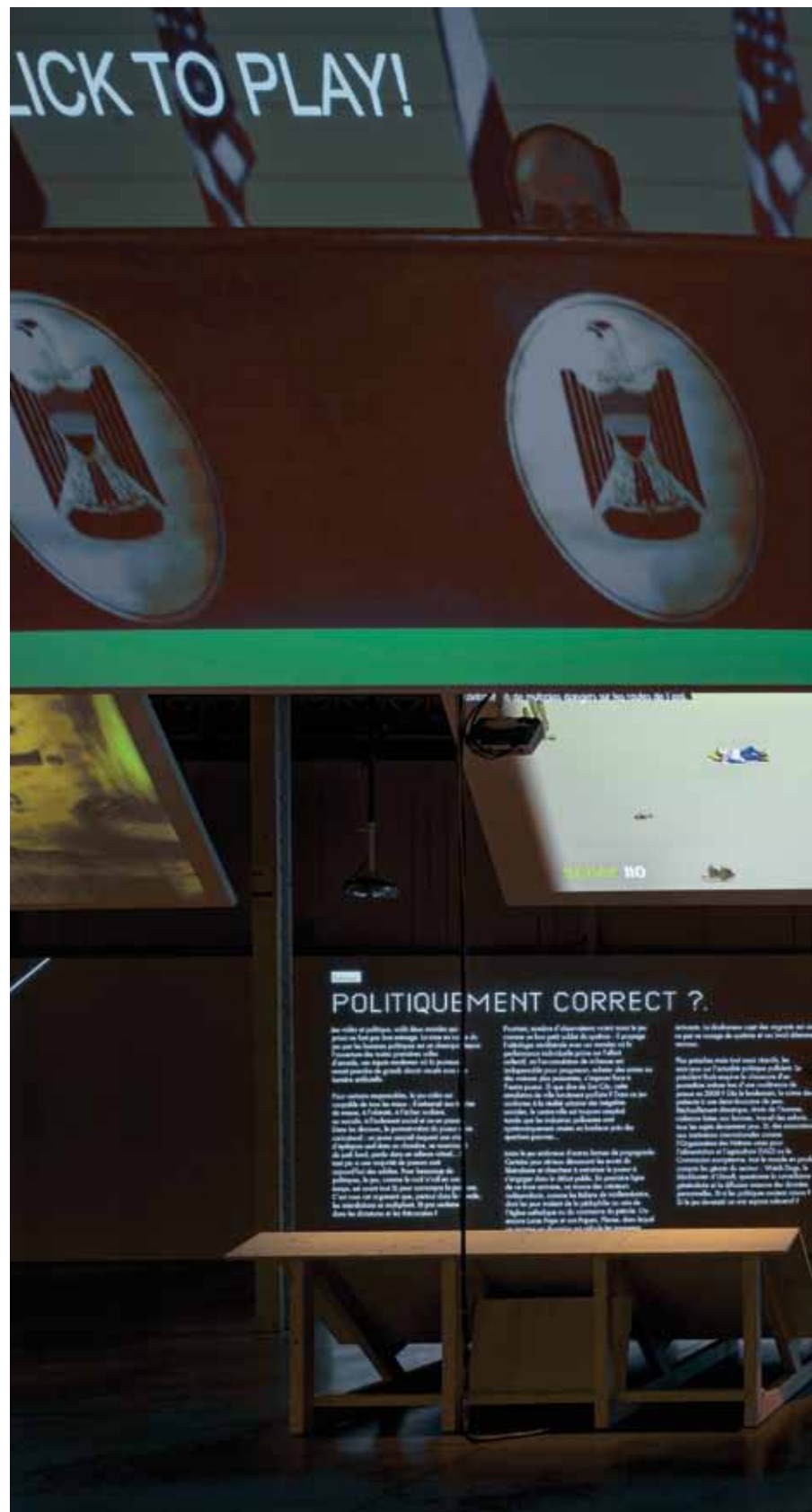
# ULTIMA

The early 21st century attests to various forms of patrimonialization of video games, which undeniably constitute a privileged sphere for investigating the current cultural role of images and their new modes of dissemination. From July 3 to September 20, 2015, Le Lieu unique, the national centre for contemporary arts in Nantes, presented the multimedia and interactive exhibition *Ultima*. Curated by artist Pierre Giner, this exhibition was conceived as an openly free and digitally rich space devoted to video games. Acknowledging this visual culture that feeds our contemporary imaginations, *Ultima* prompted visitors to interrogate their own visual behaviour. In contrast to models of museumization, the installation of the exhibition was organized around highly compelling themes. A wide range of media offered over 225 videos, exploring the plurality of our contemporary world, as though letting a breath of fresh air in through an open window.

Entering the exhibition, visitors encountered a wall of sounds and images offering an exhilarating flood of interviews with prominent figures in the gaming world: researchers, historians, game studies scholars, as well as artists who appropriate the language of video games, demonstrating that art does not have a monopoly on images. While the image has been the substance of art for a long time, today it is its raw material—a hybrid material given the diversity of contemporary media. According to the curator, the ceiling of the exhibition space resembled a remarkable “electronic vault” covered with twelve screens showing video games. The suspended screens presented a panorama of the cultural codes of gaming. From the era when devices were limited to a few large pixels to represent game environments to the atemporal world of the first role-playing and adventure games, which lacked a succession of days and seasons or other representations of time, video games have evolved into relational forms and sensory mediation. Visitors could recline on loungers and contemplate this electronic sky undisturbed or play the video games.

The video games projected on this virtual ceiling manifest aspects borrowed from other media, such as the labyrinth imagery of Nintendo's *Donkey Kong* and the post-apocalyptic quests of *Fallout*, as well as a militarized masculinity and a Tolkienian or postmedieval imagination. This comprehensive view of video games shows the gaming universe to be primarily concerned with the city and catastrophe. Inequalities, real estate battles, ethnic segregation, the ties between finance and politics, the fragmentation of the metropolis, heightened security, and gangs are the most common subjects in this virtual context. The gameplay of the first online games represented urban life in a summary and stereotyped manner: business districts consisting of anonymous buildings, classical monuments, car traffic or deserted streets created a sense of the hopelessly empty virtual city. The model of the ideal city of Filippo Brunelleschi, Leon Battista Alberti, and Piero della Francesca, constructed according to the new geometric rules of perspective, constituted a reference based on our modes of perception. This archetype offered clear rules for situating oneself in space and time. The invention of perspective established an analogy between the gaze and the representation of the world; it placed the subject in front of the image. The vanishing point was dependent on the viewer's perspective, such that the image functioned as a device for viewing and interpreting the world. Today, we apprehend places using another logic—3D technology gives players the possibility to inhabit the image. Movement encourages the readability of the city, facilitating how gamers recognize and interpret the elements of the landscape in order to orient themselves. For example, the gameplay of *Grand Theft Auto* gives players the possibility to gradually form a mental image of the places visited. This virtual navigation establishes a new culture of multimodal wandering and will certainly influence our way of conceiving mobility in the future.

The back wall of Le Lieu unique featured a more common museographic model in a long display case showing old video paraphernalia. Viewers could gaze upon this gallery of plastic relics, from the first generation of Magnavox Odyssey consoles (1972 to 1975) to MicroVision, the first handheld game console that used



interchangeable cartridges, or the portable Game Boy with a monochrome display, to the latest version of Wii controllers. Generations intersected here, between older people's nostalgia for the devices of their childhood and young people's fascination with retrogaming. It is perhaps the most disappointing part of the exhibition, since here the museum reappears to insulate the objects, de-animating the previously operational devices. This strategy overdetermines their signification



and extends their meaning into a field of intensified attention, yet gives viewers the feeling of dead objects.

**From screen practices...**

In *Ultima*, the profuse mutation of screens is striking. At first only peripherally present through its display function, the later interactive screen transformed the

vocabulary of the image through its sensory, tactile, and kinaesthetic experience. In the history of media, the dematerialization of screens definitely wrote a new chapter on the relationship between the gaze and the image. In the history of visual arts, the plane or surface that receives the projection, whether a wall of frescoes or an oil painting on canvas, is not a screen in the strict sense of the term. While the painted panel can be understood as a screen device, the term itself has



## LE JEU VIDÉO. UN BON PETIT SOLDAT ?

À des milliers de kilomètres de sa cible, les yeux rivés sur son écran, un pilote de drone lance un missile avec le bouton d'un joystick. Une action qui questionne tout autant la guerre hor-sol que les liens entre jeu vidéo et monde militaire. Ces liens sont anciens : Computer Space, ancêtre des jeux vidéo, a été développé dans les années 1960 au sein du complexe militaire-industriel pour mesurer la puissance de calcul des ordinateurs.

Le succès de Call of Duty, Counter-Strike ou Battlefield, dans lesquelles on rejoue conflits passés et contemporains en mode multijoueurs, ne se dément pas. De même avec les reconstitutions historiques : guerres napoléoniennes, guerre de Sécession, Première ou Seconde Guerre mondiale, guerre du Vietnam ont droit à leurs simulations. On peut aussi se battre dans l'Antiquité, devenir un spécialiste du mouvement des ballabordes dans les jeux de combat médiévaux. Et que dire de tous les jeux spatiaux où les combats font l'objet de mises en scène spectaculaires, comme dans Eve Online ? Sur

terre, sur mer ou dans l'espace, partout il faut se battre pour sauver son pays, le monde, l'univers.

Aujourd'hui, toutes les armées du monde s'entraînent sur des simulateurs de guerre toujours plus sophistiqués, développés par les mêmes entreprises qui font les jeux grand public - la plus cotée est la technique Bethesda Interactive. Le jeu est pour elles tout à la fois un outil de propagande et de recrutement. L'US Army diffuse America's Army, l'armée française une série de mini-jeux. Des militaires viennent même faire leur marché lors des conventions de jeux vidéo, comme le montre implacablement la documentariste norvégienne Tonje Hessen Schei dans La Guerre des drones.

Les États ont vite compris l'influence des jeux vidéo pour construire leur grand récit nationaliste. La Russie soutient le développement de jeux à la gloire de ses conquêtes militaires, le Vietnam met en scène sa victoire à Dien Bien Phu, la Chine continue sa guerre mémorielle avec le Japon

par jeux interposés. Iran interdit Battlefield 3 qui se termine sur une attaque de Téhéran...

Logiquement, le jeu de guerre devient aussi le terrain d'interventions politiques. Pour son projet Dead in Iraq, l'artiste américain Joseph DeLappe s'est servi de la messagerie d'America's Army pour publier, de 2006 à 2011, la liste des soldats américains morts en Irak. À l'appel, Iraq Warfare, un mod d'Arma 3, offre d'accommoder des djihadistes de Daech pour tuer des soldats turcs et irakiens.

Face à cet afflux d'armes et de violences, certains choisissent des chemins de traverse. Le jeu This War of Mine met ainsi en scène des civils qui doivent survivre dans une ville assiégée. Cette façon de montrer l'envers du combat rappelle que la guerre glorifiée dans les jeux vidéo reste sale et meurtrière. Même masquée à la manière depuis une base américaine du Nevada...

Konami, 1981  
Dans ce classique du jeu de tir à scrolling horizontal, un vaisseau spatial lève sur tout ce qui bouge.

2/12



been confined for a long time to the decorative arts, as in fireplace screens. From the cathode ray to the touch screen, via the plasma and LCD screen, we have advanced to an era of the miniature or transparent screen. Players can now immerse themselves in the imaginary world of the game's fictive space. The player's point of view is thus moved inside the projected image. The game *Portal* is one example

of how crossing over into the image is not merely metaphorical, since it is itself a game of teleportation. So the image is no longer something that one regards, but rather an entity that one inhabits.

The remarkable challenge of *Ultima* is to assert that the image is much more than a support applied to a surface. The video games assembled in *Ultima* demonstrate



*Ultima*. ©Martin Argyroglo.

myriad viewpoints on immersion. Our relationship to the image is radically altered by immersion and our regular experience of media. Alberti's painted image as an open window, with its frame that delimits representational space, giving painting a framework of signification in Western art, is no longer valid. This Western conception of the image is undermined by the numerous meanings that immersion

gives it. The image absorbs and transports us. These two effective functions go hand in hand with the permanent transformation of the image by ergodic media. In the latter, interaction with the device is essential for the media to evolve; the player's actions reconfigure the physical and perceptual materiality of the virtual environment. Such is the case in augmented-reality games, such as *Ingress*, where players experience a physical space, most often urban, in which they must use digital, virtual, connected, and mobile devices. In this new virtual geography, the experience of moving through the city expresses the physicality of the player's visual experience. The game space of *Ultima* thus prompts one to reflect on the spaces in play. The concentration of images in the exhibition triggers an analysis of our varied modes of experience when interacting with the artifacts, the constructed and lived situations, which in turn posit new relationships to art and video games. It is doubtless in this sense that one can speak of practicable and habitable images.

#### ...to the screen's disappearance

The Western conception of the image spread worldwide, as the first rounded, convex screens were gradually replaced by deliberately rectangular and increasingly flat screens. It was all made to recall a painting hanging on a wall. Yet in this new conception of the image, the screen tends to be silent or forgotten; it becomes transparent and even curved. Perspective no longer fixes the subject. In the video game, the subject is not a solitary unit standing before the representation; rather, the subject enters the frame, passes through the mirror. Video game immersion has literally shattered the frame and the screen. The latter is no longer merely the parergon that frames the narrative representation. In *Ultima*, Giner pushes the experience even further by removing the screen altogether, as with *Johann Sebastian Joust*, a motion-controlled game based on the music of Bach's *Brandenburg Concertos*. Here, the image has disappeared. Players are simply guided by the sound, the vibrations, and the LED lights of the motion controllers, which create a novel improvised choreography. The subject's location and point of view thus take on new dimensions. This technological advancement shows that users of digital visual culture are sensualists rather than readers; above all, they seek visual pleasure and physical stimulation. The viewer-user of a digital image wants to be visually shocked. The image once more becomes a device for interaction, experimentation, and exploration, as it had been historically in visual art and as it has been recently described in the anthropology of art. It is no longer the fixed view established by the museum's hermetic way of displaying art. Using alternate worlds, where players enjoy coordinating their movements, seeking the immersion possible through the realism of the graphics, situations, and characters, Giner succeeded in orchestrating this digital creativity in *Ultima* to bring out renewed forms of the image. The long history of the frame as an open window, established by Alberti in the 15th century, has come to an end. The screen has replaced the traditional mode of viewing with multiples interfaces. But to plunge headlong into the image, as many video games demand, elicits a mixed response. Plato's allegory of the cave has determined our relation to the imagination—some still interpret the perceptual illusion taken as fiction as having a dangerous magical element. However, the imagination is the faculty of creative association of ideas with reality, and this is the basis for our ability to adapt to life—what we call discernment and intelligence. To participate in forging a collective memory of video games and to change the relation of practices to the image is a compelling aim. Given these conditions, we have begun to pass through the mirror; soon ubiquity will no longer be the privilege of gods.

Florence Chantoury-Lacombe  
Translated by Oana Avasilichioaei

**Florence Chantoury-Lacombe** is an art critic and professor of art history, specializing in Italian Renaissance art. Her research focuses on visual arts and climate change. She lives in Montreal and Paris and has published *Peindre les maux: Arts visuels et pathologie 14-17e siècle* (Éditions Hermann). She is currently writing a critical study on visual arts in Venice.

# LES TEMPS INACHEVÉS,

DE PATRICK BERNATCHEZ :

## ÉTAT DES LIEUX

Sous le dénominateur commun *Les Temps inachevés*, les commissaires Lesley Johnstone du Musée d'art contemporain de Montréal et Kevin Muhlen du Casino Luxembourg réunissaient au Musée d'art contemporain de Montréal, pour une première fois, deux ensembles majeurs puisés dans deux cycles (de création, production et réalisation) de l'artiste interdisciplinaire Patrick Bernatchez, *Chrysalides* (2006-2013) et *Lost in Time* (2009-2015)<sup>1</sup>. Depuis la Rotonde, l'ensemble du corpus se prolongeait dans plusieurs salles de l'étage supérieur et s'articulait autour de dessins, photographies, films, créations sonores et installations dont les thématiques à caractère de déliquescence et de futur post-apocalyptique résonnent tout particulièrement en ce début de XXI<sup>e</sup> siècle.

Regroupés ainsi, les deux ensembles déployaient de manière exponentielle les liens dialectiques existant entre chacune des œuvres, tout en rendant palpables le processus organique aussi bien que processuel de l'artiste. Cet assemblage donnait aux deux ensembles des allures de *Gesamtkunstwerk* et au Musée des allures de caisse de résonance. Évoluant en parallèle sur plusieurs années, les deux ensembles transformèrent par le fait même la notion d'exposition en marqueur dans le temps, et, symboliquement, en une étape intermédiaire qui anticipe une transformation à venir, le tout faisant l'objet de documentations ponctuelles et évolutives<sup>2</sup>.

Au cours de cette étape, la mise en dialogue des éléments offrait l'opportunité inédite de prendre la mesure de la relation privilégiée qu'entretient l'artiste avec la dimension sonore, tant du point de vue plastique que musical<sup>3</sup>, et de mettre en valeur quelques-unes des collaborations qui sont au cœur de sa démarche polymorphe.

### *Are You Experienced?*

Dès la Rotonde, en guise de premier glissement, huit haut-parleurs circonscrivent par le biais du son l'espace circulaire et plongent le visiteur dans l'ultime variation du thème de la variation : *Goldberg Experienced.04 (GE0433RPM)*<sup>4</sup>. Le ton est aussitôt donné.

Pour cette œuvre, Bernatchez, en collaboration avec le compositeur Patrice Coulombe, a fait des « prélèvements » à même les motifs musicaux générés par le projet *77 K, 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> mouvements (Goldberg Experienced.03)*<sup>5</sup> pour ensuite (re) composer l'œuvre selon un procédé de « collage », à l'image des mouvements mécaniques que subissent les huit vinyles. La partition pour huit pianos qui en émerge imprègne d'une spirale polyphonique l'espace architectural et lumineux du musée – telles de souveraines *lucioles* –, tout en annonçant une articulation par le son des espaces à venir.

C'est en déambulant de haut-parleur en haut-parleur, en se rapprochant isolément de chacune des partitions spatialisées que *les temps se font visibles*, que le *gestus* entre l'archaïque et le moderne s'articule, que les battements de mesure – ou d'ailes – nous rappellent que la lumière pulsative et fragile des *lucioles*<sup>6</sup> nous expose à la collision des temps passés, présents ou futurs. Le « contrepoint rigoureux » ainsi renouvelé donne à entendre une vision « horizontale » de la musique, tandis que l'harmonie en propose une vision « verticale »<sup>7</sup> dont l'écoute rappelle, par moment, Steve Reich et Morton Feldman.

### *Chrysalides (2006-2013)*

*Nous sommes devant l'image comme devant du temps – car, dans l'image, c'est bien du temps qui nous regarde aussi.*<sup>8</sup>

Portées par de graciles pulsations de piano, des bobines de fil textile s'étendent jusqu'à un haut-parleur en rotation sur lui-même, telles des ouvrières d'un temps révolu qui s'affairent à tisser un éventuel cocon. D'une durée qui demeure incon nue, l'activité ouvrière est orchestrée par une partition de piano que l'artiste a « composée » selon un protocole rigoureux<sup>9</sup> qui vise à transposer l'effort oublié en musique. Il s'agit de l'installation *Fashion Plaza Nights*.

Au mur, un fil d'Ariane, issu de 91 dessins au caractère à la fois fantasmagorique et dystopique, fait écho à l'installation. Il se dégage de la fusion entre le dispositif et la série de dessins une impression de déliquescence dont l'espace-temps mythopoétique<sup>10</sup> n'est pas dépourvu d'une certaine bestialité. Cette genèse allégorique, dont les formes végétales, animales, humaines ou minotauresques s'abandonnent à divers degrés de transformation, de transgression ou même de contamination, n'est pas sans rappeler le caractère vertigineux de la survivance.

L'ensemble des éléments au cœur de *Chrysalides* gravite ainsi autour de questions liées à la vie et à la mort, au passage des saisons, à la métamorphose, à la mutation et à la transformation. C'est lors d'un séjour de six mois à Berlin que la vie au sein du *Fashion Plaza*<sup>11</sup> prit tout son sens pour l'artiste. Il est aussi possible de faire une expérience plus intimiste de l'édifice en visionnant la trilogie de films *I Feel Cold Today*, *Chrysalide* et *13*, dont la signature cinématographique et sonore marquée de tensions souligne différentes formes d'effritement de la vie en relation avec le lieu.

### *Lost in Time (2009-2015)*

*Si le bruit est toujours violence, la musique est toujours prophétie. En l'écoutant, on peut anticiper le devenir des sociétés.*<sup>12</sup>

Tel que l'ont démontré au début du siècle dernier Luigi Nono et d'autres artistes de l'avant-garde, si on se fie à l'emblématique rythmique qui se tisse peu à peu dans la deuxième portion de l'exposition, la musique fait plus qu'anticiper le devenir des sociétés : elle en sonne le glas. Ce qui s'annonçait comme une « odyssee » prend peu à peu la forme d'un décompte.

Afin de passer de l'ensemble *Chrysalides* à celui de *Lost in Time*<sup>13</sup>, il faut d'abord franchir indemne le passage opaque où gît *Black Watch*<sup>14</sup>, six haut-parleurs amplifiant le tic-tac du mécanisme. De toute évidence, notre temps est compté. Cette montre-bracelet qui mettra mille ans à exécuter une révolution de cadran complète entraîne subtilement le visiteur dans la vertigineuse incursion labyrinthique qu'est *Lost in Time*.

À l'issue du passage, nous faisons face au monumental « tableau vivant » *Goldberg Experiend.01 Berlin Session*<sup>15</sup> avec sa station d'écoute, où Bernatchez explore l'élasticité de la partition originale des *Variations Goldberg* de Jean-Sébastien Bach, en intégrant au mécanisme d'un piano à queue une « nature morte de type hollandaise du XVII<sup>e</sup> siècle » – plus ou moins à la façon d'un John Cage –, afin d'en extraire de potentielles plasticités sonores<sup>16</sup>. Il est aussi possible de manipuler le bras de la table tournante de la station d'écoute et de se déplacer à son gré de



Patrick Bernatchez, *Lost in Time*, 2014. Film couleur transféré sur support numérique.  
48 min, son (extrait). Coproduction Musée d'art contemporain et Casino Luxembourg.



Patrick Bernatchez, *Lost in Time*, 2014. Film couleur transféré sur support numérique.  
48 min, son (extrait). Coproduction Musée d'art contemporain et Casino Luxembourg.



Patrick Bernatchez, *Fashion Plaza Nights*, 2007-2013. Vue de l'installation. © Photo : Trung Nguyen.



variation en variation, tout en observant la « nature morte » de l'arrière-plan qui s'affaisse en *stop-motion*.

Avec l'installation *Lost in Time 33-66*, Bernatchez défie à nouveau la notion de temps. Un meuble renferme un tourne-disque relié à un métronome mis en tension, la cadence de ce dernier étant trafiquée de manière à atteindre la pulsation de 33 RPM (tour par minute) dictée par le tourne-disque. Battant inexorablement la mesure à l'unisson, le métronome échappe progressivement à son détournement, et ce, jusqu'à ce qu'il atteigne 66 BPM (battement par minute). Le battement de la mesure passe ainsi de la noire au demi-temps. Comme quoi, le contrôle du temps résiste aux plus subtiles subversions.

Cette fascination pour l'opposition de diverses notions temporelles – passé, présent et futur, temps vécu, temps performatif, voyages dans le temps, continuum espace-temps – puis leur manipulation par le truchement de la dimension sonore, conjointement à un rapport plastique exploratoire, est à l'origine des nouvelles formes de « composition » propres à l'artiste. Cette opposition s'avère encore plus flagrante lorsque les particularités spécifiques aux médiums – ou supports – en jeu agissent les unes sur les autres.

### « Et si... »

Tel que le souligne la commissaire Lesley Johnstone dans son résumé de la trajectoire de l'artiste<sup>17</sup>, « Et si... ? » est un puissant *leitmotiv* chez Bernatchez. S'ajoute à cet impératif la quête de l'intemporel, où l'espace et le temps s'entrechoquent, rebondissent l'un sur l'autre, se compressent ou se superposent. De plus, les projets de longue haleine exigent de Bernatchez qu'il en fragmente les étapes. Ainsi, tout en menant à terme le projet de film *Lost in Time*, des « créations satellites » émergent et dialoguent entre elles. Par exemple, *BW* (la montre-bracelet), *Protagoniste 1, 2 et 3*, le *Casque intégral pour cheval* ainsi que *77k, 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> mouvements (Glodberg Experienced.03)*, *Goldberg Experienced.04 (GE0433RPM)*, *180°*, *Piano orbital.01, .02, .03, .04*. En se faisant écho, les œuvres imprègnent le musée de motifs et de structures polyphoniques inusitées, où les textures soniques forment une ultime composition, un peu à la façon d'un Ligeti.

Chaque ensemble passe peu à peu du stade d'élaboration au mode laboratoire, au mode travail, puis aux œuvres satellites, et ce, jusqu'à ce que le cycle se close de lui-même. Certaines pièces – telle le *Casque intégral pour cheval* – sont présentées « sous verre », empruntant à la forme « muséologique », interrogeant l'« archive » et les situant quelque part entre le cabinet de curiosités et le bijou. L'objet s'offre ainsi à la vision, mais le filtre qui teinte le verre le maintient à une certaine distance. L'objet est exhibé, mais « l'aura, étrange tissu d'espace et de temps, apparition unique du lointain<sup>18</sup> » en sera toutefois préservée.

Ajoutons, parmi ces œuvres et collaborations multipliées, l'enregistrement sur vinyle en édition limitée de *Lost in Time / Murcof*<sup>19</sup>, bande sonore du film éponyme. Celle-ci comprend par ailleurs l'aria des *Variations Goldberg* chantée par les Petits Chanteurs du Mont-Royal, sous la direction de Gilbert Patenaude.

### Futur conditionnel

Poème technosymphonique et éloge de la fuite, *Lost in Time* nous rappelle que « du point de vue de l'homme, qui vit toujours dans l'intervalle entre le passé et le futur, le temps n'est pas un continuum ni un flux ininterrompu; il est brisé au milieu, au pont où "il se tient"; et "son" lieu n'est pas le présent tel que nous le comprenons habituellement, mais plutôt une brèche dans le temps que "son" constant combat, "sa" résistance au passé et au futur fait exister<sup>20</sup> ». Et c'est « l'usage du monde qui permet de créer de nouveaux récits<sup>21</sup> ».

Pour clore l'exposition, *Goldberg Experienced.04 (GE0433RPM)* se déployait à nouveau, cette fois sous la forme d'un concert, où huit pianistes interprétaient en temps réel les huit partitions, celles-là mêmes qui revisitaient l'œuvre *77k, 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> mouvements (Goldberg Experienced.03)*. L'espace de ce moment, la boucle était bouclée. Jusqu'à la prochaine odyssée, puisque l'exposition continuait sa route vers The Power Plant Contemporary Art Gallery, à Toronto.

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. Site web: [MaryseMorin.ca](http://MaryseMorin.ca)

1 *Les Temps inachevés* est une coproduction du Musée d'art contemporain de Montréal 2015-2016 et de Casino Luxembourg – Forum d'art contemporain 2014. A été présentée au Musée d'art contemporain de Montréal, du 17 octobre 2015 au 10 janvier 2016. Voir [www.macm.org/patrickbernatchez/macm.org](http://www.macm.org/patrickbernatchez/macm.org), [www.casino-luxembourg.lu/fr/Casino-Channel/Patrick-Bernatchez-Les-temps-inacheves](http://www.casino-luxembourg.lu/fr/Casino-Channel/Patrick-Bernatchez-Les-temps-inacheves), [www.macm.org/expositions/patrick-bernatchez/](http://www.macm.org/expositions/patrick-bernatchez/).

2 Bernard Schütze, « *Time to Tell* », dans *Patrick Bernatchez: Lost in Time*, catalogue monographique sous la direction de Mélanie Boucher, Éditions de la Galerie de l'UQAM, 2012; *idem*, « *An Allegorical Diagnostic of an Imminent Cataclysm* », dans le livret publié par le Centre des arts actuels Skol lors de l'exposition *Chrysalides*, de Patrick Bernatchez, 4 avril-3 mai 2008; monographie : *Patrick Bernatchez – Les temps inachevés*, Forum d'art contemporain, Casino Luxembourg, Musée d'art contemporain de Montréal, mars 2015. <http://www.patrickbernatchez.org/>.

3 Voir [soundcloud.com/bernatchez-1](https://soundcloud.com/bernatchez-1).

4 Composition pour huit pianos et huit haut-parleurs, en collaboration avec Patrice Coulombe, compositeur, Marybelle Frappier, pianiste, et Adam Cavaluzi, ingénieur de son. Le terme *experienced* évoque avec humour l'album emblématique du mythique guitariste Jimi Hendrix, *Are You Experienced?*, lui dont le groupe portait le nom de *The Jimi Hendrix Experience*.

5 Huit vinyles conçus ou « préparés » à partir des *Variations Goldberg* de Jean-Sébastien Bach, interprétées par Glenn Gould. L'artiste a appliqué des obstacles à la lecture de chaque vinyle, ce qui en fragmente l'écoute et en modifie la durée. À la longue, il en résulte des *loops* ainsi qu'une dégradation physique des vinyles. Plus tard dans sa carrière, Glenn Gould a lui aussi revisité son premier enregistrement des *Variations Goldberg* en (ré)interprétant l'œuvre de Bach.

6 G. Didi-Huberman, *Survivance des lucioles*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2009, p. 38.

7 Voir [fr.wikipedia.org/wiki/Contrepoint\\_rigoureux](http://fr.wikipedia.org/wiki/Contrepoint_rigoureux).

8 G. Didi-Huberman, *Devant le temps*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2000.

9 Dans un geste à la fois ludique et archivistique, sur une durée d'un an à raison d'une nuit par mois, l'artiste a photographié de manière répétitive les fenêtres illuminées au hasard des étages où l'activité ouvrière se poursuivait jusque tard dans la nuit, afin de transposer l'effort ouvrier en musique. Il en est résulté toute une série d'explorations et de procédés, évoluant avec l'étroite collaboration du centre d'artistes Avatar et plus particulièrement de Mériel Lehmann et Jocelyn Robert.

10 Pour plus de détails, voir Bernard Schütze, « *An Allegorical Diagnostic of an Imminent Cataclysm* », dans le livret publié par le Centre des arts actuels Skol lors de l'exposition *Chrysalides*, de Patrick Bernatchez, du 4 avril au 3 mai 2008.

11 Immeuble industriel montréalais ayant abrité pendant plusieurs années l'atelier de l'artiste.

12 J. Attali, *Bruits. Essai sur l'économie politique de la musique*, Fayard / PUF, 2001. Murray Schafer émet aussi cette hypothèse dans son livre *The Tuning of the World* (Knopf, 1977, p. 7) : « *There can be little doubt then that music is an indicator of the age, revealing for those who know how to read its symptomatic messages, a means of fixing social and political events* ».

13 Cet ensemble évolua avec la précieuse collaboration de Brigitte Henri.

14 Idée originale de Patrick Bernatchez, la *BW (Black Watch)* a été dessinée et fabriquée en collaboration avec Roman Winiger, un horloger suisse reconnu. Le titre de l'œuvre, *BW*, est une forme initialisée de la montre en soi et réunit les initiales des patronymes de l'artiste et de l'horloger. Voir Bernard Schütze, « *Time to Tell* », *op. cit.*

15 En collaboration avec le pianiste David Kaplan, récipiendaire du Prix Sobey 2010.

16 Appliquer les techniques de piano « préparé » à une œuvre classique, lui redonner son état de « matière vivante » en opposition à une œuvre figée dans le temps.

17 Patrick Bernatchez, *Les temps inachevés*, Forum d'art contemporain, Casino Luxembourg, Musée d'art contemporain de Montréal, mars 2015, p. 4.

18 W. Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Éditions Allia, 2013.

19 En collaboration avec l'artiste du son du même nom, Murcof, [soundcloud.com/murcof/lost-in-time-chapter-01](https://soundcloud.com/murcof/lost-in-time-chapter-01), [soundcloud.com/murcof/lost-in-time-chapter-04](https://soundcloud.com/murcof/lost-in-time-chapter-04).

20 H. Arendt, *La crise de la culture*, Gallimard, 1972, p. 21.

21 N. Bourriaud, *Postproduction*, Les Presses du réel, 2003-2009, p. 42.



Patrick Bernatchez, Video still of *Lost in Time*, 2014. Colour film transferred to digital support, 46 min, sound. Co-produced by the Musée d'art contemporain and Casino Luxembourg.

# *LES TEMPS INACHEVÉS,*

BY **PATRICK BERNATCHEZ:**



Patrick Bernatchez, *Chrysalide 6*, 2006. Graphite on paper; 28 x 21.5 cm. 33.7 x 27.5 x 4.1 cm (framed).  
Collection Nathalie de Blois, Montreal.



Patrick Bernatchez, *Goldberg Experienced.01*, 2010-2011.

From October 17, 2015 to January 10, 2016, curators Lesley Johnstone of the Musée d'art contemporain de Montréal and Kevin Muhlen of Casino Luxembourg presented *Les Temps inachevés* by interdisciplinary artist Patrick Bernatchez at the Musée d'art contemporain de Montréal.<sup>1</sup> This exhibition brings together, for the first time, major works drawn from two cycles of creation, production, and presentation: *Chrysalides* (2006-2013) and *Lost in Time* (2009-2015). The series of works, which include drawings, photographs, films, sound pieces, and installations, begin in the Rotunda and continue in several galleries on the second floor, tackling the overall theme of decline and post-apocalyptic future that is particularly resonant with the early 21st century.

Thus assembled, the two series proliferate the dialectical relationships between the works, while at the same time making the artist's organic and process-oriented methodology tangible. The installation gives the work the appearance of a *Gesamtkunstwerk* and the museum the appearance of a sound box. As the series were developed concurrently over several years, during which time the artist regularly documented their progress, the series transform the notion of the exhibition into a time marker and, symbolically, into an intermediary step implying future transformations.<sup>2</sup>

In this step, the dialogue created between the elements offers an unprecedented opportunity to gauge the artist's special relationship to sound, from both a material and a musical perspective,<sup>3</sup> and to showcase key collaborations in his polymorphous practice.

#### Are You Experienced?

The first variation begins in the Rotunda, as the sound from eight loudspeakers circumscribes the circular space, immersing visitors in the latest reworking of the variation theme: *Goldberg Experienced.04 / GE0433RPM*.<sup>4</sup> The tone is immediately set.

For this work, Bernatchez collaborated with composer Patrice Coulombe to "sample" musical motifs similar to the ones created for *Goldberg Experienced.03 / 77 K, 1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup>, 3<sup>rd</sup> movements*,<sup>5</sup> which were then (re) composed through a process of collage to reflect the mechanical movements of the eight vinyl records. The resulting score for eight pianos flood the museum's bright architectural space with polyphonic spirals, which, like sovereign *luciola* [fireflies], articulate the subsequent spaces through their sound.

It is by walking from loudspeaker to loudspeaker to hear each spatialized score individually that listeners sense *time being made visible* and articulate the gestures between the archaic and the modern, while the beats of the tempo—or of the wings—suggest that the pulsating and fragile light of *luciola*<sup>6</sup> exposes one to a collision between the past, present, and future. The re-envisioned "counterpoint" creates a "horizontal" listening experience of the music, while the harmony provides a "vertical" experience,<sup>7</sup> reminiscent of works by Steve Reich and Morton Feldman.

#### *Chrysalides* (2006-2013)

"We stand before the image as before time, since, in the image, time is also watching us."<sup>8</sup>

Stirred by the gentle notes of a piano, spools of thread unwind, wrapping their thread around a revolving speaker like workers from a former era diligently spinning a cocoon. Of indeterminate duration, the labour is orchestrated by a piano score the artist "composed" using a rigorous procedure,<sup>9</sup> aiming to transpose the forgotten effort of manual workers into music. This is the installation *Fashion Plaza Nights*. On the wall, an Ariadne's thread, arising from 91 phantasmagorical and dystopian drawings, echoes the installation. The fusion between the installation and the series of drawings exudes a sense of decline, whose mythopoetic space-time<sup>10</sup> is endowed with a kind of bestiality. This allegorical genesis, in which vegetal, animal, human, and minotaur forms are subjected to different degrees of transformation, transgression, and even contamination, evokes the vertiginous nature of survival.

All the elements of *Chrysalides* revolve around questions of life and death, the passing of the seasons, metamorphosis, mutation, and transformation. It was during a six-month stay in Berlin that the artist came to fully understand the significance of the Fashion Plaza building.<sup>11</sup> For a more intimist experience of the building, viewers can watch the film trilogy *I Feel Cold Today*, *Chrysalide* and *13*, whose tense cinematic and audio style underscores the various kinds of erosion of life relative to the place.

#### *Lost in Time* (2009-2015)

"If noise is always violence, music is always prophecy. By listening, we can predict society's future."<sup>12</sup>

Luigi Nono and other avant-garde artists demonstrated this notion in the early 20th century. If we trust in the rhythmic signature gradually woven in the

# WHERE IT'S AT

second part of the exhibition, music does more than anticipate society's future: it sounds its death knell. What first appears as an "odyssey" slowly turns into a countdown.

To go from the *Chrysalides* series to *Lost in Time*,<sup>13</sup> visitors must first pass unscathed through the dimly lit corridor displaying *Black Watch*,<sup>14</sup> while six loudspeakers amplify the ticking of its mechanism. Clearly, our hours are numbered. This wristwatch, whose single hand will take a thousand years to make a full rotation, subtly leads visitors into the vertiginous and labyrinthine foray of *Lost in Time*.

Exiting the corridor, visitors face the monumental "tableau vivant" *Goldberg Experiend.01 / Berlin Session*<sup>15</sup> and its listening station. In this work, Bernatchez explores the elasticity of Johann Sebastian Bach's original score of the *Goldberg Variations* by integrating a "still life in the Dutch Baroque style" into the workings of a grand piano—more or less in the manner of John Cage—in order to generate potential audio material.<sup>16</sup> At the listening station, visitors can move the arm of the turntable to play the variation of their choosing, while watching the still life decompose in the stop-motion film projected in the background.

With the installation *Lost in Time 33-66*, Bernatchez once again challenges the notion of time. A structure encases a turntable spinning at 33 1/3 RPM (revolutions per minute) and a metronome beating at 33 BPM (beats per minute). Though initially marking the tempo in unison, the metronome and turntable gradually diverge to ultimately complement each other and reach 66 BPM. The tempo thus shifts from a quarter note to a half note, as though any attempt to control time resists the subtlest subversions.

Fascination with opposing various notions of time—past, present, and future, lived time, performative time, time travel, the space-time continuum—along with manipulation and material exploration of these notions through sound form the

basis for the artist's new modes of "composition." This opposition becomes even more obvious when the particular characteristics of the mediums—or supports—involved affect each other.

#### "What If..."

As curator Lesley Johnstone explains in her overview of the artist's practice,<sup>17</sup> the "what if..." is a powerful leitmotif for Bernatchez, as well as a quest for timelessness, in which space and time clash against and bounce off each other, compress or overlap. Furthermore, Bernatchez's long-term projects make it necessary for him to break down the steps. Thus, while the feature-length film *Lost in Time* was being completed, "satellite artworks" emerged to interact with each other, such as *BW* (the wristwatch), *Protagoniste 1, 2 and 3*, *Casque intégral pour cheval*, *Goldberg Experiend.03 / 77k, 1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> movements*, *Goldberg Experiend.04 / GE0433RPM, 180°*, and *Piano orbital 01, 02, 03, 04*. Echoing each other, the works fill the museum with unusual polyphonic motifs and structures, where the sound textures ultimately create a composition, somewhat in the manner of Ligeti.

Each series gradually moves from a conceptualization stage to the experimental and production stages, then to the satellite works, until the cycle completes itself. Some works, such as *Casque intégral pour cheval*, are displayed "under glass," which borrows a "museological" format that questions the "archive" and thus positions them somewhere between a cabinet of curiosities and jewellery. The object can be viewed, but at a certain distance behind glass. The object is exhibited, but the aura—"the strange tissue of space and time: the unique apparition of a distance"<sup>18</sup>—is nevertheless preserved.

In addition to these multiple works and collaborations, there is a limited edition vinyl LP, *Lost in Time / Murcof*,<sup>19</sup> the sound track of the film with the same name. The





Patrick Bernatchez, *BW*, 2009-2011. Installation. Wristwatch measuring millennia. In collaboration with watchmaker Roman Winiger. Collection of the artist.

recording also includes the aria of the *Goldberg Variations*, performed by the Petits Chanteurs du Mont-Royal choir and directed by Gilbert Patenaude.

#### Future Conditional

A techno-symphonic poem and an elegy of escape, *Lost in Time* reminds us that “seen from the viewpoint of man, who always lives in the interval between past and future, time is not a continuum, a flow of uninterrupted succession; it is broken in the middle, at the point where ‘he’ stands; and ‘his’ standpoint is not the present as we usually understand it but rather a gap in time which ‘his’ constant fighting, ‘his’ making a stance against past and future, keeps in existence.”<sup>20</sup> Furthermore, “it is the use of the world that allows one to create new narratives.”<sup>21</sup>

The exhibition closed with a concert of *Goldberg Experienced.04 / GE0433RPM*—eight pianists interpreted the eight scores, the same ones that revisited *Goldberg Experienced.03 / 77k, 1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> movements*. In this moment, the cycle came full circle. Until the next odyssey, when the exhibition travels to The Power Plant Contemporary Art Gallery, in Toronto.

Maryse Morin

Translated by Oana Avasilichioaei

With a background in music, media art, and anthropology, **Maryse Morin** writes in the space between art and anthropology, particularly relative to sensory studies. Her website is [maryse-morin.ca](http://maryse-morin.ca).

1 *Les Temps inachevés* is a co-production of the Musée d'art contemporain de Montréal (2015–2016) and the Casino Luxembourg – Forum d'art contemporain (2014–2015). See <http://www.macm.org/patrickbernatchez/en/>, <http://www.casinoluxembourg.lu/en/Casino-Channel/Patrick-Bernatchez-Les-temps-inacheves>, and <http://www.macm.org/en/expositions/patrick-bernatchez-2/> and <http://www.patrickbernatchez.org/>

2 Bernard Schütze, “Time to Tell,” in *Patrick atchez: Lost in Time*, ed. Mélanie Boucher (Montreal: Éditions de la Galerie de l’UQAM, 2012); *idem*, “An Allegorical Diagnostic of an Imminent Cataclysm,” in the booklet published by the Centre des arts actuels Skol during the exhibition *Chrysalides*, by Patrick Bernatchez (April 4 – May 3, 2008); Patrick Bernatchez, *Les temps inachevés* (Luxembourg and Montreal: Forum d’art contemporain, Casino Luxembourg, Musée d’art contemporain de Montréal, 2015).

3 See [soundcloud.com/bernatchez-1](https://soundcloud.com/bernatchez-1).

4 A composition for eight pianos and eight loudspeakers, created in collaboration with composer Patrice Coulombe, pianist Marybelle Frappier, and sound engineer Adam Cavaluzi.

The term *experienced* comically evokes *Are You Experienced*, the iconic album of legendary guitarist Jimi Hendrix, who started the rock band The Jimi Hendrix Experience.

5 Eight vinyl LPs made or “prepared” based on the *Goldberg Variations*, which were composed by Johann Sebastian Bach and interpreted by Glenn Gould. The artist set up obstacles on each LP to make the needle skip, which fragments the sound and changes the duration. Over time, this creates loops and physically erodes the records. Later in his career, Glenn Gould also revisited his first recording of the *Goldberg Variations* and (re)interpreted Bach’s score.

6 Georges Didi-Huberman, *Survivance des lucioles* (Paris: Les Éditions de Minuit, 2009), 38.

7 See <https://en.wikipedia.org/wiki/Counterpoint>.

8 Georges Didi-Huberman, *Devant le temps* (Paris, Les Éditions de Minuit, 2000). [Our translation.]

9 Using an archival and playful process, the artist repeatedly photographed, for one night a month over one year, the randomly lit windows of tenants working late into the night, in order to transpose their labour into music. This led to a series of explorations and procedures, which developed in close collaboration with the Avatar artist-run centre, in particular with Mériol Lehmann and Jocelyn Robert.

10 For more details, see Schütze, “An Allegorical Diagnostic of an Imminent Cataclysm.”

11 An industrial building in Montreal where the artist had his studio for many years.

12 Jacques Attali, *Bruits. Essai sur l'économie politique de la musique* (Paris: Fayard / PUF, 2001). [Our translation.] Murray Schafer also proposes this notion in his book *The Tuning of the World* (New York: Knopf, 1977), 7: “There can be little doubt then that music is an indicator of the age, revealing for those who know how to read its symptomatic messages, a means of fixing social and political events.”

13 This series developed with the invaluable collaboration of Brigitte Henri.

14 Original idea by Patrick Bernatchez, *BW (Black Watch)* was designed and made in collaboration with Roman Winiger, a well-known Swiss watchmaker. The work’s title, *BW*, represents the initials of the watch itself, as well as the initials of the artist’s and the watchmaker’s last names. See Schütze, “Time to Tell.”

15 In collaboration with classical pianist David Kaplan, winner of the 2010 Sobey Art Award.

16 Applying a prepared piano to a classical musical composition breathes new life into this work frozen in time, making it “living material.”

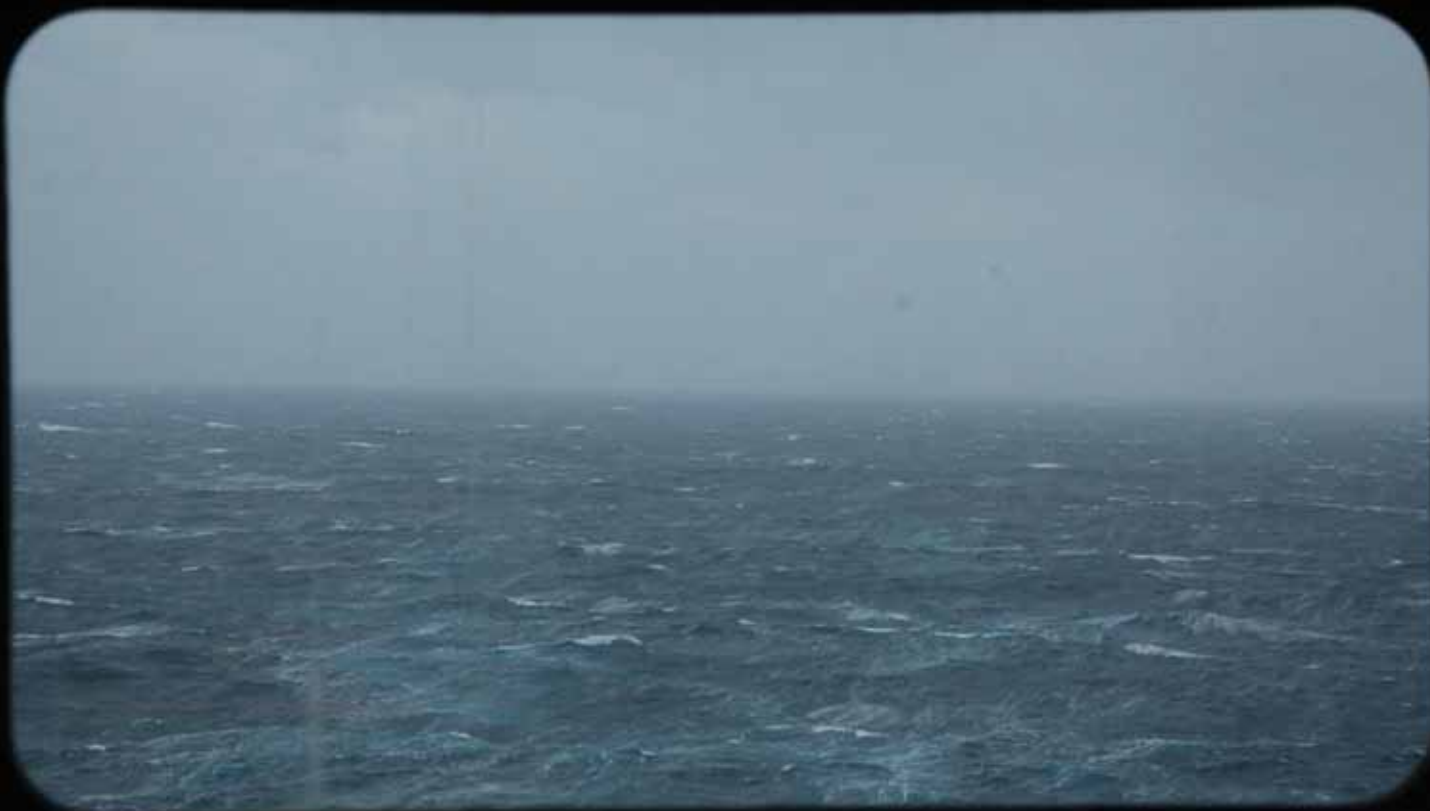
17 Bernatchez, *Les temps inachevés*, 4.

18 Walter Benjamin, “The Work of Art in the Age of its Technological Reproducibility,” in *Selected Writings, Volume 3*, trans. Edmund Jephcott et al., ed. Howard Eiland and Michael W. Jennings (Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, 2002), 104-105.

19 Made in collaboration with sound artist Murcof: [soundcloud.com/murcof/lost-in-time-chapter-01](https://soundcloud.com/murcof/lost-in-time-chapter-01), [soundcloud.com/murcof/lost-in-time-chapter-04](https://soundcloud.com/murcof/lost-in-time-chapter-04).

20 Hannah Arendt, *Between Past and Future* (New York: The Viking Press, 1961), 11.

21 Nicolas Bourriaud, *Postproduction*, trans. Jeanine Herman (New York: Lucas &



Laurent Lévesque, *Adam's Home*, 2015.  
Extrait de la vidéo. Vidéo d'installation.

# LUMIÈRE NATURELLE ET IMAGE DE SYNTHÈSE



Laurent Lévesque, *Friendly Floatees*, 2013-2015.  
Vue de l'installation. Installation numérique interactive en langage hypertexte

**LAURENT LÉVESQUE,  
JULIE TREMBLE  
ET PHILIPPE HAMELIN**

Le 3 octobre dernier, un transport depuis Montréal était gracieusement offert par le Musée des beaux-arts de Sherbrooke, *Sporobole* et *Destination Sherbrooke*, permettant ainsi de suivre la présentation de Julie Tremble et Philippe Hamelin au sujet de leur exposition en duo à *Sporobole*, *La Colonne bleue*; puis de prendre part au vernissage de l'exposition monographique de Laurent Lévesque, aux confins, qui avait lieu au Musée des beaux-arts de Sherbrooke.<sup>1</sup>

C'est connu : le dialogue entre éléments contraires permet souvent de faire ressortir ce qui caractérise l'un et l'autre. Si Laurent Lévesque met la lumière naturelle à l'avant-plan dans ses images et installations, Julie Tremble et Philippe Hamelin sont, pour leur part, dans la pure image de synthèse, *hardcore* numérique.

C'est l'effet de contraste entre les deux expositions qui m'a d'abord semblé évident, les situant chacune aux extrémités du spectre naturel / artificiel. Cependant, quelque chose transcendait cette opposition, et c'était littéralement le cas, car tout vole dans les œuvres de ces trois artistes. Éléments en suspension se déplaçant par les voies aériennes à l'intérieur comme à l'extérieur de la stratosphère, et ailleurs encore, alternant entre monde physique et numérique.

Le travail de Laurent Lévesque se déploie sous une multitude de formes – photographie, vidéo, installation sculpturale, images numériques, interactivité – et toujours, le caractère intangible du paysage est convoqué. Pour l'exposition *aux confins*, présentée au Musée des beaux-arts de Sherbrooke, l'artiste a proposé un corpus d'œuvres qui nous parlent, notamment, du ciel et sa lumière, naturelle ou pas.

Ce regard de l'artiste, fixé au ciel, remonte à 2011 avec le projet *Déséquilibres*, où une image du ciel et de sa lumière se trouve décomposée jusqu'à se dissocier complètement de sa relation à l'image source pour devenir pure abstraction.

Projet le plus ancien du corpus présenté, les dix photographies d'*Axes* (2012) font suite, chronologiquement, à *Déséquilibres* et se présentent comme des mises en scène où le sujet n'est pas l'objet photographié, mais bien l'exacte conjonction marquant ce moment où le sac de plastique éclipse le soleil au passage, le temps d'une fraction de seconde. Cet instant où l'aveuglement fait soudain place à la vision fugitive d'une rencontre d'éléments ainsi que leur relation transitoire – comment le ciel renferme-t-il ses objets ? Comment la lumière les habite-t-elle ?

À la lumière naturelle, Laurent Lévesque entremêle celle, artificielle, de type *daylight*, sous forme de puissants luminaires fluorescents. *Daylight 11:06* (2015) est la douzième itération d'un projet in situ consistant en la mise en place de panneaux couverts de tubes au néon, faisant face à des fenêtres de format identique. Face à ce désencastrement des fenêtres et de leur lumière, on se demande de quel point de vue aborder l'installation. Lorsque l'on s'insère entre le panneau et la fenêtre (ce qui semble à première vue être la chose à faire), on se rend vite compte que différentes conditions vont orienter la perception de l'œuvre : lumineuse d'abord, l'heure du jour ou du soir déterminant ce qui sera vu (un paysage aveuglé ou un reflet ébloui); puis spatiale, selon que l'on se trouve à l'extérieur ou à l'intérieur (une singulière émanation lumineuse par opposition à la matérialité de l'installation et sa mécanique). Or quelle que soit notre posture, nous sommes témoins, ici encore, d'un phénomène de rencontre : la lumière naturelle en face-à-face avec la lumière artificielle, culminant en une sorte de blanc sur blanc total lorsque le soleil frappe les fenêtres perpendiculairement, à 11h06 précises (ce que signifient les chiffres dans le titre de l'œuvre).

En mode mise en abyme, *Daylight.2014 : instants 1-25* (2015) est une version revisitée de *Daylight.2014* (2014) où la documentation photographique du projet se voit transposée en 25 diapositives, disposées sur un socle lumineux. Ici, l'œuvre initiale existe à travers cette lecture lumineuse qui, comme un filtre documentaire,





Laurent Lévesque, *Friendly Floatees*, 2013-2015. Extrait de la projection. Installation numérique interactive en langage hypertexte.

permet de réinterpréter le rôle des différents éléments du projet : lumière naturelle, tubes au néon, panneaux lumineux, points de vue sur le bâtiment – le devenir image de l'œuvre est aussi le devenir document de l'image.

Après *Axes*, les sacs sont toujours là dans le ciel : ils volent. *Friendly Floatees* (2013-2015) est une réponse technologique à un constat phénoménologique. Installation interactive où le spectateur est invité à explorer un espace virtuel constitué de centaines de ciels obstinément bleus qui contiennent autant de sacs de plastique en errance, l'œuvre se parcourt en s'accrochant, en quelque sorte, à ces sacs. De sac en sac, de ciel en ciel, l'espace n'offre aucun contour à longer, aucun horizon où poser son regard – c'est une dérive en plein jour, lucide.

Dans *L'apparente simultanéité des étoiles dans le ciel d'aujourd'hui* (2015), ce ciel perpétuel fait place à autre chose : un fond dépouillé de sa substance, un espace indéterminé. Associé à la fonction de transparence à travers l'usage de Photoshop, ce damier gris et blanc est généralement interprété comme la surface invisible sous l'image. Ciel numérique symbolique derrière le ciel naturel physique, cet espace pictural codé met ainsi à plat notre perception où s'entremêlent constamment images réelles et images de synthèse.

L'image de synthèse est le royaume naturel de *La Colonne bleue*, une exposition qui rassemblait une série d'œuvres des artistes montréalais Julie Tremble et Philippe Hamelin, exposant en duo à Sporobole. Il s'agissait, pour ces deux complices de longue date, d'une nouvelle collaboration/cocréation, la première remontant à plus de dix ans. Pour l'occasion, les artistes ont investi l'espace de manière à brouiller les pistes : ne sachant qui est l'auteur de quoi, on interprète l'exposition comme un ensemble cohésif autonome.

On y retrouvait deux courtes animations numériques muettes de Julie Tremble : *BPM 37093* (2014), ainsi qu'une toute nouvelle création, *Après Evangelion* (2015). Alors que la première évoque le devenir diamant d'une étoile agonisante, tournant sur elle-même dans un espace indéterminé, la seconde est une représentation de l'espace dont l'effet narratif repose sur l'interaction et l'évolution entre des éléments formels. Dans les deux cas, une forme de fausse rationalité est convoquée, une science imaginée qui prend ses racines dans des ouvrages classiques de science et de fiction tels que la série *Cosmos* (1980), de Carl Sagan, *Forbidden Planet* (1956) et *Armageddon* (1998). Traversées du fil narratif de la science-fiction, les œuvres de Julie Tremble ouvrent des espaces de réflexion qui ébranlent les assises du réel. La modélisation 3D et l'image de synthèse étant souvent utilisées dans la visualisation scientifique documentaire, nous sommes tentés de lui accorder une valeur de vérité. Parallèlement, l'animation numérique relève aussi de l'univers fantaisiste de l'enfance et de ses constructions imaginaires. En équilibre entre ces deux paradigmes de référence, ces pièces nous parlent du temps et de la manière dont se rejoignent et se confondent passé et avenir lorsque leur rencontre advient aux limites de l'espace concevable.

L'espace aménagé dans une image de synthèse permet de modéliser des hypothèses qui autrement ne seraient peut-être jamais énoncées. Tout à la fois

plastiques et métaphysiques, ces hypothèses sont comme autant d'intuitions sur la nature cachée du monde, en latence. Les œuvres de Philippe Hamelin convoquent cette latence par leur manière de travailler l'idée de motif en le transposant d'une forme à l'autre, d'un monde à l'autre dans un aller-retour entre dimension physique et espace numérique. Par ce mouvement, le motif en question se trouve chaque fois légèrement transformé, se révélant graduellement, se déployant lui-même tel un origami inversé. Un motif est aussi un prétexte, une motivation : si on l'anime et qu'on lui donne un pouvoir dynamique, il peut devenir son propre vecteur de transposition. C'est ainsi que l'imprimé interne d'une enveloppe devient, dans une courte animation 3D, un *Camouflage bureaucratique (Prédateur)* (2013), faisant au passage un clin d'œil au fameux film de science-fiction éponyme de 1987. Retournant au monde physique, le motif initial devient *Jungle* (2013), un imprimé de grande surface couvrant mur et colonne. Le même phénomène est à l'œuvre avec *Colonne Strip* (2015), une impression sur tissu d'une colonne du Musée du Louvre, qui fut ensuite transposée dans *La Fontaine et la chute II* (2015), une animation pour système 3D que les artistes ont créée en commun<sup>2</sup>. Dans ce dernier cas, on retrouve le même procédé : le motif du passage de l'eau à travers le portail de la ville (représenté sur une murale près de Sporobole) a été transposé dans l'animation, ondulant dans une série d'éléments graphiques d'appartenance aquatique et/ou aérienne. Puis *Translation* (2012) qui, dans le contexte, fait figure de clé de lecture : œuvre vidéo et animation 3D représentant la transformation d'oiseaux réels en volumes modélisés, elle traduit – sous forme d'hypothèse – le langage du monde physique dans l'univers numérique, et inversement. Le code n'est-il pas, au final, l'ADN par lequel peut s'exercer une forme d'alchimie du réel ?

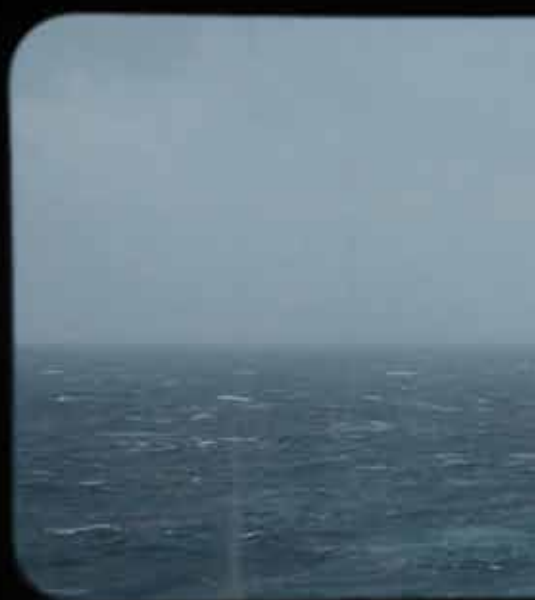
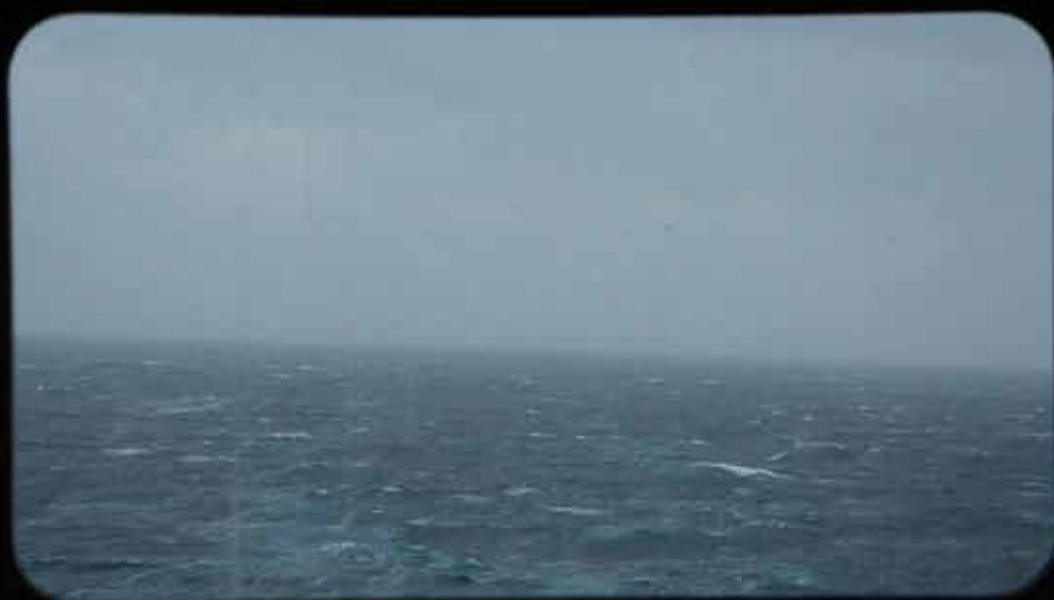
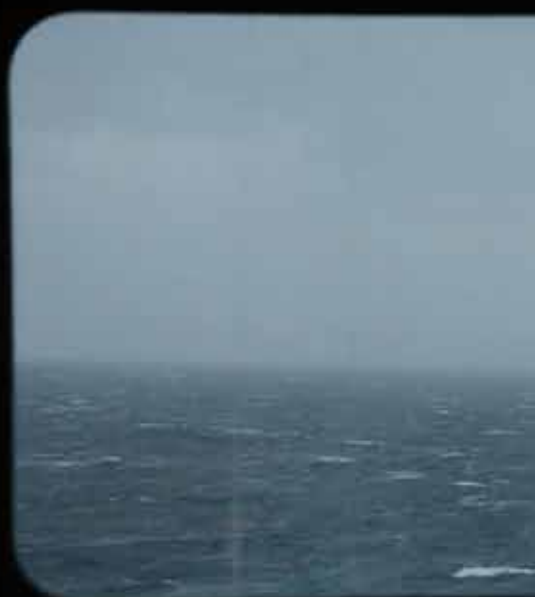
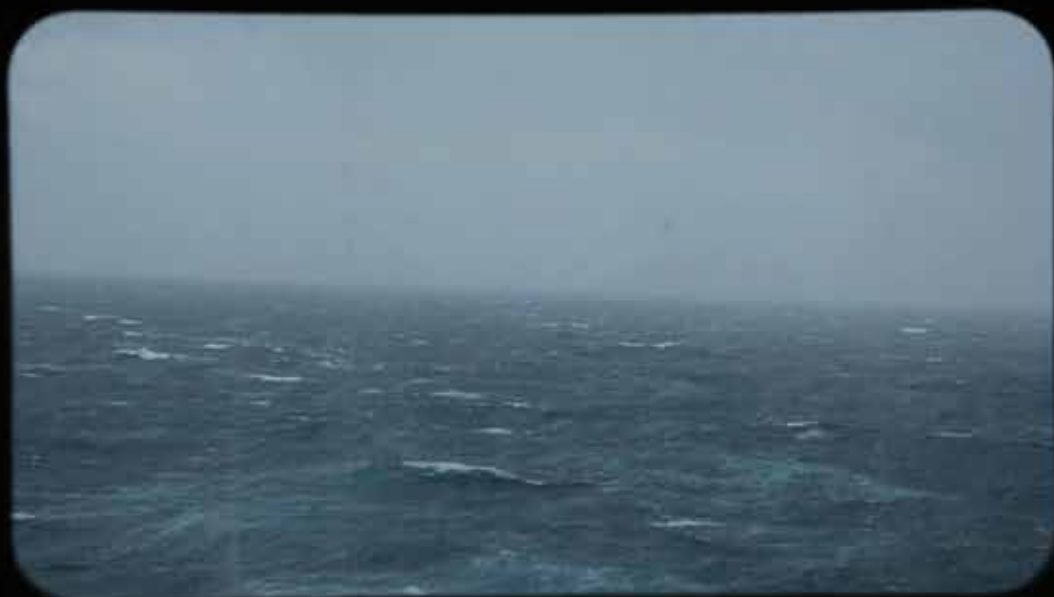
Alors que tout est en suspension, deux œuvres en mode *terre & mer* se détachent de l'ensemble : *Les amis* (2014), de Philippe Hamelin et *Adam's Home* (2015), de Laurent Lévesque. La première est une animation 3D projetée dans la vitrine de Sporobole, où l'on voit danser « les amis » – en résonance avec la vie nocturne qui bat son plein, les week-ends, à proximité du centre. La seconde, *Adam's Home* (2015), est un plan-séquence de 19 minutes cadrant le hublot du bureau d'Adam, officier de marine marchande naviguant en pleine mer de Béring. Non seulement ces œuvres sont toutes deux « groundées », mais elles mettent en scène des personnages : elles parlent de l'humain, elles évoquent sa sociabilité d'une part, et sa solitude de l'autre. Nous ramenant à nous-mêmes et à notre lien social et/ou à son absence, elles nous permettent de choisir une certaine perspective, un angle, par où observer l'espace du monde et ce qui l'habite, ce qu'il recèle.

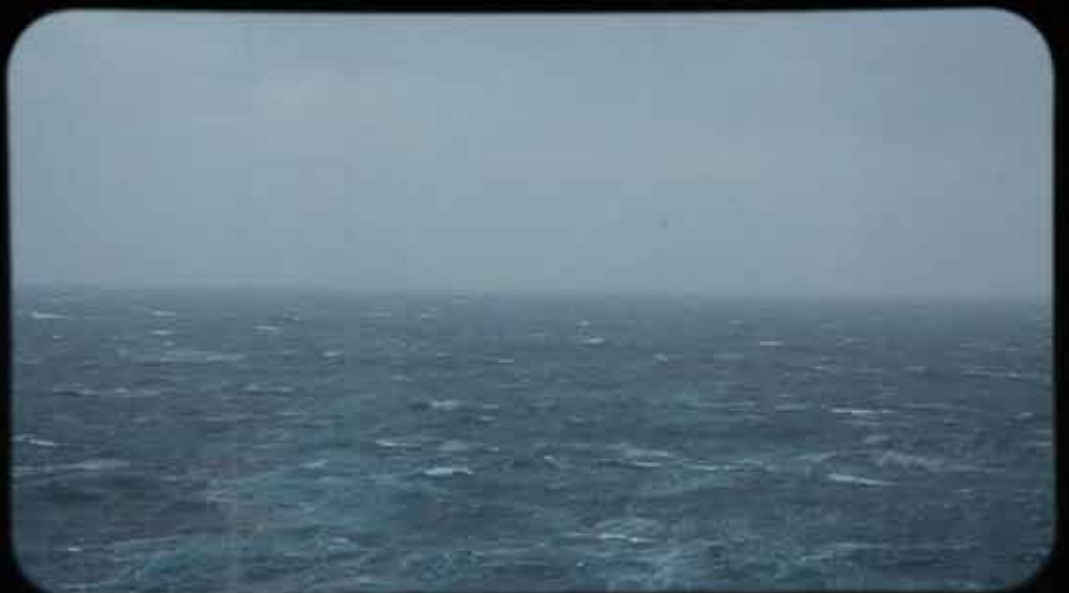
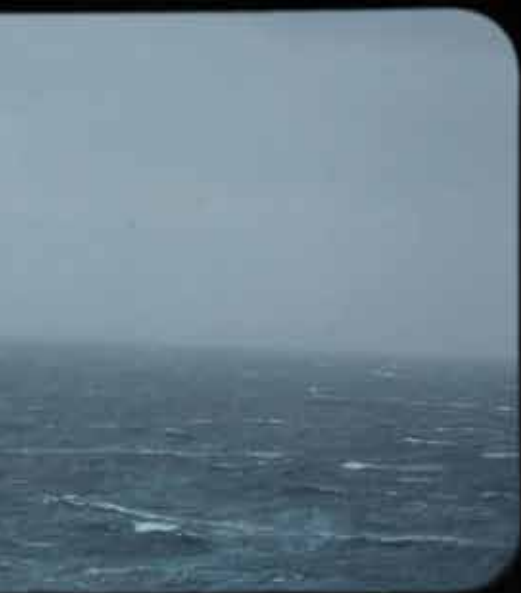
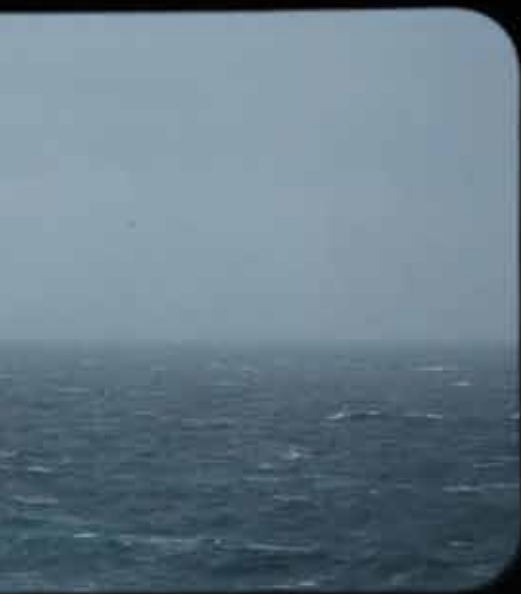
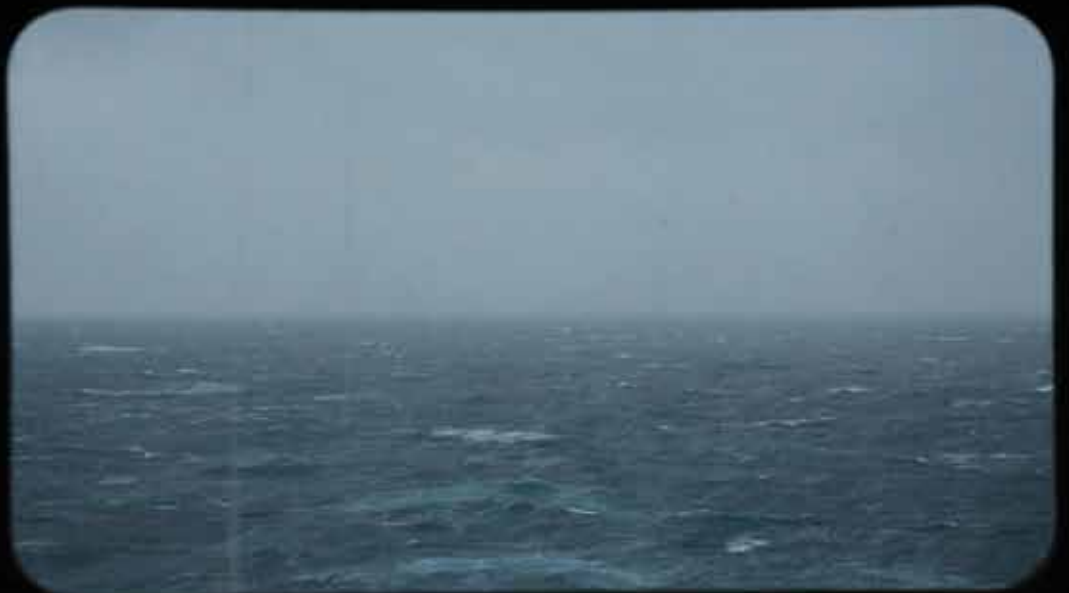
Nathalie Bachand

**Nathalie Bachand** est auteure et commissaire. Elle est également responsable du développement pour ELEKTRA et la Biennale internationale d'art numérique (BIAN).

<sup>1</sup> *La Colonne bleue*, Julie Tremble et Philippe Hamelin – Sporobole (4 sept. – 4 oct. 2015). *aux confins*, Laurent Lévesque – Musée des beaux-arts de Sherbrooke (3 oct. 2015 – 17 janv. 2016).

<sup>2</sup> *La Fontaine et la chute II* a été créée en duo, dans le cadre d'une résidence à Sporobole.





Julie Tremble et Philippe Hamelin, *La Colonne bleue*, 2015. Vue de l'exposition à Sporobole. Photo : Tanya StPierre.



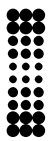


# COMPUTER GEN

# NATURAL LIGHT AND THE

## LAURENT LÉVESQUE, JULIE TREMBLE AND PHILIPPE HAMELIN

*On October 3, 2015, the Musée des beaux-arts de Sherbrooke, Sporobole, and Destination Sherbrooke provided visitors with free transportation to Sporobole to hear Julie Tremble and Philippe Hamelin talk about their duo exhibition, La Colonne bleue, and to the Musée des beaux-arts de Sherbrooke to attend the opening of Laurent Lévesque's solo exhibition, aux confins.<sup>1</sup>*



It is well-known that a dialogue between two contrary elements can often bring to light their individual characteristics. While Laurent Lévesque puts emphasis on natural light in his images and installations, Julie Tremble and Philippe Hamelin tackle the digital hardcore of pure computer-generated images.

At first, the two exhibitions show an evident contrast, since they seem to operate at the extremes of the natural/artificial spectrum. However, something transcends their opposition, and does so literally, since everything is in motion in the three artists' works. Airborne elements move in and out of the stratosphere, and even beyond, alternating between the material and digital worlds.

Lévesque works in a variety of forms—photography, video, sculptural installation, digital images, interactivity—always summoning the intangible character of the landscape. The exhibition *aux confins*, shown at the Musée des beaux-arts de Sherbrooke, presents a series of works about the sky and its light, both natural and otherwise.

The artist's gaze has been fixed on the sky since 2011 with the project *Déséquilibres*, in which he gradually decomposed an image of the sky until it completely separated from the source to become pure abstraction. Chronologically coming after *Déséquilibres*, the ten photographs of *Axis* (2012), the oldest work shown in the exhibition, stage scenes whose subject is not the photographed object (a plastic bag), but rather the exact moment when the bag passes before the sun, eclipsing it for a mere fraction of a second. This blinding instant gives way to the fleeting vision of a meeting of elements and their transient relationship—how does the sky hold its objects? How does light inhabit them?

Lévesque also mixes natural light with artificial light, in the form of bright fluorescent lights. *Daylight 11:06* (2015) is the twelfth iteration of a site-specific project, which consists in placing panels in front of windows; the panels are covered with fluorescent lights and shaped exactly like the windows before which they stand. Faced with the *unencased* windows and light, we consider the perspective from which to approach the installation. If we stand between the panel and window

(which initially seems the right thing to do), we quickly realize that different conditions will orient our perception of the work: initially in terms of light, since the time of day or night will determine what we see (a darkened landscape or a blinding reflection); then in terms of space, depending on whether we stand inside or outside the building (observing a single luminous glare or the materiality and mechanics of the installation). Whatever our position, we witness an encounter: natural light coming face-to-face with artificial light, culminating in a full white on white when the sun hits the windows perpendicularly, at 11:06 am exactly (which is what the digits in the work's title signify).

Functioning as a *mise en abyme*, *Daylight.2014: instants 1-25* (2015) revisits *Daylight.2014* (2014), transposing the photographic documentation of the project into 25 slides, arranged on a light box pedestal. Here, the initial work comes into being through this luminous reading, which, functioning as a documentary filter, reinterprets the role played by the project's various elements: natural light, fluorescent tubes, light panels, perspectives on the building. Becoming an image of the work also means becoming a document of the image.

After *Axis*, the plastic bags continue to float in the sky. *Friendly Floatees* (2013–2015) is a technological response to a phenomenological finding. This interactive installation invites viewers to explore a virtual space of hundreds of unwaveringly blue skies containing hundreds of floating plastic bags. To navigate the work, viewers must cling to the bags, in a way. From bag to bag, sky to sky, the space gives us no edges to follow, no horizon to meet our gaze—lucidly, we drift in broad daylight.

In the *Apparent Simultaneity of the Stars in the Sky Today* (2015), the perpetual sky gives way to something else: a background stripped of its substance, an indeterminate space. Used in the transparency function in Photoshop, the gray and white checkerboard pattern is generally interpreted as the invisible surface behind an image. As the symbolic digital sky behind the physical natural sky, this coded pictorial space evens out our perception, in which real and computer-generated images constantly intermingle.

The computer-generated image is the natural realm of *La Colonne bleue*, an exhibition of works by Montreal artists Julie Tremble and Philippe Hamelin, presented at Sporobole. Besides showing their individual work, the two longtime collaborators also co-created a new work, the first in over ten years, for this exhibition. Furthermore, the artists covered their tracks so that, unless we are familiar with their work beforehand, we would not know who created which work and would understand the exhibition as an autonomous cohesive whole.

# GENERATED IMAGE

## COMPUTER-GENERATED IMAGE



Julie Tremble, *BPM 37093*, 2014. 2 silent short digital animations. Photo: Tanya St-Pierre.

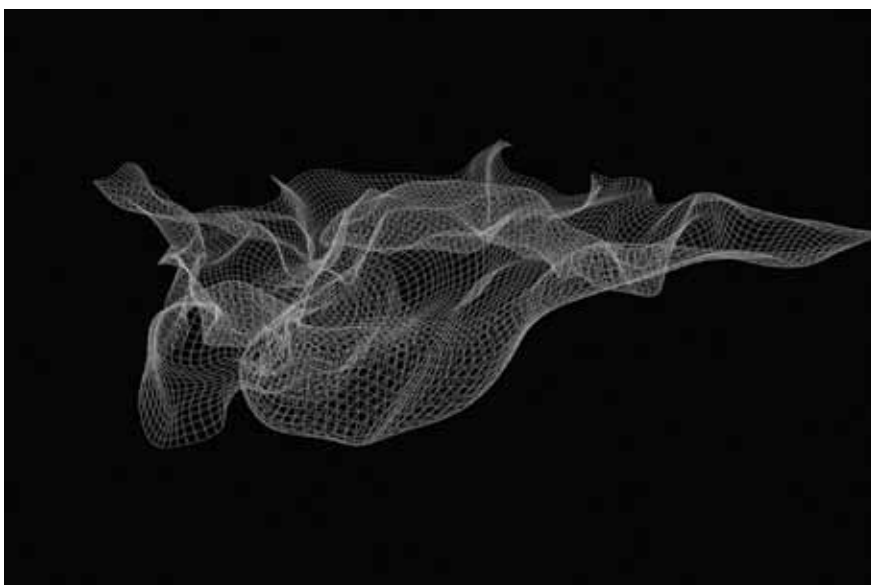


Laurent Lévesque, *Friendly Floatees*,  
Site 3, 2013-2015. Video still.  
Interactive digital installation  
created in HTML.





Julie Tremble and Philippe Hamelin,  
*La Colonne bleue*, 2015.  
Exhibition view at Sporobole.  
Photo: Tanya St-Pierre.



Julie Tremble,  
*Après Evangelion*, 2015.  
Photo: Tanya St-Pierre.

The exhibition includes two silent digital animations, *BPM 37093* (2014), by Julie Tremble, as well as a new work, *After Evangelion* (2015). While the first animation evokes a dying star spinning around its axis in an indeterminate space, transforming into a diamond, the second animation represents space and creates a narrative effect based on the interaction between and evolution of formal elements. Both works suggest a form of false rationality, an imagined science based on classic science fiction, such as Carl Sagan's television series *Cosmos* (1980) and the films *Forbidden Planet* (1956) and *Armageddon* (1998). Traversed by the narrative thread of science fiction, Tremble's works open up new spaces of thought that shake up the foundations of reality. As scientific visualizations often use 3D modelling and computer-generated images, we tend to accord them a truth value. At the same time, digital animation comes out of the fantasy world of childhood and its imaginary constructions. Balanced between these two reference paradigms, Tremble's works speak of time and the ways in which the past and future overlap and merge when intersecting at the limits of conceivable space.

The constructed space of a computer-generated image can model hypotheses that might never have been posed otherwise. At once material and metaphysical, these hypotheses are insights into the world's hidden, latent nature. Philippe Hamelin's works evoke this latent aspect by working with the idea of a motif, transposing it from one form to another, one world to another, moving back and forth between the physical dimension and digital space. Through this movement, the particular motif is transformed slightly each time and gradually revealed, unfolding itself like an inverted origami. In French, a *motif* also means a motive, a pretext: if acted upon and given momentum, it can become its own vehicle for transposition. This is how an envelope's interior pattern becomes, in a short 3D animation, a *Camouflage bureaucratique (Prédacteur)* (2013), simultaneously referencing *Predator*, the famous 1987 science fiction movie. Returning to the physical world, the initial motif becomes *Jungle* (2013), a large wallpaper print covering the wall and column. The same phenomenon is at work in *Colonne Strip* (2015), an image of a column from the Louvre Museum printed on fabric, which was subsequently



Philippe Hamelin,  
*Camouflage bureaucratique*, 2013.  
 Photo: Tanya St-Pierre.

transposed into *La Fontaine et la chute II* (2015), a 3D animation the artists created collaboratively during a residence at Sporobole. The animation involves the same method: the motif of water passing through the city gate (represented on a mural near Sporobole) was transposed into an undulating series of graphic aquatic and/or aerial elements. *Translation* (2012), a video and 3D animation of real birds being transformed into 3D volumes, is the key to interpreting the exhibition as a whole, as it hypothetically translates the language of the physical world into the digital world and vice versa. Ultimately, isn't code a DNA performing alchemy of reality? While most of the work entails some type of suspension, two works stand out from the rest as a form of *sea and earth*: Philippe Hamelin's *Les amis* (2014) and Laurent Lévesque's *Adam's Home* (2015). The first work is a 3D animation projected in Sporobole's window, in which we see "friends" dancing—echoing the active weekend night life downtown. *Adam's Home* (2015) is a 19-min sequence shot framing the office porthole of Adam, a merchant marine officer sailing on the Bering Sea. These two works are not only "grounded," but they also feature two

human characters: they speak of human nature, evoking its sociability, on the one hand, and its solitude, on the other. Turning the focus back to ourselves and our social ties and/or their absence, these works help us choose a certain perspective or angle from which to observe the world, what inhabits it and what it contains.

Nathalie Bachand  
 Translated by Oana Avasilichioaei

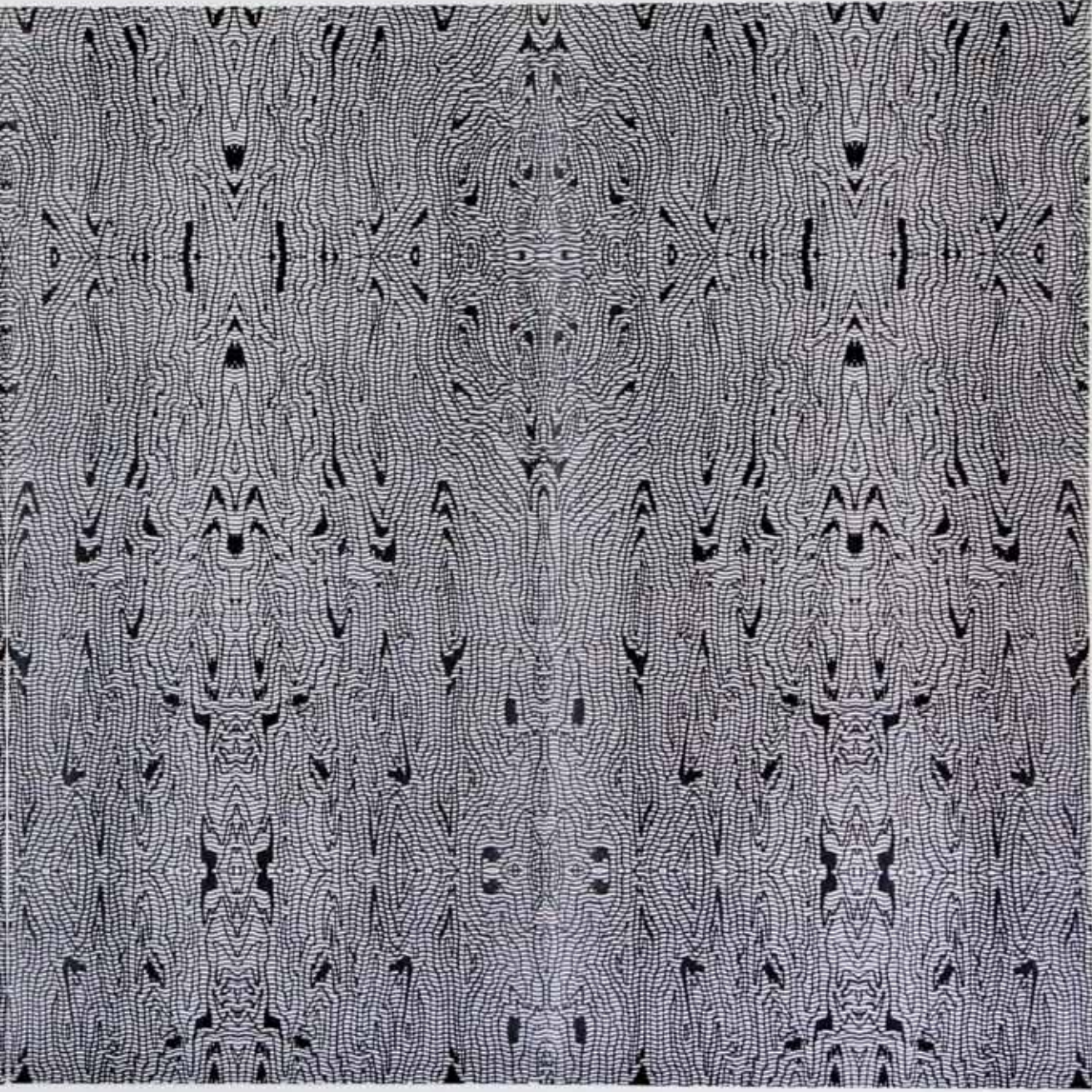
**Nathalie Bachand** is an art writer and curator. She is also the development manager for ELEKTRA and the International Digital Arts Biennial (BIAN).

<sup>1</sup> *La Colonne bleue*, Julie Tremble and Philippe Hamelin at Sporobole (Sep. 4 – Oct. 4, 2015) and *aux confins*, Laurent Lévesque at Musée des beaux-arts de Sherbrooke (Oct. 3, 2015 – Jan. 17, 2016).









Philippe Hamelin, *Jungle*, 2015.

## PORTFOLIO

# MERIOR LEHMANN

## NOUVELLE GRANDE LIGNE (SHINKANSEN)

*« Mais je refuse de parcourir le monde pour assouvir ce besoin obsessionnel, presque névrotique, que nous avons, nous photographes, à fixer, capturer l'histoire des êtres vivants, et remplir systématiquement nos photographies de figurants, habitants de la Terre, comme si nous étions en charge de rassurer la planète qu'elle est bien peuplée d'individus.*

*D'où vient cette peur du vide ? »*

Raymond Depardon, *Errance*

Ma pratique artistique, résolument ancrée sur le territoire, est indissociable de l'errance. C'est en effet ma façon principale d'appréhender mes sujets : partir à la dérive, seul, afin de prendre toute la mesure d'un espace géographique, et de sa relation avec les humains qui l'occupent. Petit à petit, ce qui m'était étranger me devient progressivement familier, et des repères se construisent. J'ai besoin de laisser le territoire s'imprégner en moi, sans aprioris, sans plans et sans cartes, pour que je puisse le transposer dans mes œuvres. Un voyage à l'aveugle, qui m'oblige à être attentif à l'inconnu qui m'entoure.

C'est une pratique courante dans la photographie américaine. Le *road trip*, de Robert Frank à Stephen Shore, a été plus que documenté. Mais il n'y a pas que la voiture qui permette l'errance. Bien souvent, c'est à pied que je dérive. La marche donne l'immense avantage d'avoir tout le temps nécessaire pour réellement absorber un lieu. Cette pratique de l'errance est indiscutablement liée pour moi à la solitude. Fervent défenseur de l'idée que l'art ne se fait pas en vase clos, j'ai paradoxalement le besoin dans la création d'être seul. Le silence, une certaine posture méditative, et surtout, pouvoir consacrer l'ensemble de mes sens et de mes réflexions à ce qui m'entoure, demandent cette solitude.

C'est donc avec un peu d'appréhension et beaucoup d'excitation, il faut le dire, que j'acceptais l'invitation de Diffusing Digital Art et du Palais des paris à Takasaki pour entreprendre une résidence de recherche et création au Japon. Comment trouver ce nécessaire espace de réflexion dans une mégapole de 38 millions d'habitants ?

*Voilà Narita. Landing. Un aéroport, c'est partout pareil, un lieu de transit, interchangeable. Rien ne nous prépare à la suite. Dans le N'EX, le paysage défile rapidement. La nuit tombe, et s'il n'était des rizières parsemées ici et là, je pourrais presque être en Europe.*

*Shibuya, je descends du train. Cette gare voit 400 000 voyageurs par jour. On est loin des 2 millions de passagers quotidiens de Shinjuku, mais ça reste saisissant. La sortie est là : Hachiko Exit. Je suis dans la ville. Autour de moi, un indescriptible tourbillon de lumières, de sons, de gens. Times Square peut aller se rhabiller. Et au milieu de ce chaos discipliné, je marche sans le moindre contact, sans accrocher personne. Je monte Dogenzaka, tourne à droite, entre dans Hyakkendana, avance encore un peu dans la colline parsemée par les Love Hotels, trouve finalement le bâtiment. Les clefs sont dans la boîte aux lettres, je grimpe les 6 étages, laisse mes chaussures devant la porte et m'affale sur le lit, avec les 20 heures de voyage qui me tombent dessus.*

*Le lendemain, Suica Card en main, je glisse d'une station à une autre dans le Yamanote circulaire, pendant que de longs Shinkansen filent à nos côtés, amenant leurs passagers aux extrémités de l'île. Un jour, ce sera mon tour. En attendant, en sortant des gares, c'est à pied que je me perds et que j'erre dans la ville. Harajuku, Shinjuku, Ueno, Asakusa, Akihabara Electric City, l'un après l'autre, les quartiers me fascinent et me séduisent. Dans mes longues promenades quotidiennes, je me sens comme le Cassiel de Wenders : je suis là, j'observe tout à mon aise, mais je semble tout simplement être inexistant aux yeux du monde qui m'entoure...*

Il y a quand même une drôle de contradiction à se retrouver dans ce pays si densément peuplé et y faire des images sur lesquelles il n'y a nulle figure humaine. Pourtant, dans ces images, l'homme est omniprésent. Pas dans sa représentation, bien entendu, mais dans tout le poids qu'il a sur le modelage de ces lieux. Il existe peu d'endroits au monde où cette boucle de rétroaction entre l'espace social et l'espace géographique est si forte qu'au Japon. Loin, les grands paysages inoccupés du Québec. Ici, la moindre parcelle est domestiquée. De Tokyo à Takasaki, ce seront trois semaines à bousculer ma perception du monde, à remettre en cause ma pensée, à ouvrir mes horizons sur de nouvelles idées. Un voyage déroutant, bien au-delà de tout ce que j'aurais pu imaginer et espérer.

Mériol Lehmann

Né en Suisse, mais vivant au Québec depuis plus de trente ans, **Mériol Lehmann** est un artiste œuvrant principalement en photographie et en art audio. Son travail a été présenté dans de multiples centres d'artistes, festivals, et autres lieux de diffusion, tant au Canada, qu'en Europe et au Japon. À travers sa pratique, il s'intéresse particulièrement à une approche systémique du territoire. Après avoir assumé durant plusieurs années la direction générale d'Avatar, il réalise maintenant une maîtrise en Arts à l'Université Laval.

Mérial Lehmann, Nouvelle grande ligne (Shinkansen), 2015.

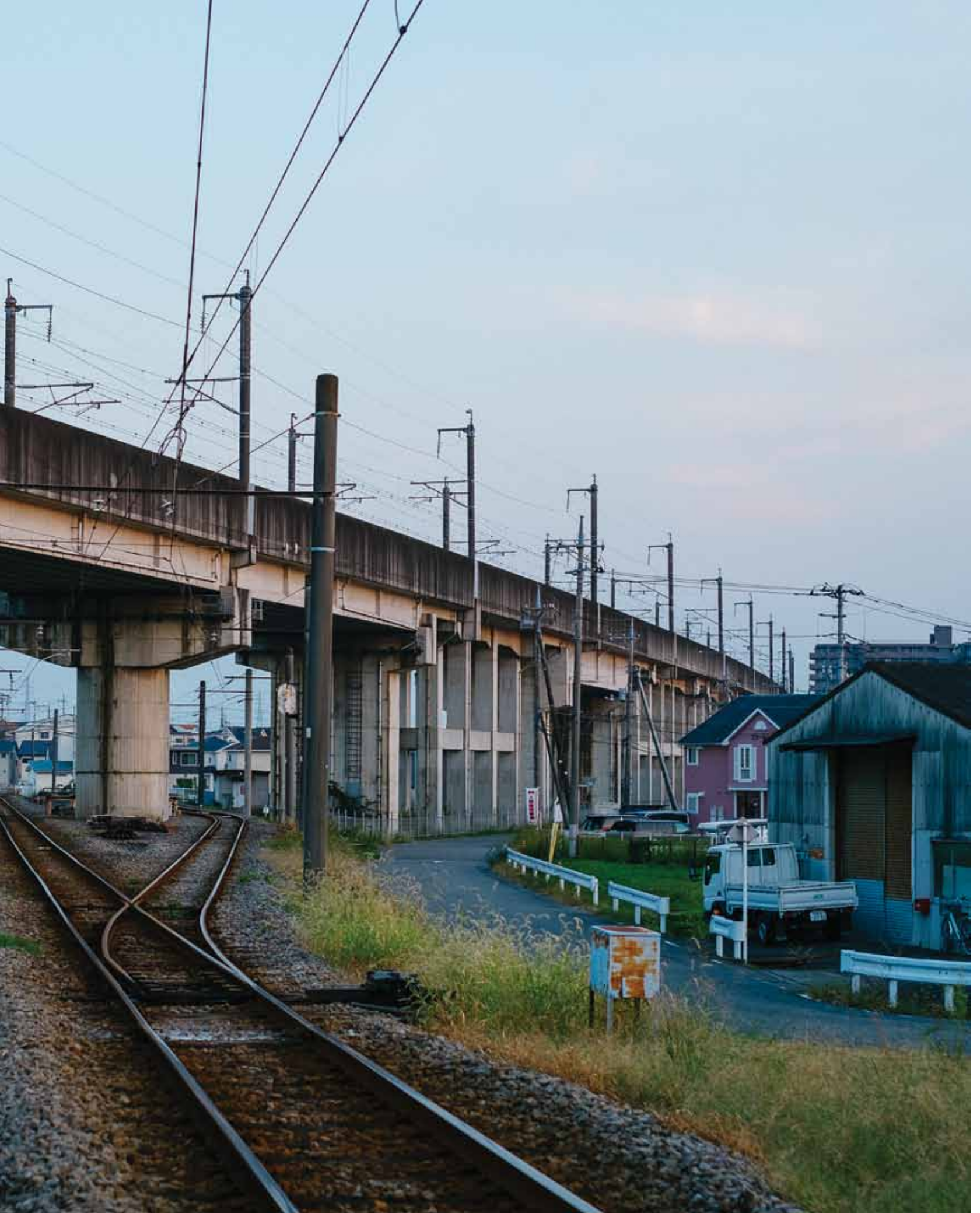
















# MICHAEL A. ROBINSON

## BLACK PERIOD

Michael A. Robinson, *Subject to Scrutiny*, 2015.  
Appareils photographiques, caméras vidéo, trépieds, fils.  
Deuxième plan : *Hoist the rag*, 2015.  
Perches, trépieds et étendards. © Photo : Ivan Binet.



Michael A. Robinson, vue partielle de *Black Period*, 2015. © Photo : Ivan Binet.





Sensible à l'explosion des foires internationales et aux flux mondiaux du marché de l'art, Michael A. Robinson a conçu l'exposition *Black Period*. Présentée dans la Grande Galerie de l'Œil de Poisson<sup>1</sup>, l'installation combine trois dispositifs sculpturaux composés de matériaux divers : trépieds, appareils photographiques, caméras, fils électriques, velours, étendards. À la différence de ses propositions antérieures, réalisées dans une blancheur caractéristique, Robinson adopte désormais le monochrome noir pour exprimer l'espace de sensibilité ombreuse qui envahit ses pensées en raison de la croissance fulgurante du marché de l'art. Depuis plus de vingt-cinq ans, il puise les thèmes de ses œuvres dans le fait même d'être artiste tout en cultivant des liens durables avec le milieu artistique. *Black Period* n'est donc pas l'expression d'un malaise éprouvé par l'artiste en relation avec son environnement professionnel. Son œuvre interroge plutôt la puissance du marché de l'art dans son contexte mondial, hors d'atteinte pour la majorité des artistes. Robinson construit sa récente exposition autour de cette question fondamentale : *le marché de l'art global empiète-t-il sur les valeurs des créateurs, sur leurs aspirations artistiques profondes*<sup>2</sup> ? Car le flot global du mon-

de de l'art suscite chez certains artistes le sentiment de ne pas se retrouver dans les dénominations utilisées par les institutions pour les désigner. Cette situation dissimule un affect plus profond qui confond les questions d'intégrité artistique ou d'intuition créatrice avec celles d'avancée économique, de commerce et de marché mondial. Au cœur de *Black Period*, l'artiste dévoile ses observations, ses idées, ses désirs et ce dialogue se poursuit devant les œuvres mises en espace. À son entrée dans la Grande Galerie, le spectateur est d'abord subjugué par la présence monumentale d'une sculpture intitulée *Subject to scrutiny*. Des appareils photographiques et des caméras convergent au centre de l'œuvre, formant un noyau dense d'où émergent des sons d'obturateur amplifiés et des éclats lumineux projetés dans toutes les directions. Détournées de leur usage habituel, les caméras font dos aux spectateurs tout en pointant les unes vers les autres. Au contact de *Subject to scrutiny*, on comprend que l'œuvre n'a pas d'autre thème que sa forme introspective, sa propre vie intérieure. Impossible, donc, de tenir pour séparés le concept et la forme, les matériaux et le propos, l'artiste et ses œuvres. Autour des appareils, des trépieds se déploient en dizaines de rayons vers l'exté-



Michael A. Robinson, vue partielle de *Black Period*, 2015. © Photo : Ivan Binet.

rieur, soulignant l'intérêt manifeste de Robinson pour la ligne et pour l'unité élémentaire du dessin qui se transpose librement dans l'univers sémantique en tant que « dessin<sup>3</sup> » ou encore, dans le contexte de *Black Period*, en tant qu'« intention<sup>4</sup> » artistique. Par son vocabulaire qui conjugue formalisme et conceptualisme, *Subject to scrutiny* nous invite à nous fondre dans l'œuvre pour éprouver sa nature réflexive et ontologique.

Robinson veut partir de cet état de pleine conscience réflexive pour insérer, entre les pièces de *Black Period*, un vaste ensemble de références puisées dans la philosophie, l'esthétique et ses ressentis. À proximité, une sculpture monolithique intitulée *Black Period*, construite en bois et peinte d'un noir mat monochrome, est posée sur le sol de la galerie. L'objet nous donne à voir le modèle réduit d'une foire en art contemporain aménagée en une dizaine de kiosques. S'approchant de la sculpture, le spectateur peine à distinguer les œuvres miniatures collées aux parois de la maquette et leur espace fictif de présentation : *Qui sont les acteurs, les artistes qui s'insèrent dans ce flot global du marché de l'art?* Bien que ce dernier s'amplifie depuis plusieurs décennies, *Black Period* nous rappelle que cette croissance mercantile demeure éloignée de la réalité première des artistes. En optant pour le monochrome noir, Robinson tient à souligner ce sentiment confus de distance, sans toutefois évoquer quelque forme d'exclusion que ce soit. Dans son essai *Forgetting the art world*, Pamela M. Lee évoque un affect similaire : *We need to force the question of our own embeddedness in this world: how to confront the relation between globalization and contemporary art when we are both object of, and agent for, such processes*<sup>5</sup>. *Black Period* s'inscrit ainsi dans le droit fil des préoccupations de son concepteur en questionnant la nature même de l'expression créatrice et l'engagement de l'artiste.

Au fond de la Grande Galerie, *Hoist the rag* consiste en un assemblage de trépieds qui se déploie en une mosaïque circulaire et tridimensionnelle. Ayant pour point d'appui le centre de la sculpture, l'ensemble de perches dessine dans l'espace un réseau de lignes tendues vers l'extérieur. À chacune de leurs extrémités, des drapeaux noirs en transparence diaphane nous donnent à voir des logos de foires d'art contemporain internationales : Art Revolution (Taipei), PULSE (Los Angeles), FIAC (Paris). Autant par sa forme que par le contenu qu'elle expose, *Hoist the rag* étale dans l'aire d'exposition une cartographie virtuelle des dérives marchandes liées au monde de l'art. Voir se succéder les noms des foires internationales ne génère donc pas seulement une expérience esthétique, mais la prise de conscience que la transformation massive du marché change radicalement notre vision de l'art comme produit de spéculation économique.

Avec leur puissance de suggestion, les artéfacts qui les composent et leurs manières diverses d'habiter l'espace, les œuvres de *Black Period* proposent une absence de sens univoque. Leur diversité formelle évoque le nomadisme conceptuel de l'artiste. De plus, elles matérialisent cette tension inhérente à toute tentative de représenter le monde de l'art, d'en révéler les strates iconographiques afin de le transformer en un réseau organique d'expériences réflexives. Dans ce contexte, *Black Period* a une incidence dans le domaine du sensible, des percepts et des affects, tout en offrant une prise directe sur la production d'univers de valeurs éthiques, de références et de foyers de créativité potentielle.

Cynthia Fecteau

**Cynthia Fecteau** est titulaire d'une maîtrise en Arts visuels de l'Université Laval. Interpellée par certaines formes de connaissance sensible en arts actuels et en philosophie, notamment l'expérience de création, l'écologie profonde et l'écophilosophie, elle a publié des textes dans *Espace, art actuel, Zone Occupée* et *Le Sabord*. En 2015, elle a poursuivi ses recherches en écriture lors d'une résidence en France, auprès de la communauté de Saint-Mathieu-de-Trévières.

1 *Black Period* a été présentée à la Grande Galerie de l'Œil de Poisson, Québec. Du 8 mai au 7 juin 2015.

2 Question soulevée par Michael A. Robinson lors d'une discussion avec l'artiste, 9 juin 2015.

3 Jean-Luc Nancy, *Le Plaisir au dessin*, Paris, Éditions Galilée, coll. Écritures/Figures, 2009, p. 19.

4 *Ibid.*

5 Question soulevée par Michael A. Robinson lors d'une discussion avec l'artiste, 21 août 2015.

6 Pamela M. Lee, *Forgetting the Art World* (Cambridge, MIT Press, 2012), p. 17.



Michael A. Robinson, *Subject to Scrutiny*, 2015.  
Appareils photographiques, caméras vidéo, trépieds, fils. © Photo : Ivan Binet.

# MICHAEL A. ROBINSON, BLACK PERIOD

Struck by the upsurge of international art fairs and the global art market in recent years, Michael A. Robinson has created the exhibition *Black Period*. Shown in the Main Gallery of l'Œil de Poisson,<sup>1</sup> the installation combines three sculptural assemblages made of various materials: tripods, cameras, video cameras, electrical wires, velvet, and flags. In contrast to his previous work, which has been characteristically white, here Robinson uses a monochromatic black to express the dark thoughts plaguing his mind as a result of the art market's explosive growth. For over twenty-five years, he has based the subject matter of his works on the very fact of being an artist, all the while fostering lasting relationships within the art milieu. *Black Period* is therefore not the expression of a malaise the artist feels relative to his professional context; rather, it questions the power of the global art market, which remains out of reach for most artists. Robinson constructed his recent exhibition based on this fundamental question: "Does the global art market encroach on the values and profound artistic aspirations of creators?"<sup>2</sup> The globalization of the art world makes some artists feel they do not fit the designations used by institutions. This situation conceals a deeper affect that melds questions of artistic integrity with those of economic advancement, commerce, and the global market. Through *Black Period*, the artist reveals his observations, ideas, and desires, and this dialogue continues in front of the works installed in the space.

When visitors enter the Main Gallery, they are first struck by the monumental presence of a sculpture called *Subject to scrutiny*. Cameras and video cameras converge in the centre of the work, forming a dense nucleus from which the shutter's amplified sounds emerge and lights flash in every direction. Stripped of their usual use, the cameras face away from viewers to point at each other. Standing before *Subject to scrutiny*, we understand that the work's only subject is its introspective form, its own inner life. It is thus impossible to separate the concept from the form, the materials from the proposal, the artist from his work. Around the cameras, dozens of tripods shoot outward like rays, underscoring Robinson's evident interest in the line and the elementary unit of *dessin* [drawing], which can be freely transposed into the semantic realm as "*dessein* [design]"<sup>3</sup> or even, in the context of *Black Period*, as an artistic "intention."<sup>4</sup> Through its vocabulary that combines formalism and conceptualism, *Subject to scrutiny* invites us to merge with the work to experience its reflexive and ontological nature.

Starting from this state of reflexive awareness, Robinson infuses the works of his exhibition with various references drawn from philosophy, aesthetics, and his own impressions. Nearby, a monolithic sculpture titled *Black Period*, built out of wood and painted a matte monochromatic black, stands on the gallery floor. The object is a scale model of a contemporary art fair set up with a dozen stalls. In approaching the sculpture, viewers can almost make out the miniature works glued to the walls of the model and their fictional exhibition space: "Who are the actors, the artists who operate in this global art market?"<sup>5</sup> While the market has

exponentially grown in the last several decades, *Black Period* reminds us that this commercial increase is beyond the scope of most artists' reality. Robinson uses the black monochrome to emphasize this confusing feeling of distance, without evoking any particular form of exclusion. In her book *Forgetting the Art World*, Pamela M. Lee evokes a similar affect: "We need to force the question of our own embeddedness in this world: how to confront the relation between globalization and contemporary art when we are both object of, and agent for, such processes."<sup>6</sup> *Black Period* follows directly from its creator's concerns by questioning the very nature of creative expression and the artist's responsibility.

At the back of the Main Gallery, *Hoist that rag* is an assemblage of tripods forming a three-dimensional circular mosaic. Using the centre of the sculpture as a fulcrum, the poles trace a web of lines pointing outwards. Diaphanous black flags hang from their tips, bearing the logos of international contemporary art fairs, such as Art Revolution (Taipei), PULSE (Los Angeles), and FIAC (Paris). Through its form and content, *Hoist that rag* displays a virtual cartography of the art world's commercial excesses in the exhibition space. Seeing a succession of names of international art fairs not only produces an aesthetic experience but also makes us aware that the massive transformation of the market radically changes art into a vehicle for financial speculation.

Given their suggestive power, the artifacts forming them, and their varied ways of occupying the space, the works of *Black Period* suggest an absence of unequivocal meaning. Their formal diversity evokes the artist's conceptual nomadism. Furthermore, they concretize the tension inherent in any attempt to represent the art world, to reveal the layers of iconography so as to re-imagine it as an organic network of reflexive experiences. In this context, *Black Period* impacts the realm of the senses, of percepts and affects, all the while offering a vision of the production of ethical values, references, and the potential sources of creativity.

Cynthia Fecteau

Translated by Oana Avasilichioaei

**Cynthia Fecteau** received a Master of Visual Arts from Université Laval. Interested in certain forms of understanding in contemporary art and philosophy, such as the creative experience, deep ecology, and ecosophy, she has published articles in *Espace, art actuel, Zone Occupée*, and *Le Sabord*. In 2015, she pursued her writing and research at an art residency in Saint-Mathieu-de-Trévières, France.

1 Main Gallery of l'Œil de Poisson, Quebec City, May 8 – June 7, 2015.

2 Michael A. Robinson, interview with author (June 9, 2015).

3 Jean-Luc Nancy, *Le Plaisir au dessin* (Paris: Éditions Galilée, 2009), 19.

4 *Ibid.*

5 Michael A. Robinson, interview with author (August 21, 2015).

6 Pamela M. Lee, *Forgetting the Art World* (Cambridge: MIT Press, 2012), 17.

# LA ROUTE PARACHUTE DE DIANE LANDRY



Diane Landry, *La route parachute*. © Photo : Ricardo Savard, La Bande Vidéo.

L'automne dernier<sup>1</sup>, La Bande Vidéo (Québec) présentait le triptyque vidéo *La route parachute*, de Diane Landry, une œuvre commandée par le centre d'artistes à l'occasion du 20<sup>e</sup> anniversaire de la Coopérative Méduse. Pour souligner l'impact significatif de sa naissance sur le milieu artistique et culturel de Québec, la coopérative a élaboré des célébrations autour de la notion d'« effet papillon », évoquant du même coup l'ampleur des répercussions que peut avoir l'art sur la communauté.

Créée en réponse au travail d'un autre artiste, *La route parachute* s'invente aussi autour du regard que pose Diane Landry sur son propre processus de création et sur certaines de ses œuvres produites antérieurement. Depuis quelque temps, l'artiste avait envie de ranimer des accessoires et des éléments puisés à même certaines de ses performances réalisées dans les dernières années ou encore, d'utiliser des maquettes qu'elle avait fabriquées en vue de la conception d'œuvres qui ne verraient peut-être jamais le jour. Mais *La route parachute* a véritablement pris naissance dans l'imaginaire de Diane Landry alors qu'elle écoutait le plus récent travail sonore de Jocelyn Robert. Après plusieurs écoutes de l'album *The Maze*, plus particulièrement d'un extrait de la pièce intitulée « La chute d'Icare », des images sont venues à son esprit. Et c'est une belle coïncidence que le titre de la pièce qui a inspiré l'œuvre vidéo soit en parfaite correspondance avec son propos !

Par la mise en marche manuelle des sculptures mécanisées, l'animation d'objets et par des fragments de microperformances où elle se met en scène, Landry déploie une « histoire-images<sup>2</sup> » dans un ensemble de tableaux. Elle forme ainsi une « presque » narration<sup>3</sup>, plus évocatrice que raconteuse, dont le rythme contemplatif s'harmonise aux notes du piano qui tissent la trame sonore. L'artiste y effectue une série de manœuvres et de mouvements simples autour d'objets. Elle amalgame le geste performatif au caractère *installatif* de certains d'entre eux. Sans logique apparente, les scènes se succèdent et tracent une trajectoire vidéo à la fois technique et sensible, que l'on suit pas à pas. Qu'il tourne sur lui-même, qu'il dessine une boucle, qu'il recule, l'idée du temps, toujours lent, est omniprésente. Marqué de ruptures, de retours et de détours, c'est le temps qui dicte la cadence de ce parcours vidéo fait de résonances, d'airs et d'ailes.

L'idée de voler est récurrente dans le travail de Diane Landry et se retrouve aussi dans *La route parachute*. Qu'il s'agisse du costume de *L'imperméable* (2009), que l'artiste revêt à nouveau, des ombres qu'il crée au sol, du livre-oiseau ou de la sculpture à voiles qui tourne sur elle-même, d'une scène à l'autre, les évocations de l'air – par le vol, la respiration, le vent ou les ailes – se multiplient en autant de formes que de mouvements. L'un des tableaux les plus marquants à cet égard est celui où l'artiste arrive en marchant sur l'herbe, portant de grandes tiges auxquelles est accrochée une pellicule de plastique souple, éléments puisés à même

la scénographie de sa performance *Brise-Glace* (2013). Elle s'immobilise au centre du cadre, puis fait tourner tranquillement ses bras en un va-et-vient élégant. Le froufroutement du plastique et ses ondulations dans l'air rappellent un battement d'ailes et donnent grâce à cette danse mystérieuse. Puis l'artiste se remet en marche et sort du cadre. L'enchaînement de ce tableau et sa répétition successive sur les trois surfaces de projection donnent l'impression que Landry se déplace d'un écran à l'autre dans l'espace de la galerie.

Le bruit des sculptures qui bougent, la matière plastique qui frotte, se gonfle et se déplie ainsi que les sons provenant de l'environnement lors des captations vidéo forment un paysage sonore délicat qui s'inscrit en contrepoint à la trame jouée au piano. Le visiteur finit par ne plus distinguer leur provenance, par ne plus savoir s'ils viennent de l'extérieur, de la rue qui borde la galerie, ou s'ils surgissent de l'installation.

L'esprit du visiteur migre d'une scène à l'autre au rythme imposé par les images, suspendu à l'avènement des sons, de voix en sourdine et des notes du piano qui défilent, porté par la poésie et la grâce des gestes répétés. De l'immense à l'intime, l'esprit file et erre tout au long de cette traversée non linéaire, sans artifices superflus, happé par cette invitation à s'offrir aux périples de l'air et à ses ascendants.

Une création qui en inspire une autre, des œuvres de l'artiste et des moments de son processus créatif qui se font écho et qui, par leur rencontre dans les images vidéo, engendrent une nouvelle œuvre, d'infimes mouvements qui agitent l'air, des battements d'ailes, puis l'effet du temps et son expression dans l'espace, n'est-ce pas justement la manifestation sublime de ce que l'on nomme « l'effet papillon » ?

Ariane Plante

Ayant d'abord suivi une formation en anthropologie, **Ariane Plante** exerce depuis une dizaine d'années ses activités professionnelles à titre de commissaire, rédactrice, coordonnatrice et chargée de projets dans les domaines artistique et culturel. En mai 2015, elle obtient le mandat de commissaire du Mois Multi, festival international d'arts multidisciplinaires et électroniques de Québec. Depuis 2010, Ariane développe en outre une pratique des arts médiatiques, littéraires et sonores comme artiste professionnelle.

1 Du 5 septembre au 4 octobre 2015, à l'espace d'exposition de La Bande Vidéo.

2 Expression tirée du texte rédigé pour le carton d'invitation, le site Internet et le communiqué de presse de La Bande Vidéo lors de la présentation de l'exposition en septembre 2015.

3 *Idem*.





# 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](http://www.lithochic.com)

T 418 842 0869 | F 418 842 5550 | 866 842 4866

2700 Jean-Perrin, bur. 104, Québec Qc G2C 1S9

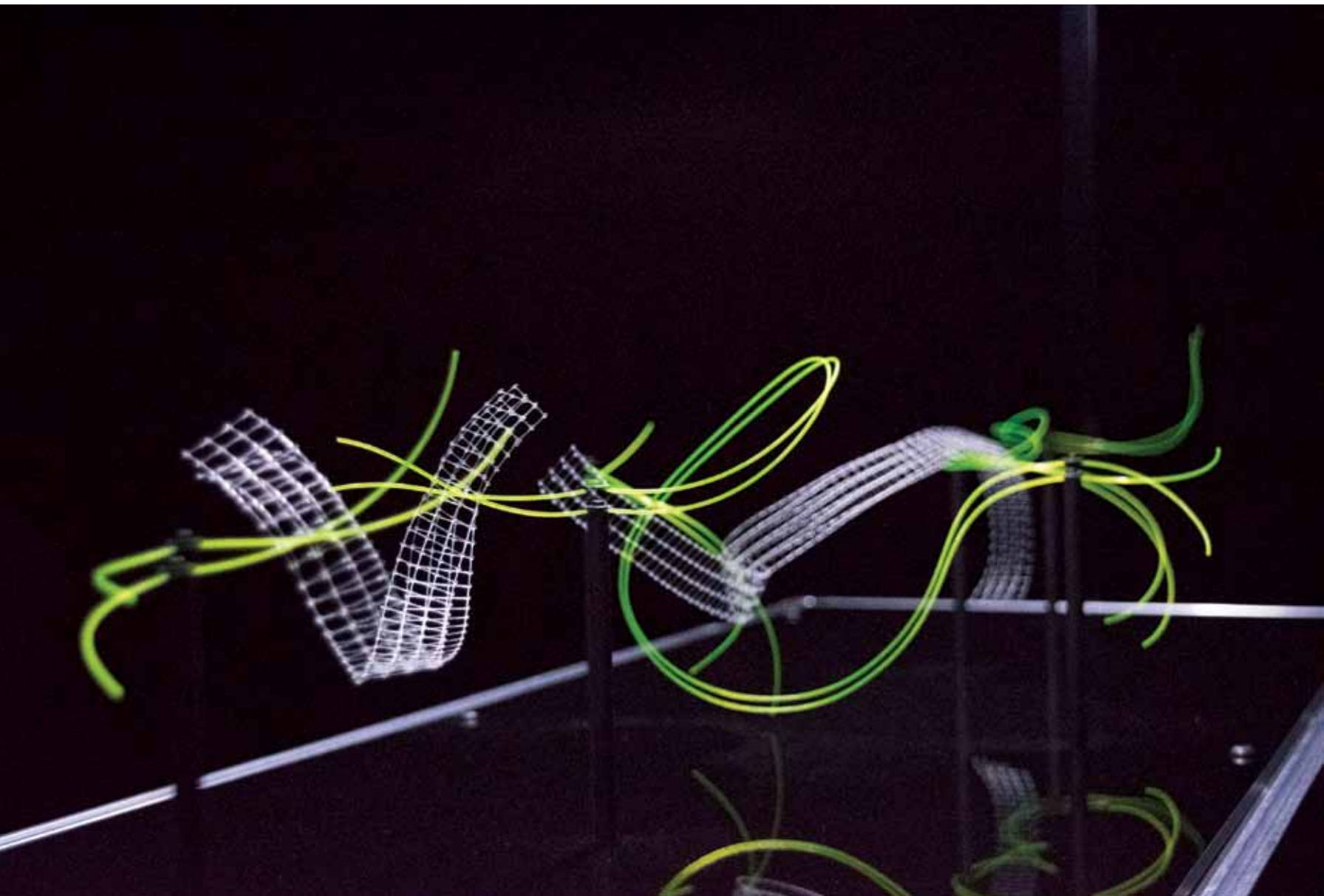
PROSOPOPÉES

QUAND LES

MACHINES

PRENENT VIE

QUÉBEC INTERNATIONAL



Maxime Damecour , *Temporeal; Tempsréel.*

# NEMO 2015

## LE QUÉBEC À LA BIENNALE INTERNATIONALE DES ARTS NUMÉRIQUES PARIS / ÎLE DE FRANCE

Le 5 décembre dernier, au CENTQUATRE-PARIS avait lieu le vernissage de l'exposition *Prosopopées : Quand les objets prennent vie*. Créé en partenariat avec la Biennale internationale d'art numérique de Montréal ainsi que le Festival ELEKTRA, Nemo 2015 Biennale internationale des arts numériques Paris / Île de France proposait, depuis octobre, des performances et des expositions se regroupant sous la grande thématique de la prosopopée. Dans le cadre de cette biennale d'art numérique, plusieurs artistes de renommée internationale furent invités, dont les artistes québécois Michel de Broin, Samuel St-Aubin, Maxime Damecour, Bill Vorn, Louis-Philippe Demers et 4X (alias Alain Thibault)<sup>1</sup>. Avant d'aborder davantage l'exposition, définissons la prosopopée. Par la suite, nous réfléchirons sur les différentes parties de l'exposition ainsi que sur les œuvres qui y sont présentées.

### Prosopopée : la machine au service de l'art

La prosopopée est une figure de style dans laquelle un objet inanimé, inerte, prend vie. À titre d'exemple, elle consiste à faire parler des animaux, à faire revenir des morts à la vie tout en transportant le spectateur dans un autre univers – univers principalement inspiré par l'auteur Philip Kindred Dick. Cette figure de style dickienne téléporte le spectateur dans un univers où ce dernier sait pertinemment que quelque chose cloche et où il éprouve une certaine incompréhension. Au cœur du décor qui s'avère être en réalité le lieu d'un trompe-l'œil, il se retrouve plongé dans une fiction astucieusement orchestrée. À l'instar du côté magique décrit dans la nouvelle *La Cafetière*, de Théophile Gautier, les artistes insufflent la vie à leurs œuvres par le biais de machines. La machine prend le contrôle des œuvres atteignant, grâce au génie de l'artiste, une certaine autonomie. La prosopopée est ainsi appelée, au cours de l'exposition, à revêtir plusieurs degrés d'interprétation, allant de l'inoffensif à la dangerosité.

### L'appartement fou : là où le quotidien prend vie

Vu la dimension et la composition de l'espace du CENTQUATRE-PARIS, il est naturel que l'exposition soit répartie en plusieurs sections distinctes. Situé au cœur des « Écuries », *L'appartement fou*, ainsi nommé pour l'exposition, renferme une quinzaine d'œuvres. Inspirés par la chambre à coucher décrite dans l'œuvre de Gautier, les commissaires d'exposition Gilles Alvarez et José-Manuel Gonçalves ont su tirer profit du lieu afin de proposer, sous la forme d'un appartement, des œuvres inspirées du quotidien. Cependant, cet appartement ne ressemble en rien à ce que l'on pourrait imaginer. Bien que les commissaires aient su exploiter les divisions déjà existantes en vue de créer les différentes pièces (cuisine, salon, chambre, salle à manger), de la confusion et de la désorganisation s'imposent. Deux des quatre salles ont particulièrement retenu notre attention : il s'agit de la cuisine/salle à manger et du salon. Le salon, pièce centrale de cet appartement,

propose sept œuvres des plus inusitées. Au centre de la pièce prône *Balance From Within*, de Jacob Tonski : un canapé de vaudeville, objet usuel dans un salon, qui se tient en équilibre sur une patte. Maintenu à la verticale par des poids, l'illusion qu'il pourrait se redresser à tout moment pour reprendre sa position initiale perdue et rien ne va comme il devrait. Ce canapé dédaigne sa fonction principale puisqu'il se pâme devant le spectateur, lui offrant ainsi sa plus belle parure. Contrairement au canapé en extase, le *Miroir Fuyant* de Thomas Cimolai présente, quant à lui, un miroir qui refuse obstinément d'accomplir sa fonction principale. À chaque tentative du spectateur, le mécanisme pivote, avec pour résultat qu'il est impossible de s'y regarder. Comme dans de nombreux appartements, on y trouve un portrait : *Art Student*, de Marck, présente une jeune femme sous forme de portrait numérique. Sous nos yeux, cette dernière prend subitement vie, allume, fume une cigarette et en expulse la fumée à l'extérieur du cadre.

Au cœur de cette pièce se retrouve l'œuvre intitulée *tempsréel*, du Québécois Maxime Damecour. Constituée d'un fil fluorescent, de rubans métalliques quadrillés, d'une plateforme portable lustrée et d'un stroboscope, cette sculpture cinématique de Damecour exhibe, à la manière du montage vidéo, le mouvement des matériaux. L'usage du stroboscope cause un flou instantané, créant l'illusion que le fil fluorescent se dédouble. Au cœur de l'exposition, de par le mouvement vertical qu'il effectue, ce fil s'apparente entre autres aux bras des anciennes tables tournantes. Bien qu'aucune trame sonore ne fasse partie de l'œuvre et que cette dernière se trouve isolée des autres par d'épais rideaux de velours noir, elle évoque tout de même le processus cinématographique et photographique dans les différentes phases de lumière et d'obscurité produites par le stroboscope. De par ce mouvement continu, le spectateur a l'impression d'assister à une représentation cinématographique.

L'autre pièce de cet appartement qui attire notre attention est la cuisine. Le spectateur pénètre dans une pièce où les œuvres exposées sont relatives à la cuisine. *Tablespoons*, de Samuel St-Aubin, en est un parfait exemple. Il s'agit d'un mécanisme robotique comprenant huit cuillères dont la moitié contient des œufs. Les cuillères tournent sur elles-mêmes dans le sens horaire ou antihoraire, exécutant une danse programmée par l'artiste. Toutefois, avec cette idée de contrôle et de perfection, lorsque le mécanisme robotique arrive au point où les œufs doivent changer de cuillère, si les œufs ne possèdent pas une forme parfaite ou s'ils arrivent sur la seconde cuillère quelques secondes trop tard, ils se brisent sur le sol, créant en quelque sorte une omelette géante. Avec l'œuvre *My Answer to Ecology #2*, de Charbel-Joseph H. Boutros, le spectateur assiste également à un combat à mort entre un radiateur et un frigidaire.

Deux œuvres de Michel de Broin se démarquent également : *Bleed*, de même que *Keep on Smoking*. L'œuvre *Bleed* met en représentation une perceuse désélectrifiée percée de cinq trous par lesquels s'écoulent des jets d'eau. Selon l'artiste, il

s'agit de provoquer des réactions inattendues chez le spectateur puisque l'utilité première de l'objet se trouve ici changée. Bien que le spectateur ne perçoive qu'une perceuse, on remarque qu'elle acquiert une tout autre signification dans cette exposition. En effet, elle fait office de robinet. L'œuvre *Keep on Smoking* met en scène une bicyclette qui, à force de pédaler, produit de la fumée. Cette œuvre cache une réflexion de nature écologique sur le fait combiner un moyen de transport écologique avec un moteur produisant du gaz carbonique, ce qui s'avère contradictoire. Afin d'accentuer cette contradiction, une vidéo accompagne l'œuvre. Elle montre l'artiste en train de pédaler au cœur d'une forêt, rappelant ainsi sa réflexion écologique autour de l'œuvre.

#### Quand la machine est en contrôle : l'enfer de l'humain

En poursuivant sa visite dans le Halle des Aubervilliers du CENTQUATRE, le spectateur est confronté à un renversement : autant cette première partie de l'exposition démontrait des objets usuels dont la fonction première était détournée, autant le reste de l'exposition fait place à un véritable contrôle des machines sur la perception, mais également sur l'humain. Parmi les œuvres, la performance de Cod.Act, *Nyloid*, était révélatrice de ce à quoi le spectateur devait s'attendre. Sous les traits d'un aranéide, les trois câbles, le point de jonction entre eux et la trame sonore propulsent le spectateur dans un univers catastrophique. De par l'immensité de l'œuvre, les câbles faisant office de pattes prennent soudainement vie et le spectateur perçoit la souffrance, mais également le caractère menaçant de ce monstre tripode. Bien qu'il soit retenu au sol, ce tripode réussit à plusieurs reprises à nous montrer toute sa sensualité et sa sensibilité.

Dans le même ordre d'idée, *Inferno*, performance de Louis-Philippe Demers et Bill Vorn, présente l'opposé de tout ce qu'on avait vu jusqu'alors. Contrairement aux œuvres précédentes où l'humain concevait un système qui contrôlait l'œuvre, ici, c'est la machine qui contrôle l'humain. Inspirés par les différents niveaux de *L'enfer* de Dante et de *L'enfer du Singapourien* de Haw Par Villa, les cinq volontaires sont attachés au plafond par des câbles et portent des combinaisons robotiques. Pendant une dizaine de minutes, leurs torsos et leurs bras se retrouvent prisonniers de la machine, et ils doivent exécuter les moindres faits et gestes qu'elle leur intime de faire. Bien que le caractère iconographique lié à ces deux titres littéraires soit fort, l'œuvre de Demers et Vorn s'avère être en réalité un gigantesque « rave », une soirée dans une boîte de nuit où les corps dansent au son de la musique électronique. L'ajout du stroboscope, des lumières tamisées rouges et blanches et les gestes identiques des participants accentuent l'idée d'un châtement. L'enfer est ainsi vu comme étant une fête où, au lieu de souffrir pour l'éternité, le damné doit danser, répétant les mêmes mouvements éternellement.

#### Physical : prosopopée perceptive

Lors du vernissage, une dernière performance a su capter notre attention, celle de l'artiste et compositeur québécois 4X (alias Alain Thibault) ainsi que de l'artiste

américain Matthew Biederman, *Physical*. Dans la lignée d'*Inferno*, les deux artistes proposent une performance alliant une musique électronique inspirée des pistes de danse et un support visuel informatique aux motifs quelque peu psychédé-liqués. Au son de la musique, les motifs grandissent, rapetissent, se brouillent, changent de couleur. L'objectif principal de cette performance est de jouer avec la notion de perception du spectateur en surchargeant l'œil et l'oreille. Cette surcharge amène d'autant plus le spectateur à se questionner qu'il est sollicité de toutes parts. Ces deux artistes souhaitent que celui-ci prenne « conscience des frontières perméables entre l'œil et l'oreille », lorsque la vue et l'ouïe sont sollicitées en même temps<sup>2</sup>. Avec cette performance, ces deux artistes poussent le thème de la prosopopée dans une direction inattendue. En effet, la machine contrôle l'image et le son, mais ce sont ces deux éléments qui jouent sur notre perception. Dès lors, la machine se doit d'être assistée par les deux artistes et ne peut agir seule.

Bien que toutes les œuvres soient quelque peu éloignées les unes des autres, il est possible d'observer la prosopopée sous différents angles. Manifestement, ces artistes ont su démontrer toute l'étendue des possibilités liées à la prosopopée. Passant de l'objet du quotidien aux robots dansants, la prosopopée permet aux artistes en art numérique d'exploiter des avenues éclectiques. Bien qu'elle se termine fin janvier 2016, cette biennale verra son prolongement québécois prendre forme d'avril à septembre 2016.

Marie-Claude Lacroix

**Marie-Claude Lacroix** termine actuellement une maîtrise en Histoire de l'art à l'Université de Montréal. Elle s'intéresse principalement à l'art contemporain et actuel, mais plus particulièrement à la figure de l'artiste. Ses recherches portent entre autres sur l'autobiographie et l'autofiction.

1 « Prosopopée : quand les machines prennent vie », Néo 2015 Biennale internationale des arts numériques Paris / Île-de-France, en partenariat avec Québec Digital Paris / Île-de-France. Commissaires d'exposition : Gilles Alvarez et José-Manuel Gonçalves, en partenariat avec Alain Thibault et ELEKTRA. Présenté au CENTQUATRE-PARIS, du 1<sup>er</sup> octobre 2015 au 31 janvier 2016. Les œuvres de ces artistes québécois sont également présentées dans le cadre de Québec Digital Paris / Île de France. Il s'agit ici d'une collaboration entre ELEKTRA et Arcadie Île-de-France, afin de promouvoir les talents québécois et français au sein de ces deux territoires. D'avril à septembre 2016, Montréal accueillera une programmation française au sein de sa Biennale internationale d'art numérique (BIAN).

2 Mutek (Auteur inconnu). *Matthew Biederman et 4X (CA)* (2015), [www.mutek.org/fr/hub/artists/8735-matthew-biederman-4x](http://www.mutek.org/fr/hub/artists/8735-matthew-biederman-4x).

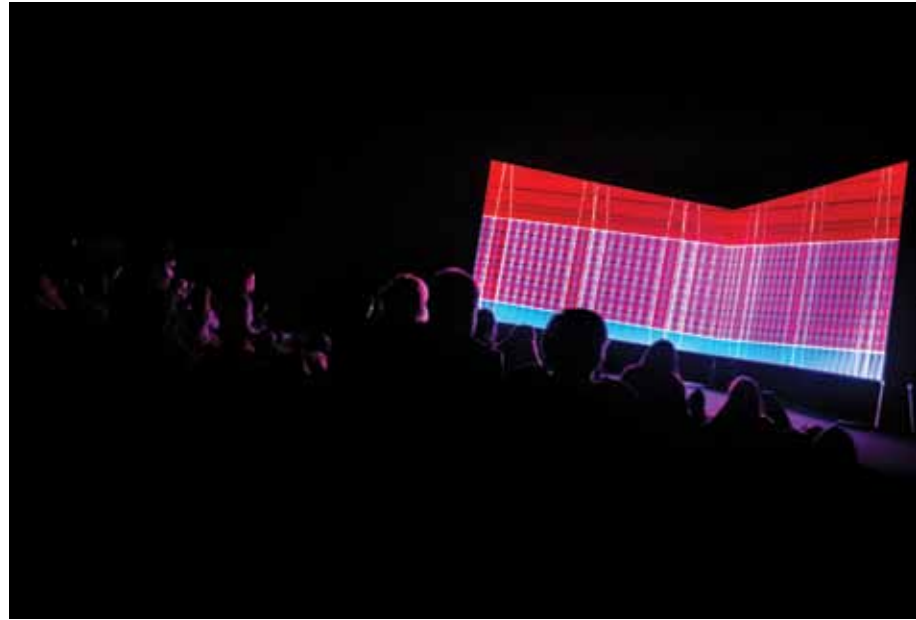




Louis-Philippe Demers et Bill Vorn, *Inferno*. Performance, machines.



Matthew Biederman et Pierce Warnecke,  
*Physical/Perspection (square)*. Performance.



Michel de Broin, *Bleed*. Perceuse, eau.



# RETOUR SUR LE QUEBEC DIGITAL ART IN NEW YORK : LA SIGNATURE QUÉBÉCOISE

« L'art contemporain est devenu un phénomène social, un outil de communication. Il est inutile de le comparer à ce que nous avons l'habitude de connaître, car il subit les effets de la mondialisation, que nous commençons seulement à découvrir, et dont nous cherchons toujours à évaluer l'impact<sup>1</sup>. »

Initiée par le Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM), la manifestation *Québec Digital Art In New York* (QDANY) s'est tenue à New York du 22 au 24 octobre 2015. Cette mission fut l'occasion de présenter des œuvres d'artistes québécois dans divers espaces et galeries de Brooklyn et de Manhattan, ainsi qu'une édition new-yorkaise du Marché international de l'art numérique (MIAN). D'abord invitée à représenter Eastern Bloc, le CQAM me confia également le mandat de produire un compte-rendu critique de l'événement pour ETC MEDIA.

D'un point de vue géographique, l'État de New York et le Québec se situent à une certaine proximité l'un de l'autre. Mais pour ce qui est de l'idéologie, les deux territoires fonctionnent très différemment. À titre d'observation révélatrice, les revues d'art américaines affichent nettement plus de publicités que celles produites au Québec. Cet indice met en évidence le fonctionnement des mécanismes économiques du monde de l'art new-yorkais, qui s'appuient

vers plus de collaborations Québec-États-Unis se fait progressivement, mais lentement.

En tant que petite nation, comment le Québec peut-il réussir à se démarquer au sein de la puissante ville globale de New York, subordonnée à une société hyperconnectée ? Selon l'historien de l'art allemand Hans Belting, l'art contemporain a pris un nouveau tournant. Il n'est plus relié à la chronologie<sup>2</sup>, à l'art récemment réalisé, mais il est tourné vers des idéologies politiques. La chute du mur de Berlin en 1989 marque un moment historique important avec la réunification de l'Allemagne et, dans la foulée, la fragmentation de l'Union soviétique. Ces événements apportent non seulement leur lot de changements économiques, sociaux et politiques, mais ils encouragent l'extension des territoires, l'expansion de la zone du commerce mondial, donc des marchés. En somme, l'effet a été d'augmenter les pays interconnectés : plus de joueurs travaillent à générer une réorganisation des productions culturelles, d'où un foisonnement de manifestations internationales, telles les biennales, les foires d'art, etc.<sup>3</sup>

Depuis 1989, le marché de l'art a pris une telle ampleur à l'échelle planétaire que des penseurs comme le théoricien allemand Boris Groys avancent que l'art contemporain est couramment assimilé au marché de l'art<sup>4</sup>. Dans les multiples manifestations qui ont lieu à l'échelle internationale, l'art est souvent vu comme un *business*<sup>5</sup>. Aux États-Unis et dans de nombreux pays, on parle de marché de



en majorité sur le financement privé. Comme le soutient si bien l'économiste Saskia Sassen, New York fait partie de ces villes mondiales dotées d'un centre financier imposant. Occupant une position très privilégiée, elle repose sur une économie très forte, agressive, connectée sur plusieurs marchés mondiaux. Par conséquent, cette mégapole tend à développer sa propre bulle, alimentant son propre circuit d'expositions, d'échanges, de circulation d'artistes avec d'autres villes américaines et internationales au statut économique similaire.

Entre le Québec et New York, il règne une certaine disparité de culture et de mentalité. L'interconnexion ne se fait pas naturellement : difficile pour les artistes québécois de s'insérer, de percer le marché américain. Alors que le flux du capital commercial circule bien, le passage des artistes en terrain américain est loin d'être fluide, et les frontières exercent beaucoup de contrôles en adoptant des mesures protectionnistes.

Couramment, lorsqu'il s'agit d'échanges internationaux, les artistes québécois séjournent en résidence en Europe et en Asie plutôt qu'aux États-Unis. Une ouver-

ture vers plus de collaborations Québec-États-Unis se fait progressivement, mais lentement. Au Québec, le marché des collectionneurs et des galeries privées est modeste et prend lentement son envol. La participation de galeries privées québécoises dans les grandes foires d'art américaines reste discrète.

Le QDANY soulève des réflexions et se demande comment faire événement et inscrire une pérennité chez nos voisins américains. Au regard des stratégies médiatiques, le Québec et les États-Unis usent de méthodes contrastantes. Il n'est pas rare que les institutions artistiques américaines orientent leur communication de manière à créer un moment marquant, avec l'usage de superlatifs et la présentation de moments exclusifs. Voici un exemple tiré de l'actualité culturelle de novembre 2015 : l'acteur américain Steve Martin a été nommé commissaire au Hammer Museum de Los Angeles, en partenariat avec le Musée des beaux-arts de l'Ontario. L'accent promotionnel était mis sur la célébration d'un grand coup, la présentation de la première exposition majeure du peintre canadien Lawren Harris (1885-1970) aux États-Unis, exposition chapeautée par une célébrité<sup>6</sup>.

Afin d'éviter qu'un événement ne passe inaperçu, qu'il soit noyé dans la myriade des manifestations artistiques, il faut savoir se démarquer. *Quebec Digital Art* renvoie directement à une identité nationale et à une famille de médias, l'art technologique. Une coalition sous ce *label* a permis aux organismes représentés – Avatar, Agence Topo, Eastern Bloc, ELEKTRA, Mois Multi, Oboro, Perte de Signal, Sporobole et Studio XX – d'unir leurs efforts dans un geste d'engagement politique afin de démontrer l'expertise québécoise en matière d'art numérique, avec ses caractéristiques et ses infrastructures particulières. Le CQAM a bénéficié de l'aide de la Délégation générale du Québec à New York. Bien que la mission ait rempli un mandat culturel conforme aux lignes directrices de la délégation, il semble cependant que l'organisme gouvernemental a manqué l'intention et l'idée maîtresse de l'activité. Le public local, à qui étaient destinés les œuvres et le marché numérique, a été très peu présent au rendez-vous. Le CQAM, avec ses limites budgétaires et face à un haut taux de change, a dû faire des choix. La promotion médiatique sur le terrain new-yorkais n'a pas été planifiée et orchestrée comme on l'aurait souhaité.

Situé à Brooklyn, Invisible Dog, centre d'art à but non lucratif, similaire à nos centres d'artistes, accueillait un volet du QDANY. Le lieu exposait les œuvres cinématiques et sonores de quatre artistes émergents : les tiges de blé qui se bercent de Camille Bernard-Gravel, la toile in situ en constant mouvement d'équilibre d'Alice Jarry, les objets du quotidien détournés avec humour de Samuel St-Aubin et les expériences acoustiques d'Adam Basanta.

Le Made in NY Media Center by IFP, situé à DUMBO, Brooklyn, présentait des créa-

Le Knockdown Center, dans le quartier Queen, regroupait six installations sous le commissariat de Nicole Gingras. Intitulée *Sous observation / Spaces Under Scrutiny*, l'exposition renfermait les subtiles sonorités d'objets domestiques de verre percutes par de gracieuses valse de câbles, de Catherine Béchar et Sabin Hudon, la machine qui transforme les signaux lumineux en intenses pulsations sonores de Martine H. Crispo, les sculptures gonflables humoristiques de Manon Labrecque, le dispositif cinétique qui se moque des caméras de surveillance de Lorraine Oades, la fluctuation des paysages synthétiques de François Quévillon, la symphonie en tic-tac des cadrans du collectif [THE USER]. Clôturant l'événement, ELEKTRA et FuturePerfect co-présentaient les performances sonores et visuelles de Nicolas Bernier et Herman Kolgen. Le premier révélait la sensibilité du grain sonore, tandis que le second faisait retentir les puissantes pulsations de machines. Il est trop tôt pour mesurer l'impact et les retombées de la mission. Mais elle aura eu l'intérêt de créer un sentiment d'appartenance, de consolider la scène québécoise des arts numériques, de susciter des rencontres entre les participants québécois et américains. Même si l'art numérique, secteur d'activité, champ de compétence très dynamique, vit une période florissante au Québec, il s'avère qu'en temps d'instabilité économique, l'écosystème demeure fragile. Afin de réduire la dépendance aux fonds publics, les organismes subventionnaires encouragent les artistes à diversifier leurs sources de revenus. Bien entendu, les organismes artistiques peuvent s'inspirer du modèle américain, mais avec une certaine pondération, sans perdre la spécificité du modèle québécois.

Esther Bourdages



tions audiovisuelles : jeu de la composition de couleurs à partir de la grammaire des codes RGB, de Matthew Biederman, narrativité de l'intérieur d'une maison, de Marie-Christiane Mathieu, espace de non-lieu en suspension, de Manuel Chantre, fiction analogique d'«intelligence extraterrestre», de Thomas O Fredericks et Danny Perreault. Le MIAN – Marché numérique organisé par l'ACREQ / ELEKTRA, a réuni plusieurs artistes, diffuseurs et autres intervenants du milieu, tant québécois qu'américains, concernés par les arts numériques. Les présentations nous ont permis de percevoir le contraste entre les approches québécoise et américaine en ce qui concerne la production et le financement des arts numériques. Pour faire un portrait général : par opposition au modèle québécois, reconnu pour sa dépendance aux subventions (tirées des fonds publics), le modèle américain s'appuie sur le secteur privé (industries, fondations, etc.).

À l'extérieur, dans le passage piétonnier Anita's Way (CHASHAMA), à Manhattan, Jean Dubois a installé l'œuvre interactive *Tourmente (Turbulence)*, où l'acte de souffler sur son téléphone mobile devient poétique.

**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 Enrico Navarra dans Hans Belting et Andrea Buddensieg (éditeurs), « Contemporary Art as Global Art A Critical Estimate ». [http://rae.com.pt/Belting\\_\\_Contemporary\\_Art\\_as\\_Global\\_Art.pdf](http://rae.com.pt/Belting__Contemporary_Art_as_Global_Art.pdf), 2009.
- 2 Hans Belting et Andrea Buddensieg, Contemporary Art as Global Art A Critical Estimate. [http://rae.com.pt/Belting\\_\\_Contemporary\\_Art\\_as\\_Global\\_Art.pdf](http://rae.com.pt/Belting__Contemporary_Art_as_Global_Art.pdf). Article publié en version originale, Hans Belting et Andrea Buddensieg (éditeurs), The Global Art World, Ostfildern, 2009.
- 3 Michaela Ott, « The Small Aesthetic Difference », Texte Zur Kunst, n° 23 (2013), p. 100.
- 4 Boris Groy, « From Medium to Message. The Art Exhibition as Model of a New World Order », Open, n° 16 (2009), p. 57.
- 5 Hans Belting, op. cit.
- 6 James Adams, « The Harris Years », *The Globe and Mail*, 27 novembre 2015. <http://www.theglobeandmail.com/arts/art-and-architecture/lawren-harris-the-hope-of-the-great-whitenth/article27509602/>.





**SPECTATOR**

**EX MACHINA /  
ROBERT LEPAGE  
ALBERTO MANGUEL**

**LA BIBLIOTHÈQUE, LA NUIT**

# L'UNIVERS DES GRANDES BIBLIOTHÈQUES EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Dans le cadre des festivités entourant le 10<sup>e</sup> anniversaire de la Grande Bibliothèque, l'exposition *La bibliothèque, la nuit* nous propose une immersion à la fois scénique et virtuelle dans l'univers architectural, philosophique et imaginaire de dix célèbres bibliothèques dans le monde. D'après une idée originale de Nicole Vallières et de ses collègues de Bibliothèque et Archives nationales, l'exposition a été conçue en partenariat avec la compagnie de création Ex Machina et son metteur en scène Robert Lepage, en collaboration avec l'écrivain Alberto Manguel, auteur du livre éponyme<sup>2</sup>.

À lui seul, le titre est une promesse : de quiétude ou de mystère, voire d'inquiétude. Existe-t-il un moment où la lecture est plus concentrée, plus parfaite que dans le cercle de lumière d'une lampe cernée par l'obscurité ? Mais aussi, une bibliothèque rendue à la nuit n'est-elle pas semblable à ces boutiques de jouets dont les pensionnaires s'animent d'une vie secrète une fois le rideau de fer tombé ? Tant la nuit paraît charger les lieux de puissance...

Par petits groupes, nous sommes introduits dans une pièce qui se veut l'exacte reproduction de la bibliothèque personnelle d'Alberto Manguel, bibliothèque qu'il a aménagée dans une grange du XV<sup>e</sup> siècle, « quelque part au sud de la Loire » et dans laquelle il a pu réunir enfin tous ses livres. Dans la pénombre, des lampes disposées sur des tables nous permettent de distinguer les boiseries sombres des rayonnages bien garnis. Au-delà des fenêtres il y a la nuit, et la pluie qui ruisselle dans le feuillage. Une voix s'élève, celle de l'écrivain qui sera notre cicérone et narrateur tout au long du parcours. Pour le moment, il nous fait les honneurs du lieu, évoquant sa découverte d'un auteur, enfant, soulignant la présence de tel ou tel livre et les circonstances de son acquisition, la lumière accompagnant la voix et nous guidant vers l'objet de son discours. Nous nous arrêtons devant la photographie d'un groupe d'enfants à l'air famélique, tandis qu'il nous raconte l'histoire admirable et poignante de ces petits prisonniers du camp de Birkenau (ils furent par moments près de cinq cents) qui avaient réussi à constituer une minuscule bibliothèque clandestine de huit livres qu'ils cachaient chaque soir dans un endroit différent. Parmi ceux-ci, *A Short History of the World (Une brève histoire du monde)*, de H. G. Wells. Puis le changement de lieu s'effectue comme la matérialisation d'un rêve que n'auraient désavoué ni Fanfreluche ni James Bond, quand notre guide (de chair et d'os celui-là) fait pivoter un mur couvert de livres, révélant un passage secret qu'il nous invite à emprunter pour entrer cette fois dans la forêt, la nuit.

Étrange forêt que celle-là, forêt idéale peut-être, dans laquelle des troncs argentés que j'imagine de bouleaux, s'élançant vers un ciel noir piqueté d'étoiles, cohabitent harmonieusement avec de solides tables de lectures et des chaises pivotantes en bois comme il se doit, comme dans la plus classique des bibliothèques. Je crois me rappeler (est-ce une reconstitution après coup) que nous foulons un sol couvert de pages arrachées aux livres, tel un tapis de feuilles mortes.

Bien calé dans notre chaise pivotante, voici venu le moment de revêtir le casque à lunettes (Gear VR) qui promet, au moyen d'une technologie d'immersion 360 degrés, de nous arracher à la scénographie pour nous propulser dans l'univers virtuel. Une fois le casque ajusté, de même que la vision et l'audition (tant bien que mal en ce qui me concerne, je n'ai pas l'habitude), on ouvre les yeux sur une obscurité dans laquelle flottent dix symboles ou emblèmes. Je comprends qu'il s'agit d'opiner du casque vers l'un ou l'autre, dans l'ordre ou le désordre, car chacun de ces symboles est la porte d'entrée de l'une des dix bibliothèques de l'exposition, choisies parmi les plus belles du monde – incluant celui de la fiction.

En effet, l'une des stations nous donne l'occasion de visiter, dans une réjouissante mise en abyme, la bibliothèque du Nautilus dans *20 000 lieues sous les mers* ! Ici, le parti pris fictionnel se prolonge dans l'esthétique : nous voici en compagnie du capitaine Nemo et du professeur Aronnax dans une gravure en noir et blanc semblable à celles qui illustraient les *Voyages extraordinaires* de Jules Verne, ouvrage paru à l'époque chez Hetzel. C'est-à-dire, littéralement, dans les pages d'un livre.

Les autres stations proposent au regardeur une immersion d'une facture plus réaliste (puisqu'il s'est agi de filmer l'intérieur des édifices), mais à l'occasion, chatouillée par la fiction. On peut admirer le lumineux rococo de la plus grande bibliothèque monastique au monde, celle d'Admont en Autriche; l'élégance néoclassique industrielle de Sainte-Geneviève à Paris (où Marcel Duchamp a été bibliothécaire); le temple Hasedera au Japon et sa grande roue de prière ou bibliothèque tournante de textes sacrés; la mélancolie spectrale de la bibliothèque de l'Université de Copenhague, où des fantômes de lecteurs du temps passé hantent les étages supérieurs à l'abandon pendant qu'au rez-de-chaussée, les étudiants s'inclinent sur leurs portables; le dôme vertigineux de la salle de lecture du Thomas Jefferson Building de la bibliothèque du Congrès à Washington, la plus grande au

monde en nombre de livres et de références; voir flotter l'immense baleine *Matrix Movil*, de l'artiste contemporain Gabriel Orozco, dans l'espace central de la bibliothèque Vasconcelos, à Mexico; se réjouir de l'envol en pagaille des oiseaux d'Audubon dans la très belle et ennuyeuse bibliothèque du Parlement d'Ottawa.

Deux stations nous rappellent aussi, faisant signe vers les enfants de Birkenau et les autodafés nazis, que les bibliothèques sont périssables et menacées par les guerres : ainsi, l'émouvante et sobre visite de la bibliothèque de Sarajevo qui fut détruite par les bombes, et dans les ruines de laquelle un musicien vint jouer du violoncelle tous les jours à la même heure en une conjuration de beauté. Quant au sublime parcours de l'ancienne bibliothèque d'Alexandrie, qui paraît jaillir sous

nos yeux de la contemplation des étoiles, mais très vite disparaître dans les flammes, il s'agit pour beaucoup, d'après les commentaires laissés dans le livre d'or, du moment le plus fort et le plus beau de l'exposition.

Pendant ce temps, notre narrateur et guide Alberto Manguel nous accompagnait toujours et, bien que notre désir de ne rien manquer de la vision 3D avait tendance à nous distraire de son propos et nous faisait tourner la tête en tous sens, il réussissait à attirer notre attention sur une remarquable constante dans la conception architecturale même des bibliothèques, celle d'un langage symbolique : celui des « dernière choses » que sont la mort, le Jugement dernier, le Paradis et l'Enfer dans la bibliothèque bénédictine d'Admont, celui de l'alternance du jour et de la nuit pour Sainte-Geneviève, celui de l'élément eau dans la bibliothèque Vasconcelos. Ainsi, peut-être, toute bibliothèque se concevrait comme un monde. Ou comme le livre du monde.

Lucie Bélanger

Diplômée en études littéraires, **Lucie Bélanger** a été libraire pendant plusieurs années. Elle travaille ensuite dans l'édition et touche à divers aspects du métier : communication, révision linguistique, direction littéraire. Elle est présentement directrice de la revue *Mæbius*. Quelques-uns de ses textes ont paru en revue et dans un collectif. Elle a récemment dirigé le n° 145 de *Mæbius* « Comme il vous plaira » et prépare le n° 151 : « Montréal est une ville de passages secrets ».

1 Ex Machina / Robert Lepage, Alberto Manguel, *La bibliothèque, la nuit*, est présentée à la Grande Bibliothèque du 27 octobre 2015 au 28 août 2016. Pour les 14 ans et plus, réservation en ligne obligatoire sur le site web de BANQ.

2 Alberto Manguel, *La bibliothèque, la nuit*, Actes Sud, 2006.







Ex Machina,  
Robert Lepage,  
Alberto Manguel,  
*La bibliothèque, la nuit.* ©  
Photo : Michel Legendre.



Céleste Boursier-Mougenot, vue de l'installation *from here to ear* (v. 15), Hangar Bicocca, Milan, 2011.  
 © Céleste Boursier-Mougenot. Avec l'aimable autorisation de l'artiste et de la Paula Cooper Gallery, New York.

## CÉLESTE BOURSIER-MOUGENOT

## FROM HERE TO EAR V.19

**D**epuis le 25 novembre 2015 et jusqu'au 27 mars 2016, soixante-dix diamants mandarins ont élu domicile au Carré d'art contemporain du Musée des beaux-arts de Montréal, s'ébrouant, y allant de piailllements, d'envolées ou de *power chords*.

Cette volière des plus inusitées est l'œuvre de Céleste Boursier-Mougenot. Pour les soixante-dix « nouveaux résidents » de l'espace muséal, l'artiste a créé un dispositif de transduction intégré à un mobilier principalement constitué de quatorze perchoirs, dont dix sont fabriqués à partir de guitares électriques *Gibson Les Paul* blanches, de modèle *Studio*, et quatre autres à partir de basses de modèle *Gibson Thunderbird*. Tous les perchoirs sont érigés sur des pieds de cymbales signés *TAMA*. À cette batterie d'instruments, Boursier-Mougenot a connecté dix amplificateurs à modélisation *Fender Mustang III*, quatre amplificateurs pour basse électrique *Roland Cube Bass XL60* et quatre cymbales *Zildjian* de 51 cm, transformées en abreuvoirs et en mangeoires posées au sol sur du sable. Des graminées locales et quatre habitations en bois pour oiseaux apposées sur chaque mur viennent

compléter l'aménagement de la salle d'exposition – ou de la « scène » – suivant votre perception du lieu. C'est dans le contexte de cette mise en espace muséal du « vivant » que l'installation évoluera durant quatre mois, ce qui sous-entend qu'il y poussera de l'herbe, mais aussi que les oiseaux feront des petits.

C'est en se glissant entre les mailles d'un double rideau de chaînes en aluminium que l'on accède formellement à l'oisellerie. Pour situer ce saisissant théâtre éthologique, l'artiste décrit ainsi la vocation de l'œuvre : « *from here to ear* »; une invitation à prêter l'oreille et à ouvrir grand les yeux, certes, mais peut-être plus que tout à s'ouvrir à un espace « autre ».

Cette mise en présence du visiteur et des diamants mandarins mène peu à peu à une danse impromptue. Au gré de nos « petits pas », des envolées d'oiseaux sont suivies d'atterrissages sur les perchoirs mythiques qui provoquent des pincements de cordes et divers chocs assénés aux instruments. S'engage alors une valse lumineuse sur fond d'élans de proximité – de la part des humains – qui se juxtapose aux réflexes d'envolée de ces « *YardBirds*<sup>1</sup> », aussi vivifiants que menus. De cet



Céleste Boursier-Mougenot, vue de l'installation *from here to ear* (version hors série), dépôt du CNAP au Frac Franche-Comté, Besançon, France. © Céleste Boursier-Mougenot. Avec l'aimable autorisation de l'artiste et de la Paula Cooper Gallery, New York. Photo © Blaise Adilon 2014.

entre les oiseaux et les visiteurs. Il évacue par le fait même le cadre de la boîte blanche. L'œuvre, qui « n'existe véritablement que dans l'espace que l'on partage avec elle<sup>2</sup> », préconise ainsi une approche de l'espace sonore par le biais du mouvement plutôt que « dans un cadre académique de composition, d'exécution et de diffusion<sup>3</sup> ». Des seuils à franchir résulte le dépassement des limites autrement inculquées et que l'on s'empresse d'oublier.

Ces états « entre-deux » n'évoquent-ils pas la notion de traversées liminales ? « Ne pas se contenter de ce que l'on est, il semble que ce soit un privilège de notre espèce<sup>4</sup> », écrivait Michel Leiris dans sa préface à *La musique et la transe*, de Gilbert Rouget. Tout semble se passer comme si la vie avait paradoxalement pour destin de refuser de se soumettre au seul destin<sup>5</sup>. Ces contre-espaces atemporels que deviennent les œuvres de Céleste Boursier-Mougenot, plus précisément ces immanences propres à la musique qui ont le pouvoir de nous plonger dans un état de ravissement<sup>6</sup> aboutissent d'ores et déjà à des hétérotopies qui transcendent ce que l'on est tout autant que le lieu où l'on est<sup>7</sup>, voire fournissent une alternative à l'actualité.

Notons que Céleste Boursier-Mougenot représentait la France lors de la 56<sup>e</sup> Exposition internationale d'art contemporain à la Biennale de Venise de 2015 avec son œuvre *révolution*<sup>8</sup>. L'institut français l'a décrite comme une chorégraphie alchimiste de trois arbres mobiles qui se déplacent lentement en fonction de leur métabolisme, des variations du flux de leur sève et de leur sensibilité aux passages de l'ombre à la lumière.

Maryse Morin

écosystème jaillit une palette sonore d'*open tuning* blues et de *power chords* rock qui transporte le visiteur de tableau vivant en tableau vivant. Au gré des contacts entre les oiseaux et les instruments résonnent des *loop* issus de *larsen* et de riches textures sonores parfois compressées ou colorées de *pitch shift*.

Ces variations de tableaux habitables, bien qu'éphémères, se créent en temps réel; elles sont déterminées par leur cadre et se rattachent aux circonstances du réel. Elles donnent à imaginer que les oiseaux que l'on voit ici « performer » étaient, à une autre époque, de fugitifs motifs de vases grecs ou de mosaïques d'Hama comme on peut en voir dans la section archéologique du Musée, à moins qu'ils ne descendent des masques de la section consacrée à l'Afrique. Un tel (techno) animisme ne saurait nous surprendre tant la perte de la notion du temps est marquée, une fois que le dispositif nous investit.

Manifestement, à mesure que les compositions éphémères abolissent les frontières entre le vivant et le non-vivant, l'artiste réussit son partage de l'*agentivité*

1 *The Yardbirds* est un groupe rock britannique formé en mai 1963 à Londres, en Angleterre, avec pour guitaristes Eric Clapton, Jeff Beck, puis Jimmy Page, ce dernier récoltant les honneurs à titre de bête de scène et guitariste flamboyant (Wikipédia).

2 François Quintin, tiré de la publication *Céleste Boursier-Mougenot, états seconds*, produit en collaboration avec Céleste Boursier-Mougenot ainsi que Le Collège/Frac Champagne-Ardenne et Analogues, maison d'édition pour l'art contemporain, Arles, 2008, p. 14.

3 *Ibid.*, « Entretien entre Christophe Kihm et François Quintin », p. 22.

4 Gilbert Rouget, *La musique et la transe*, préface de Michel Leiris, Éditions Gallimard, 1990, p. 9.

5 *Ibid.*, p. 10.

6 *Ibid.*, p. 13.

7 Michel Foucault, *Le corps utopique* suivi de *Les hétérotopies*, Nouvelles Éditions Lignes, 2009, p. 25.

8 Voir *Céleste Boursier-Mougenot révolutions*, Analogues / Institut Français, 2015.

OUVRIR LE **CADRE**

MODALITÉS D'EXISTENCE  
DES BORDURES DE L'ART



Braco Dimitrijevi, *Triptychos Post Historicus or Mother of Romulus and Remus*,  
Musée National d'Art Moderne,  
Centre Georges Pompidou, Paris, 1989. *Nu*, d'André Derain, 1923 ;  
*armoire de François Delschneider* ; *noix de coco*.  
Collection : Musée National d'Art Moderne,  
Centre Georges Pompidou.

« Le cadre est mutilation aussi bien qu'exaltation. Nous, spectateurs, qui hallucinons les images projetées sur l'écran, nous préférons ne pas voir ce cadre mutilant, que néanmoins nous ne pouvons pas ne pas voir, puisque nous voyons à travers lui! »

« Nec tecum possum vivere, nec sine te<sup>2</sup> »

L'idée de cet article part de la question suivante : qu'en est-il du cadre aujourd'hui ? L'intérêt n'est pas de raisonner sur la crise du cadre – dans le sens de la crise de l'art et de la fin des grands récits –, mais, comme Paul Vauday l'a bien remarqué<sup>3</sup>, de réfléchir sur le « cadre en crise », tout en étant conscients que l'Histoire de l'art pourrait se raconter comme une succession de tensions, de véritables bras de fer parfois, entre l'œuvre et le cadre<sup>4</sup>, et que la notion de cadre, mais aussi celles de fenêtre, d'écran, de porte, dans leur évolution, servent d'architraves des topographies des arts numériques.

*Le cadre – Approches croisées entre arts et médias*, précieux recueil d'essais, paru en 2015, d'un collectif de doctorants de l'Université Sorbonne Nouvelle, invite à explorer le « cadre » en tant que dispositif créatif et plateforme, point de contact entre deux mondes, celui des arts et celui des médias.

La notion actuelle de cadre dépasse, tout en l'englobant, la fonction de délimitation. Elle s'appuie sur le processus de structuration qui organise l'œuvre de l'intérieur. Le cadre dont il est ici question, qui est lié à l'image, compose sa propre histoire à partir de celle des différents médiums<sup>5</sup>. « Un cadre, fut-il seulement celui du tableau », se déploie par « un faisceau d'effets et de fonctions agissant sur de nombreux plans et touchant à de multiples aspects interprétatifs et ontologiques des œuvres<sup>6</sup> ». Le cadre ramène au moteur de la création. Jouant l'intermédiaire entre la représentation d'un côté et l'objet réel de l'autre, il « destine l'image au regard<sup>7</sup> » tout en attribuant « un sens à la confusion du réel<sup>8</sup> ». Si la création débute « quand on sait ce qu'on ne peut plus faire et dans le non-savoir de ce qui va pouvoir être fait<sup>9</sup> », la question se pose : « comment s'invente un cadre qu'on ne peut pas encore encadrer, c'est-à-dire définir<sup>10</sup> ? » Parfois, en le dissolvant dans la toile. Et si on est en 1915, on peut parler de révolution. C'est le célèbre *Carré noir sur fond blanc* de Kasimir Malevitch, emblème du suprématisme. Le tableau incorpore le cadre, il le fait sien, puisqu'il se fait cadre avec l'encadrement du carré noir par les bords blancs qui le cernent. La forme du carré porte en elle-même ce signe de rupture en rejetant le canon d'une peinture d'après nature tout en s'appropriant un monde (pour le peintre, l'étonnement du résultat fut tellement fort, paraît-il, qu'après avoir conçu le Carré noir, il ne put prendre aucune nourriture plusieurs jours durant)<sup>11</sup>.

Au fil de l'histoire des images depuis Leon Battista Alberti avec son *De Pictura* (1435), annonçant l'avènement du cadrage comme propos explicitant le tableau comme « fenêtre ouverte sur l'histoire<sup>12</sup> », le cadre, loin d'être une simple bordure pour un support accueillant une figure, se rend enjeu essentiel, « ni entièrement dehors ni simplement dedans<sup>13</sup> », auquel les techniques de la photographie puis de la cinématographie accorderont de plus en plus une position centrale<sup>14</sup>. Donc si les arts se façonnent sur le modèle d'un cadre (parergon) stable et symétrique, donnant lieu à l'œuvre (ergon), c'est pour le déborder, le distordre, l'écarteler, le faire éclater et y inclure ce qui est au-delà, « hors de son champ, de sa vue et de sa sensibilité<sup>15</sup> », dans une harmonie toujours renégociée et recodifiée.

Au début des années 1980, nous assistons à la déconstruction de certains aspects du modernisme artistique : tout en poursuivant sa démarche expérimentale, les artistes défendent l'idée d'un retour à la peinture figurative<sup>16</sup>, pratiquent les hybridations, font surgir des sujets oubliés par l'histoire, proposent des remakes ou réactivent d'anciennes œuvres qu'ils utilisent comme un matériau parmi d'autres. À cet égard, le plasticien Braco Dimitrijević, avec ses Triptyques post-historiques rassemble, en les plaçant au même niveau, un objet usuel, une œuvre d'art empruntée aux collections de musées d'art moderne et un choix de fruits ou de légumes. En 1989, par exemple, il met ensemble une armoire en bois, une peinture figurative à l'huile d'André Derain – *Nu devant un rideau vert* (1923) – et quatre noix de coco des plus ordinaires. Si la peinture de Derain, censée être un objet patrimonial précieux, symbole d'un retour assumé à la grande peinture, est reconduite au rang d'un objet ordinaire, les autres objets sont transmutés en œuvres. Le ready-made inversé (l'œuvre comme simple objet) et le ready-made tout court (l'objet comme œuvre) sont à la fois co-présents et dissociés.

Côté grand écran, l'un des plus fulgurants exemples d'expérimentation formelle sur le cadre nous fut donné par Abel Gance<sup>17</sup> avec son *Napoléon* (1927)<sup>18</sup> : en maîtrisant le split-screen, il cherche à tout enfermer dans l'image, jusqu'à épuiser la perception dans la multiplication des points de vue<sup>19</sup> et à réaliser, ainsi, un cadre dynamique<sup>20</sup>. Le dispositif d'écran-divisé ne manque pas de trouver des adeptes de nos jours. Parmi les cinéastes qui ont recours à ce procédé, Brian De Palma, en particulier dans la première partie de sa carrière : impossible de ne pas citer *Dionysus in '69* (1970), tourné avec Richard Schechner, captation d'une pièce théâtrale sous forme de documentaire en multi-images. Ou le plus récent *Passion* (2012) - remake de *Crime d'amour* (2010), d'Alain Corneau - qui, comme souvent dans la cinématographie contemporaine, utilise cet effet pour réunir dans un même plan deux espaces éloignés. Ici, l'instance diégétique se déploie par une représentation du ballet *L'après-midi d'un faune* dans la partie de gauche de l'écran, alibi imparfait de la performance criminelle qui se déroule en même temps dans la partie de droite<sup>21</sup>.

En 2002, Alexandre Sokourov réalise *L'Arche russe*, poussant à un niveau inédit d'inventivité formelle les conséquences des potentialités immersives d'un autre dispositif lié au cadrage : le plan-séquence, fantasme vieux comme le septième art, rêve impossible d'Alfred Hitchcock dans *La Corde* (1948). Il renaît ici grâce aux caméras numériques et à la possibilité d'enregistrer le tout sur disque dur. Tourné d'un trait, le film-séquence le plus long de l'histoire (96 minutes) est une traversée des grandes salles du Musée de l'Ermitage, où la mise en valeur des trois siècles de beauté que cette « arche » grandiose a mis à l'abri dépasse toute autre volonté de narration. D'ailleurs, la fluidité « naturelle » d'un film sans coupures convoquant l'Histoire en tant que manifestation d'un esprit universel trouve ici une limite significative dans la plupart des ellipses du scénario, comme le passage d'une époque à l'autre, évoqué, voire accentué par l'« artifice » du montage du son<sup>22</sup>. Restitution d'une action en temps réel, sans effets de raccord aussi pour *Birdman* (ou la surprenante vertu de l'ignorance), d'Alejandro Iñárritu (2014), récompensé de quatre Oscars. Il détient aussi le record du plus long faux plan-séquence de l'histoire du cinéma.

Figure majeure du cinéma hongrois pourtant fort méconnue, adepte virtuose et intransigeant des longs plans-séquences mobiles, Miklós Jancsó, avec entre autres *Les Sans-espoir*<sup>23</sup>, incarne une forme totale de liberté formelle au service d'une réflexion politique et poétique, sensuelle et allégorique des convulsions sociales sous forme de chorégraphie visuelle. Son cadre rigide, parfois accablant, se fait métaphore de la tyrannie, jusqu'au moment où quelque chose ou quelqu'un fait irruption pour enfreindre et libérer le cadre<sup>24</sup>. Peu visibles jusqu'alors, en 2015 ses œuvres ont été à l'honneur d'une rétrospective à La Cinémathèque de Paris<sup>25</sup>. Mais le plan-séquence, particulièrement en profondeur de champ, donne également une autre forme de liberté, celle du destinataire de l'œuvre. Si le cadre se fait oublier par un montage ne servant que de « raccord dans un monde où la contiguïté spatiale entre les personnages a déjà été établie<sup>26</sup> », tel que remarqué par Jean Bazin, qui double la valeur esthétique d'une valeur morale, le cadre peut se faire vecteur d'émancipation du spectateur, dont le regard, à priori, peut enfin s'appuyer où il le désire, sans devoir se soumettre entièrement à la volonté de l'artiste-démiurge, en cherchant lui-même un sens à l'image du réel<sup>27</sup>.

La liberté, chez l'artiste canadien Stan Douglas, reconnu pour ses créations autour des utopies perdues du XX<sup>e</sup> siècle, nous la retrouvons aussi dans le déplacement autonome du regard du spectateur. L'installation vidéo *The Secret Agent*, présentée au WIELS de Bruxelles en 2015, se compose de six écrans, et l'action traverse tous les écrans en se déplaçant. Le spectateur peut suivre l'action en bougeant de concert avec elle, ou il peut la laisser aller et re-poser son regard, méditant dans la certitude de son retour.

En revanche, chez Chris Cunningham, et notamment avec le triptyque *New York is killing me*, hommage à Gil Scott Heron, trois écrans sont réunis en un, dans une sorte de simulation du regard panoramique. Malgré le fait que nous puissions embrasser ce large champ de vision dans son entièreté, l'attention se porte vers le centre, en toute cohérence avec notre manière habituelle de regarder.

Une autre extension du domaine du cadre nous est proposée, ces derniers temps, par la pratique visuelle de Joanie Lemercier, spécialisé dans le mapping architectural. En incorporant ses images dans les reliefs de l'espace où il s'installe, en animant en 3D ce qui n'a que deux dimensions, en produisant des distorsions,

des mouvements et des illusions optiques, il trompe l'œil du spectateur et joue avec sa perception de la réalité. Son *Blueprint* est une installation vidéo monumentale constituant un triptyque et culminant dans une anamorphose, créée dans une friche industrielle d'Eindhoven pour la dernière édition de la Biennale d'art numérique « STRP ». Le cadre, triplé, se fond ici par le biais d'une expérience poétique immersive. Tout récemment, c'était Némo, la Biennale internationale des arts numériques de Paris qui accueillait, dans l'église Saint-Merry, cette fiction augmentée racontant l'histoire du cosmos et de l'architecture.

Autre jeune explorateur des profondeurs du numérique, David Douard met au cœur de son œuvre la poésie en tant que script mutant et forme puissante de résistance. Ses travaux combinent vidéos, sculptures, collages, sons, dessins et chefs-d'œuvre du passé, le tout greffé sur des installations interactives. Les récits allégoriques qui en découlent révèlent les relations infectieuses qui se nouent entre nos mondes d'appartenance, avec le risque de nous perturber. Par exemple, son image d'adolescent sans regard tirée de Google, *We've Never Gotten*<sup>28</sup>, inscrite dans des caissons lumineux qui rappellent à la fois l'écran d'ordinateur et l'enseigne publicitaire. Des grilles noires, qui évoquent aussi bien l'enfermement que la protection, se dressent autour de cette image de jeune souffrant, à la fois hyper-connecté et replié sur lui-même. Elles soulignent les contradictions d'un monde ouvert seulement en apparence.

La polysémie du cadre et la multiplicité de son déploiement en font un outil qui n'est certes pas des plus simples à manier, mais qui nous confirme l'extraordinaire présence, dans l'expérience cognitive humaine et dans les arts en particulier, du concept de marge de la représentation<sup>29</sup>. Le cadre est donc ornement et fenêtre, seuil et tremplin d'où surgit notre attention à l'œuvre d'art, et dans ce sens, il est comme les rideaux qui ouvrent et ferment l'espace de la représentation théâtrale ou comme le silence à l'orée d'une exécution musicale<sup>30</sup>. Il est partie prenante de l'immersion du spectateur dans l'espace plastique par le biais de l'installation<sup>31</sup> – qui inaugure un nouveau statut pour l'œuvre d'art, « un espace généré par des objets qui l'habitent et par des visiteurs qui le parcourent<sup>32</sup> » –, et il se fond avec lui dans l'art participatif.

Sur le front des arts scéniques, la progressive conquête par la danse de son autonomie comme art chorégraphique – à sa naissance, la danse classique était structurée sur le modèle du tableau, suivant les lois de la perspective – aboutit non pas à une identité pure et établie, mais à une nouvelle relation aux autres arts qui se pense en termes d'incorporation grâce à toute une série de déséquilibres et d'arrachements. Le cadre comme champ de création dépositaire d'un ensemble de normes qui délimitent une discipline n'est plus ou n'est plus seulement une trace des contours : limite active dans sa variation infinie, il se définit par la faille et la rupture, et il se déploie dans l'illimité qu'est l'art. C'est le cas des artistes issus du spectacle vivant choisissant le musée comme plateau, épisodique ou exclusif, d'expérimentation. La danse, libérée du modèle de la perfection formelle du tableau, « élargie », peut investir ce cadre sans complexes. C'est certainement le cas des « situations » mises en place par Tino Sehgal, danseur et chorégraphe de formation. L'artiste joue avec les cadres de l'institution muséale et les conventions des disciplines, en activant des expériences immatérielles et éphémères dans un contexte normalement consacré « à la pérennité<sup>33</sup> » objective. Pour Sehgal, le musée n'est pas un cadre neutre, mais une œuvre en soi où le spectateur a un rôle actif en tant qu'œil d'« un corps sentant<sup>34</sup> ». Son travail repose sur la création de rencontres suscitées entre des inconnus<sup>35</sup>, comme dans *This Situation* (Festival d'Avignon 2011) ou *These Associations* (Tate Modern, 2012), ou encore son inter-

vention à la Biennale d'art de Venise, qui s'est méritée un Lion d'Or (2013). Sans laisser de traces tangibles, sans produire des objets, il investit le temple de la réification – dont il respecte le mode de fonctionnement interne – en ayant recours à des « interprètes ». Ce faisant, son « cadre dynamique » finit par donner « à ses situations le statut d'œuvre d'art, pied de nez à la question du marché de l'art<sup>36</sup> ». Apprivoiser le musée, ouvrir le cadre, c'est donc, malgré tout, encadrer<sup>37</sup>. Par conséquent, la tentative de se passer du cadre, de le traiter comme un ajout, de s'en défaire, de le croire absent, est une illusion. Le cadre est toujours là comme faisant partie du rythme interne à l'œuvre d'art – celui qui était si cher à Henri Maldiney – en tant que forme en formation, car l'œuvre et le cadre ne font qu'un.

Rosanna Gangemi

Basée à Bruxelles, **Rosanna Gangemi**, dont le parcours académique traverse les sciences de la communication, la sociologie et la philosophie de l'art, est critique d'art contemporain, fondatrice de DROME magazine, qui a codirigé pendant dix ans, essayiste, traductrice, auteure d'événements culturels inclassables. Depuis 2014, elle collabore régulièrement à ETC MEDIA.

1 J.-L. Comolli, *Corps et cadre*, Paris, Verdier, 2012, p. 17.

2 Martial, *Épigrammes*, XII, 47.

3 Voir P. Vauday, *L'art hors cadre*, « Rue Descartes », n° 69, 2010/3.

4 À ce propos, voir M.-J. Bertini, *Où va l'image quand le cadre ne l'arrête plus ? Esthétique et clôture de la représentation*, archee.qc.ca/ar.php?page=article&section=texte&no=258&note=ok&surligne=oui&mot=&PHPSESSID=1517139df1d0c115993f1bbc1c76f8b3.

5 À ce propos, voir O. Beuvelet, *De la Finestra à l'Image-Fente : éthique et esthétique du cadre à partir du Décalogue de Krzysztof Kieślowski*, thèse de doctorat, Université Sorbonne Nouvelle, Paris 3, 2012.

6 D. Vaugeois, *Où y a-t-il art ?*, www.fabula.org/cr/397.

7 M.-J. Bertini, ouvr. cité.

8 « Le cadre est l'élément qui organise la perception du spectateur et détermine les règles de la composition. Le verbe cadrer, selon une de ses acceptions, "est un terme de tautologie [...]"; ce geste : arrêter promptement quelque chose qui bouge, nous restitue bien l'idée du cadre qui ordonne et stabilise la représentation de l'espace visuel [...]. » In M. Olivero, *Le cadre dynamique*, in Collectif DAEM, *Le cadre - Approches croisées entre arts et médias*, Paris, L'Harmattan, 2015, p. 91.

9 P. Vauday, ouvr. cité, p. 33.

10 *Ibid.*

11 N. Smolianskaia, *Crise du cadre (Art e langage)*, thèse de Doctorat, Vincennes-Saint-Denis, Paris 8, 2006, p. 319.

12 Marcel Duchamp s'engagera à renverser la conception d'Alberti. À travers « le semi-ready-made », *Fresh Widow* (1920, replica 1964), signé Rrose Sélavy, on ne voit rien : l'œuvre « se donne à voir pour elle-même. Le cadre est celui d'une fenêtre qui n'encadre plus rien. » In A. Alberganti, *Du cadre du tableau à l'espace-lieu plastique de l'installation immersive*, in Collectif DAEM, ouvr. cité, p. 130.

13 J. Derrida, *La vérité en peinture*, Paris, Flammarion, 1978, p. 63.

14 O. Beuvelet, ouvr. cité, p.21.

15 P. Vauday, ouvr. cité, p. 38.

16 « L'évolution en art ne se produit pas de façon régulière, mais par à-coups et avec de nombreux retours en arrière. [...] il aura fallu une lente évolution pour que la dissolution du cadre devienne effective et que l'on puisse passer de l'espace-milieu pictural à l'espace immersif plastique. » In A. Alberganti, ouvr. cité, p. 131.

17 « Ce sont [...] Eisenstein, Vertov et Dovjenko ou [...] Epstein, Gance et L'Herbier jusqu'à Sternberg (qui travaillait dans le système hollywoodien), qui ont essayé de faire face au paradoxe d'un cadre dynamique, où l'image se trouve dans un état de tension dynamique qui rend l'espace figuré instable, sempiternellement changeant, constamment transitoire et labile. » In M. Olivero, ouvr. cité, p. 91.

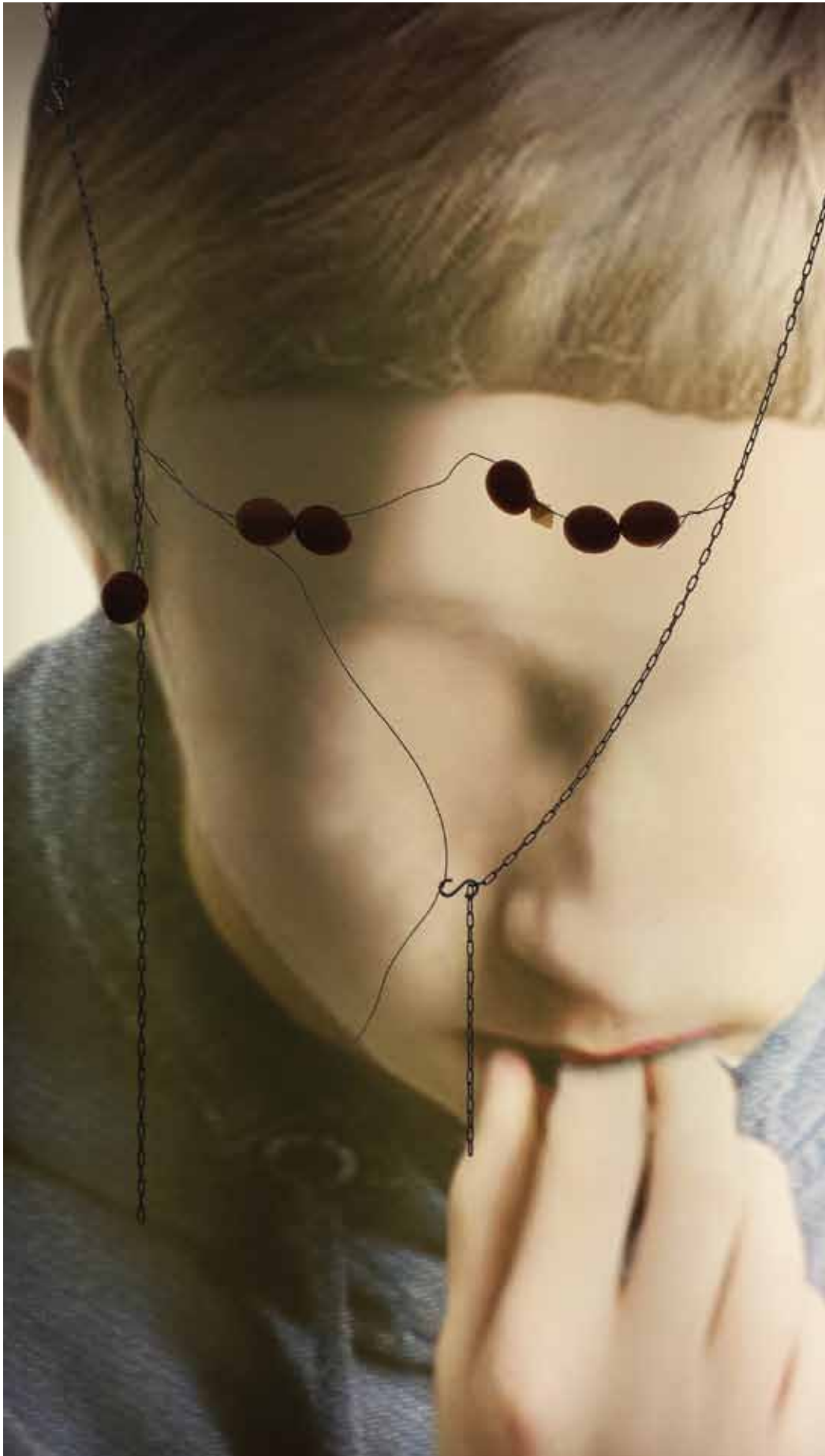
18 En février 2015, Costa-Gavras, président de La Cinémathèque française, et Francis Ford Coppola (American Zoetrope) ont annoncé officiellement, après six années de travaux préparatoires, le début de la restauration de *Napoléon*, sous la direction de Georges Mourier, avec le soutien du CNC.

19 « [...] son cinéma emblématique célèbre à la fois la folie du cadre total et la pulvérisation

- du cadre. [...] son œuvre s'empare des multiples langages du cadre [...] un cadre dont elle ne peut durablement s'affranchir qu'en l'accomplissant. » In M.-J. Bertini, « Où va l'image quand le cadre ne l'arrête plus ? Esthétique et clôture de la représentation », *archee.qc.ca/ar.php?page=article&section=texte&no=258&note=ok&surligne=oui&mot=&PHPSESSID=1517139df1d0c115993f1bbc1c76f8b3*.
- 20 « Réussir à réaliser un cadre dynamique signifie donc tenir ensemble ces positions [...] apparemment inconciliables, dans une coprésence dialectique qui puisse permettre à l'image de toucher ses limites figuratives sans se dissoudre totalement dans un état informel. » In M. Olivero, *ouvr. cité*, p. 92.
- 21 « [...] Sur la scène, les danseurs semblent observer celle qui n'est même plus dans la salle. [...] Parce que, si l'on pousse à son comble la logique paranoïaque du syndrome Rear Window, partout et pour tous, il y aura toujours un regard. » Article paru le 12/02/2012, *www.lesinrocks.com/cinema/films-a-l-affiche/passion-2/*.
- 22 Voir à ce propos l'article paru sur le site *www.objectif-cinema.com/analyses/143a.php*.
- 23 « L'image de *Les Sans-espoir* semble être pensée comme une étude picturale des lignes de fuite [...] Le sentiment d'oppression et celui d'immensité. Pour autant, ce cadre parfaitement maîtrisé ne semble pas contraindre les acteurs à ce même agencement rigoureux. Au contraire, ils donnent l'impression de jouer contre cette chorégraphie millimétrée. » In J. TL, *Les Sans-espoir* (1966) de Miklós Jancsó, *bullesdeculture.com/2015/10/espoir-1966-de-miklos-jancso.html*.
- 24 « Dans une terrible scène de torture de femme, le cadre est posé ainsi : en bas, une femme nue, forcée à courir au travers de lames d'épées ; en hauteur, sur le toit d'un bâtiment, les hommes contraints à regarder la scène. Champ/contre-champ, la femme est torturée, les hommes regardent. [...] les deux plans sont comme irréconciliables. Il faudra attendre qu'un homme saute du toit et se tue pour rompre ce jeu atroce. » *Ibid.*
- 25 Parallèlement, les films *Rouges et blancs*, *Sirocco d'hiver* et *Pour Électre* ressortiront prochainement en copies restaurées.
- 26 Voir à ce propos *www.cadrage.net/dossier/bazinetroir/bazinetroir.html*.
- 27 Voir à ce propos A. Bazain, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1985.
- 28 L'œuvre fait partie de l'exposition « Co-Workers - Le réseau comme artiste », présentée au Musée d'Art moderne de la Ville de Paris (du 8 octobre 2015 au 30 janvier 2016).
- 29 Il est intéressant de remarquer, à démonstration de la consubstantielle dialectique entre le fond et la forme, que le mot cadre vient de l'italien *quadro*, carré ; à son tour, le mot *quadro*, en italien, désigne aussi le tableau.
- 30 Voir à ce propos A. Somaini, *La cornice e il problema dei margini della rappresentazione*, *www.lettere.unimi.it/Spazio\_Filosofico/leparole/duemila/ascorn.htm*.
- 31 « Dans le sillage de la peinture minimaliste, la sculpture avec Carl André, Donald Judd et Robert Morris inaugure une révolution dans la réception de l'œuvre d'art plastique en empruntant la théâtralité des arts du spectacle. [...] Elle s'intéresse alors à [...] l'éphémère, le processus, l'évènement. Une attention nouvelle portée au corps du spectateur dans l'espace d'exposition prépare l'entrée de celui-ci dans l'espace plastique tel que l'art de l'installation la réalisera. » In A. Alberganti, *ouvr. cité*, p. 132.
- 32 *Ibid.*, p. 127-128.
- 33 Voir M. Cousin, L. Fernandez, V. Nativel, « Encadrer malgré tout. De la scène au musée : un paradoxe de la création contemporaine », in *ibid.*, p. 248-249.
- 34 *Ibid.*, p. 248.
- 35 « La théâtralité de ce théâtre sans cadre de scène est un pont jeté entre l'art et le réel. [...] Il est en présence, non plus d'un objet d'art, mais d'un projet, sous la forme plastique d'un espace à vivre. » In A. Alberganti, *ouvr. cité*, p. 133.
- 36 M. Cousin, L. Fernandez, V. Nativel, *ouvr. cité*, p. 247.
- 37 *Ibid.*, p. 244.



Abel Gance, *Napoléon*, 1927. Extrait du film.





Joanie Lemerrier, *Blueprint* (triptyque), 2015. Installation vidéo monumentale. Église Saint-Merry, Nîmes, Biennale internationale des arts numériques de Paris.

# VERSUS

OU QUAND

LE 2D

N'A PAS

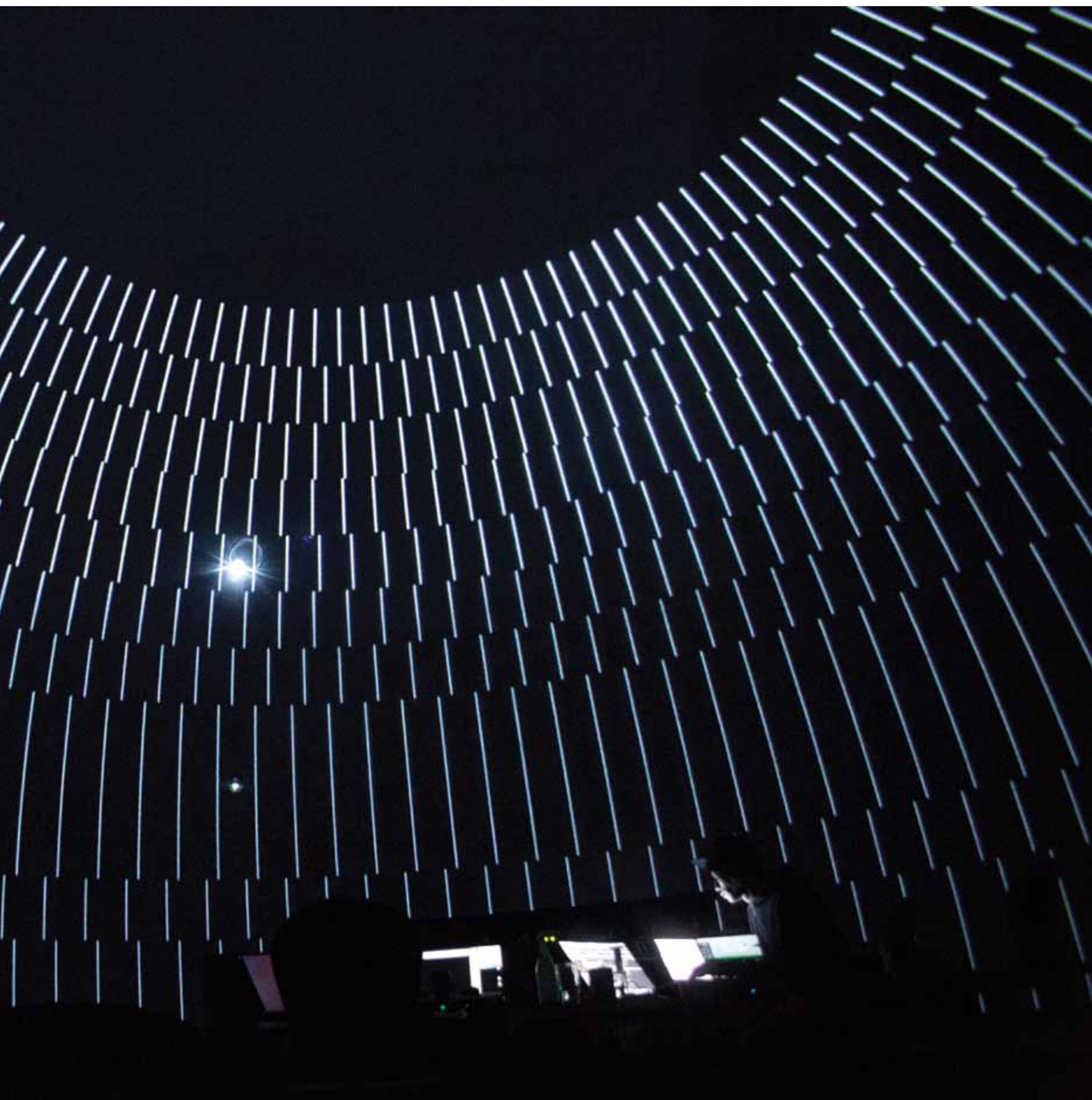
BESOIN

DU 3D

POUR AVOIR

DE LA PERSPECTIVE



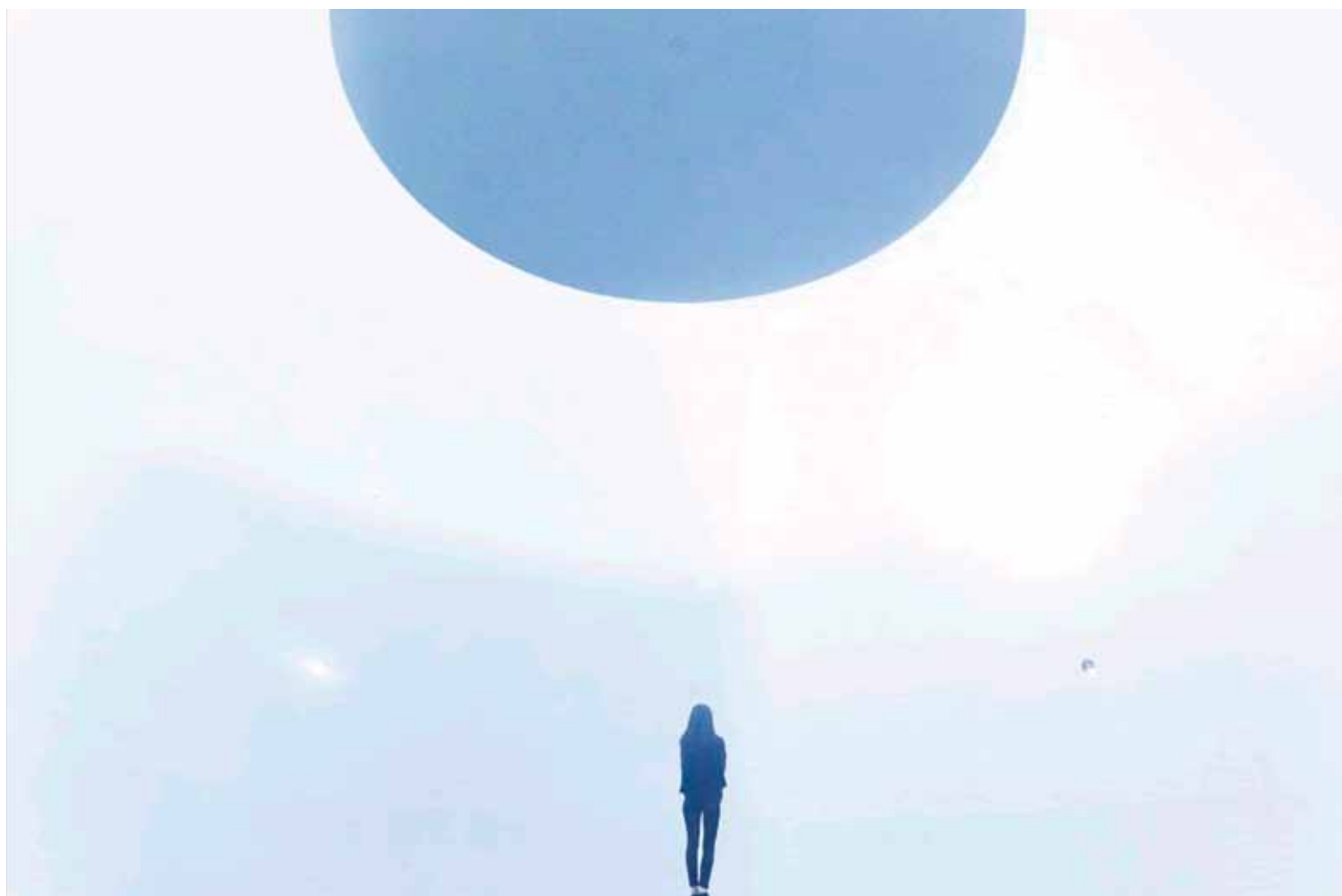


**V**ersus est une œuvre réalisée en fonction de la configuration distinctive de la Satosphère – un large dôme campé au dernier étage de la SAT (la Société des Arts Technologiques) dont l'entièreté de la surface intérieure sert d'écran de projection à 360 degrés. Alors que ce dispositif technique imposant de 18 mètres de diamètre – comprenant 8 projecteurs, 32 chaînes audio et pas loin de 150 haut-parleurs – est régulièrement utilisé pour mettre en place des environnements tridimensionnels autour de ses spectateurs, l'exploration de cet espace par le duo Nonotak dans le cadre d'un programme de résidence d'une huitaine de jours à la SAT a permis de signer une création à la fois minimaliste et immersive. Le studio Nonotak possède une feuille de route impressionnante qui témoigne d'un style qui lui est propre, lequel parvient, depuis 2013, à toucher le public de nombreuses galeries et d'évènements à l'échelle mondiale. Ce style distinctif est produit par la collaboration de la Française Noemi Schipfer – une artiste visuelle et illustratrice dont le travail se concentre sur l'exploration minimaliste de la forme et des effets optiques qu'elle peut générer – et du Japonais Takami Nakamoto – un architecte de formation qui a transposé en musique son obsession de structurer l'espace en créant des paysages sonores abstraits. Le duo possède une solide expérience dans l'art de déployer une installation et une performance en tirant profit des spécificités des lieux où ils exposent. Des œuvres comme *Convergence*, *Parallels* ou *Horizon* exploitent les effets de lumière,

de réflexion et de mouvement dans le but de sculpter et de définir un espace qui ne se limite pas à la surface plane... lors même que le dôme de la SAT est, dans son essence, une seule et unique surface de projection continue. Le défi pour ces deux artistes visuels était donc de *déployer* une œuvre sur une surface qui paraît – en raison de la taille de la construction – à la fois bidimensionnelle et tridimensionnelle.

La disposition de la salle permet aux spectateurs de s'asseoir ou de s'allonger sur des coussins et de diriger leur regard vers le haut pour embrasser la majeure partie de la surface de projection intérieure du dôme. Cette position plus détendue permet aux artistes de prendre le temps d'explorer davantage l'ambiance de leur œuvre. *Versus* débute par des flashes lumineux localisés à divers endroits de la base du dôme et synchronisés spatialement avec des bruits qui rappellent les éclairs. L'effet est soudain, relativement agressif et ne manquera pas de mettre en alerte les spectateurs qui commençaient à apprécier le confort des coussins. Puis les cercles arrivent.

Une série homogène de cercles aux minces contours blancs, sans fond, se déploie lentement à partir de la surface supérieure du dôme (une sphère n'a techniquement pas de sommet) en s'élargissant vers le diamètre du dôme. La distance régulière entre les cercles crée l'effet d'un tunnel descendant du ciel pour se mettre en place autour des spectateurs. La musique, ambiante, expérimentale, industrielle,





Nonotak, *VERSUS*, 2015-2016. Satosphère, SAT – Société des arts technologiques, Montréal. © Studio Nonotak.

abstraite et électronique martèle le rythme régulier et incessant de ce mouvement. Elle garde le spectateur en alerte tout en lui donnant une étrange sensation de réconfort.

La largeur de l'installation vient rapidement brouiller les pistes de l'espace et du temps. Qui est en mouvement ? Les cercles ou le spectateur qui a l'impression de foncer à toute vitesse dans un tunnel sans fin ? Y a-t-il vraiment mouvement dans l'espace ? L'effet de perspective est ici truqué, car la distance entre les cercles est rigoureusement la même – autant à la base du dôme qu'à sa partie supérieure. Il ne s'agit donc pas d'un environnement 3D reproduit sur l'écran, mais plutôt d'une illusion d'optique classique déployée efficacement avec des moyens actuels.

Après quelques minutes, commencent les variations de thèmes : les cercles se déploient plus rapidement ou plus lentement, et dans un sens ou dans l'autre. Une seconde série de cercles se superpose au jeu de mouvements de la première. Le tout est judicieusement synchronisé par Nonotak (un duo qui traite l'image en même temps que le son) afin de créer l'effet hypnotique d'un voyage dans un tunnel de son qui vibre ou ondule au rythme de la musique. Après une dizaine de minutes, les cercles inversent leur mouvement et remontent tous au milieu ou en haut du dôme. Puis viennent les lignes.

En contraste avec les cercles qui se déployaient sur l'horizon, les lignes verticales – toujours minces et blanches – apparaissent tout autour de la base du dôme pour



Nonotak, *VERSUS*, 2015-2016. Satosphère, SAT – Société des arts technologiques, Montréal. © Studio Nonotak.

s'allonger vers le haut. Le spectateur a l'impression d'être emprisonné – à nouveau – par une clôture dont la hauteur et l'orientation (les lignes se balancent de gauche à droite) ne cessent de varier avec rythme de la musique. Après quelques minutes, un effet intéressant se produit : les lignes se segmentent soudainement en plusieurs petites sections de longueur identique qui commencent à tourner sur elles-mêmes. L'ordre dans lequel ces sections bougent alterne de manière à rappeler l'ondulation que produit une goutte d'eau quand elle tombe sur une surface liquide – ce qui établit un lien avec les mouvements hypnotiques des cercles. Enfin viennent les cubes.

La dernière partie de l'œuvre s'attaque précisément à ce qui fait généralement la spécificité de la Satosphère : sa capacité technique à générer des environnements tridimensionnels complexes. Avec un rythme musical plus rapide et agressif, le spectateur assiste à un feu d'artifice de formes cubiques apparaissant à des endroits variés de l'écran et dont les faces éclatent répétitivement vers l'intérieur ou vers l'extérieur, en fonction de la musique. Suite à ce carnage visuel, une rapide succes-

sion de cercles se rétractent de la base vers le haut du dôme durant un moment étourdissant qui parvient à suspendre le temps.

Cette finale donne l'impression de sortir du tunnel et, surtout, du monde visuel que les artistes ont créé pour le spectateur durant 30 minutes. Un monde uniquement en noir et blanc, dont les contrastes sont créés par la confrontation des lignes verticales et horizontales. Un monde avec une perspective, qui fait la preuve qu'il est possible de créer un espace ayant de la profondeur en utilisant des effets visuels simples et minimalistes. Un monde hypnotisant – et dont l'ambiance rythmique détend le spectateur pour mieux le mettre en alerte.

Valentin Kravtchenko

**Valentin Kravtchenko** termine une maîtrise en Communication profil média expérimental. Il s'intéresse à l'intégration et à l'accessibilité de l'art au moyen des nouvelles plateformes technologiques. Il a travaillé sur des projets de formations vidéo auprès des jeunes au Bénin, en Bolivie, en Bulgarie, au Burkina Faso, au Cameroun, au Togo et en Uruguay.

PROCHAIN NUMÉRO  
108  
15 JUIN 2016

## W.E.B.

Il y a actuellement une véritable prolifération d'artistes qui travaillent sur et avec le Web – à la fois comme plateforme de diffusion et comme matériau. Dans la foulée de cette nouvelle génération d'artistes, c'est aussi une nouvelle génération de commissaires qui voit le jour, créant ainsi un véritable *momentum* pour cette forme d'art qui n'est pourtant pas nouvelle. Que motive l'émergence de cette hyperactivité? L'accessibilité du médium? La facilité de diffusion? La présence du public? Lequel est maintenant tout aussi présent sur Internet que dans les lieux de l'art... L'ouverture d'un marché pour ce type d'art? D'ailleurs 2015 fut l'année de la première enchère d'art numérique chez Phillips à New York, et où des œuvres d'art Web ont été acquises. Dans la convergence de ces questionnements, c'est tout une culture qui se développe et s'étend de part en part des Internets et désormais bien au-delà.

Dans ce dossier :

Une entrevue avec **Benoît Palop** – commissaire et contributeur régulier pour la plateforme The Creators Project – qui discutera du foisonnement actuel des pratiques d'art Web;

Un texte de **Paule Mackrous** – doctorante en sémiologie à l'UQAM – qui abordera la question de la culture remix et des formes d'art émergentes sur le Web, notamment via le travail d'Émilie Gervais et de Melanie Clemmons;

Un article de **LaTurbo Avedon** – personnage fameux de l'univers Web, artiste et commissaire – qui portera sur son travail de commissariat via, entre autres, la plateforme Panther Modern;

Un généreux portfolio de plusieurs **artistes du Web** donnant à voir un éventail des pratiques actuelles du netart.

Initié et coordonné par Nathalie Bachand, auteure et commissaire + responsable du développement pour ELEKTRA.

arFacto .today

## Online Contemporary Art Magazine

- Art News
- Sound Art
- Urban
- Interviews
- Studio Visits
- Critic

Feel Inspired Everyday!

<http://art-facto.today/>

GALERIE D'ART  
**Stewart Hall**  
ART GALLERY

12 mars au 24 avril 2016

**HUMIDEX – David Blatherwick**

**Salle de projet : MAIZ – Laura Santini**

VERNISSAGE : Dimanche 13 mars, 14 h

30 avril au 26 juin 2016

**Révolution culturelle**

**Biennale d'art contemporain autochtone, 3e édition**

VERNISSAGE : Dimanche 1er mai, 14 h

Image : David Blatherwick, Mangroves 2, 2014

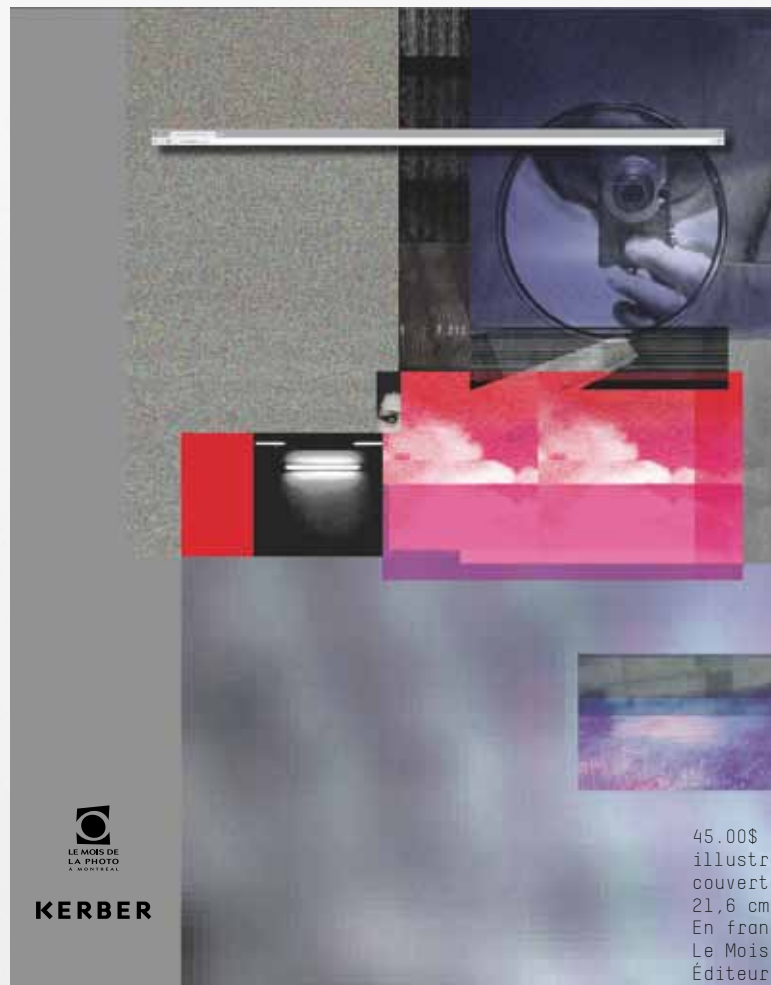
INFO : 514 630-1254  
Galerie d'art Stewart Hall

Pointe  
Claire  
[www.pointe-claire.ca](http://www.pointe-claire.ca)

LE MOIS DE LA PHOTO À MONTRÉAL

LA CONDITION  
POST-PHOTOGRAPHIQUE  
THE POST-PHOTOGRAPHIC  
CONDITION

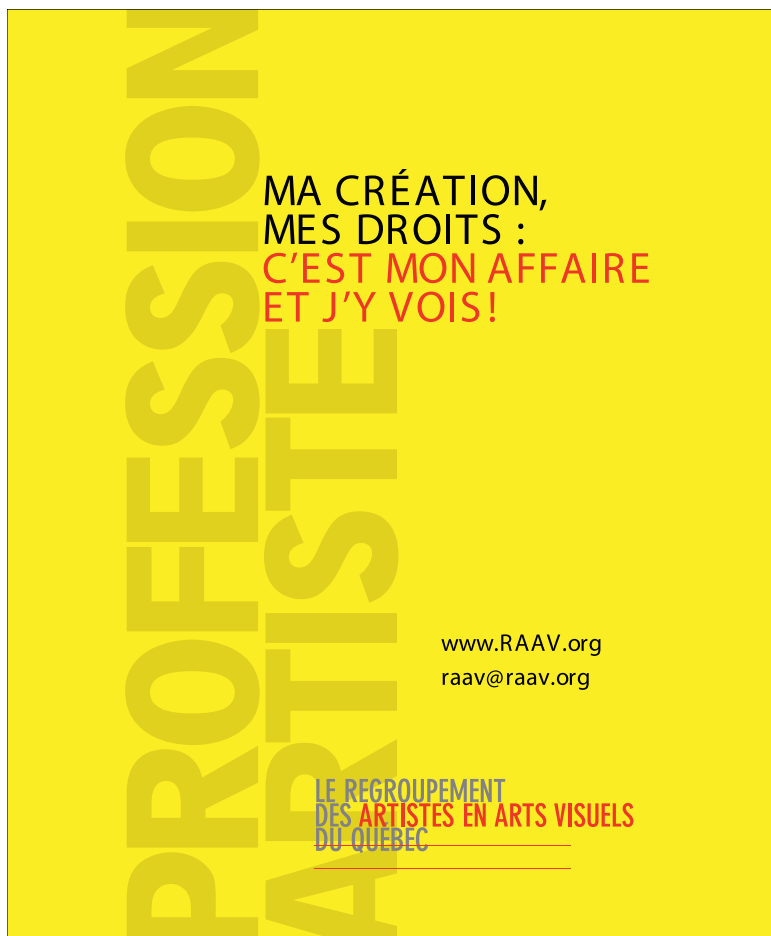
SOUS LA DIRECTION DE  
EDITED BY  
JOAN FONTCUBERTA



45.00\$ | 176 pages  
illustrations couleur  
couverture rigide  
21,6 cm x 25,4 cm  
En français  
Le Mois de la Photo à Montréal  
Éditeurs-Le Mois de la Photo à Montréal  
et Kerber Verlag  
Directrice artistique-Marie Tourigny  
Disponible au Canada et à l'étranger

PUBLICATION  
DISPONIBLE AU / AVAILABLE AT  
[www.moisdelaphoto.com](http://www.moisdelaphoto.com)

\$45.00 | 176 pages  
colour illustrations  
hardcover  
21.6 cm x 25.4 cm  
In English  
Le Mois de la Photo à Montréal  
Publishers-Le Mois de la Photo à Montréal  
and Kerber Verlag  
Art director-Marie Tourigny  
Distribution-Canada and international





**12 mars – 22 mai 2016**

**Lieux de connaissance**  
Marie-Eve MARTEL

**Le temps du paysage**  
Hélène DORION

**25 juin – 5 septembre 2016**

**Marc DULUDE**

**Stéphane LESAGE**

**Centre d'exposition de VAL-DAVID**  
Le Centre remercie la municipalité de Val-David pour son soutien financier.

**ENTRÉE LIBRE** de 11 h à 17 h tous les jours durant l'été merc. au dim. reste de l'année  
2495, rue de l'Eglise, Val-David  
[www.culture.val-david.qc.ca](http://www.culture.val-david.qc.ca)



# KIOSQUE NUMÉRIQUE


ARTS VISUELS CINÉMA CRÉATION LITTÉRAIRE CULTURE ET SOCIÉTÉ HISTOIRE ET PATRIMOINE LITTÉRATURE THÉÂTRE ET MUSIQUE THÉORIES ET ANALYSES

**Vous pouvez ajouter les revues culturelles québécoises à votre bibliothèque virtuelle en visitant le site Web de la SODEP.**

**LA CULTURE  
EN REVUES**

**SODEP.QC.CA**

Conseil des arts  
et des lettres

Québec 



Patrimoine  
canadien

Canadian  
Heritage

Canada 

# JE PERFECTIONNE MON ART À DISTANCE.

## JE BÂTIS MON AVENIR AVEC LA MAITRISE INTERDISCIPLINAIRE EN ARTS

- Formation à distance
- Qualité des directeurs de thèse
- Pavillon au cœur du quartier artistique de la ville de Québec
- Programme qui favorise la rencontre de différentes pratiques artistiques, domaines du savoir et nouvelles technologies

[arv.ulaval.ca](http://arv.ulaval.ca)



UNIVERSITÉ  
**LAVAL**

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